

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor industri kreatif di Indonesia semakin meningkat dengan pesat setiap tahunnya, bahkan turut berkontribusi dalam kemajuan perekonomian negara. Menurut Presiden RI Joko Widodo (seperti dikutip dalam Kominfo, 2015), industri kreatif Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi pilar perekonomian negara di masa depan. Ada banyak subsektor dari industri kreatif di Indonesia, seperti film, musik, kuliner, dan lainnya. Salah satu subsektor yang juga mulai menunjukkan kemajuan adalah industri animasi.

Dengan pertumbuhan signifikan yang memungkinkan industri animasi menjangkau pasar internasional, Indonesia membutuhkan sumber daya manusia yang mencukupi. Mempersiapkan tenaga kerja yang kompeten di bidangnya dapat dimulai dari aspek pendidikan. Bernaung di bawah payung Kompas Gramedia, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan salah satu universitas di Indonesia yg menyediakan kurikulum untuk mempelajari animasi. Mahasiswa dibekali dengan ilmu-ilmu teori dari *basic* sampai ke pelaksanaan praktik.

UMN memberikan mahasiswanya kesempatan untuk mempelajari dan mengeksplor tiap sektor yang ada di *pipeline* pengerjaan animasi, dari menulis naskah, membuat ilustrasi dan animasi 2D, membuat animasi 3D, sampai tahap *compositing* dan *editing*. Ragam cabang ilmu yang dimuat dalam kurikulum membebaskan mahasiswa untuk memilih minatnya masing-masing. Meski demikian, penulis masih ingin mengeksplor tiap-tiap sektor untuk dipelajari lebih lanjut agar bisa menemukan kecenderungan minat yang dimiliki. Proses kreatif yang terjadi di tiap sektor bisa sangat berbeda satu sama lain. Hal tersebut kemudian menjadi menarik bagi penulis karena ragam ilmu yang diterima dari kurikulum kuliah dapat dicoba untuk diterapkan dalam pekerjaan yang berbeda.

Selain menyediakan kurikulum serta pengajar yang kompeten untuk mahasiswa menimba ilmu, UMN juga menaungi badan atau lembaga yang lebih

profesional dalam film atau animasi, contohnya UMN Pictures. Dengan bekerja sama dengan lembaga tersebut, UMN juga menaungi pengerjaan proyek yang bisa jadi kesempatan untuk eksplorasi lebih bagi mahasiswanya. Proyek “*Projection Mapping Fine Dining*” membuka beberapa lowongan posisi pekerjaan, salah satunya adalah *3D Generalist* yang akan mencakup beberapa *jobdesk*. Selain karena deskripsi proyek yang menarik, penulis merasa dengan posisi pekerjaan tersebut sangat cocok untuk mengeksplor berbagai sektor di *pipeline* animasi yang ada. Berpartisipasi dalam proyek tersebut juga menjadikan UMN wadah bagi mahasiswa untuk berkesempatan merasakan pengalaman kerja di industri animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang “*Projection Mapping Fine Dining*” yang dinaungi oleh UMN ini membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk merasakan pengalaman lain selain mempelajari materi di perkuliahan. Mahasiswa sudah dibekali ilmu serta pengalaman praktik dari *pre-production*, *production*, sampai *post-production* yang di dalamnya ada banyak sekali subsektor. Karena itu, penulis ingin mencoba untuk menerapkan ilmu-ilmu tersebut ke dalam kerja proyek nyata. Posisi *3D Generalist* yang dilamar memungkinkan penulis untuk mengerjakan beberapa sektor dari *pipeline* animasi, yakni *modeling*, *texturing*, dan *layouting*. Jika memungkinkan, penulis juga akan berkesempatan untuk mengerjakan *animating*.

Ragam *jobdesk* ini akan memberikan penulis kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan pembelajaran lebih lanjut di tiap sektornya. Namun, tidak hanya itu, penulis juga akan mendapatkan gambaran serta pengalaman bekerja di industri animasi. Walau mungkin tidak sekompleks dan seotentik bekerja di studio atau perusahaan animasi, program magang ini tetap bisa menjadi peluang yang baik untuk membangun portofolio pribadi. Kumpulan karya dan pengalaman yang dibangun sejak bangku perkuliahan ini akan sangat membantu untuk meniti karir profesional ke depannya.

Berpartisipasi dalam program magang “*Projection Mapping Fine Dining*” mengharuskan penulis untuk bekerja sama dengan beberapa orang dalam tim, baik

rekan kerja di sektor yang sama, senior tim, bahkan *supervisor*. Dengan bekal ilmu mengenai *soft skill* yang didapatkan dari mata kuliah *Professional Development*, penulis dapat memperluas relasi dengan rekan-rekan kerja baru di proyek magang dan industri. Selain itu, pelaksanaan kerja magang ini juga dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis juga ingin memberikan kontribusi yang berarti bagi proyek “*Projection Mapping Fine Dining*” dengan menghasilkan visual yang menarik dan juga sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Ada pula bentuk kontribusi lain yaitu berpartisipasi secara aktif di tim, baik untuk bertanya maupun berpendapat. Di tengah keterbatasan untuk bertatap muka karena adanya kebijakan *Work From Home* (WFH), penulis berharap untuk bisa menjaga komunikasi melalui *chat* baik dengan *supervisor* maupun rekan kerja agar bisa meminimalisir miskomunikasi. Hal-hal tersebut penulis terapkan agar dapat turut menyukseskan pengerjaan proyek sampai ke tahap paling akhir yang berupa *output projection mapping*.

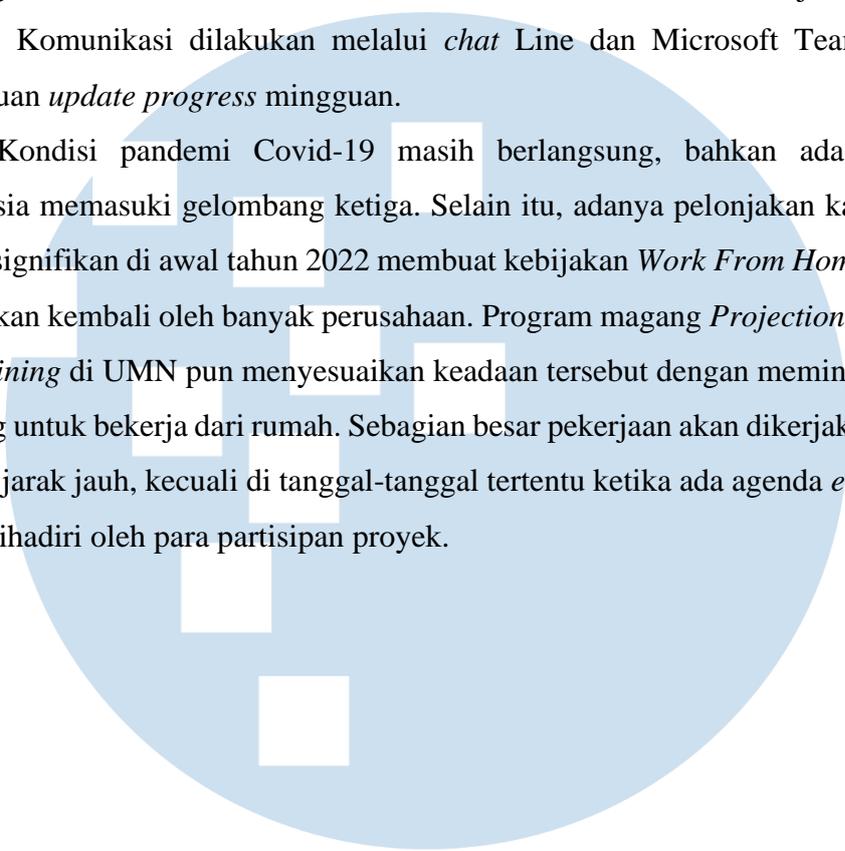
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pihak program magang UMN membagikan informasi lowongan pekerjaan pada tanggal 3 Desember 2021. Di hari berikutnya, penulis melamar dengan mengisi Google Form yang tercantum dengan melampirkan CV dan video *Showreel*. Pada tanggal 15 Januari 2022, penulis dikontak oleh salah satu dosen UMN selaku salah satu *supervisor* di proyek magang untuk konfirmasi. Setelah mendapatkan *e-mail* informasi, penulis mengikuti tahapan *interview* pada tanggal 19 Januari 2022 yang dilakukan secara daring menggunakan Zoom Meeting. *E-mail* lanjutan berisikan informasi hasil lolos seleksi dikirimkan tanggal 21 Januari 2022.

Setelah menerima berkas-berkas dan menandatangani kontrak melalui *e-mail*, penulis kemudian melakukan registrasi di *website* Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Kontrak pelaksanaan magang menyatakan bahwa penulis akan bekerja mulai tanggal 2 Februari 2022 sampai 21 Juni 2022. Jam kerja yang diberlakukan adalah Senin-Jumat mulai pukul 09.00 – 18.00, namun pekerja

magang lebih diberi kebebasan dan fleksibilitas dalam menentukan jam kerjanya sendiri. Komunikasi dilakukan melalui *chat* Line dan Microsoft Teams untuk pertemuan *update progress* mingguan.

Kondisi pandemi Covid-19 masih berlangsung, bahkan ada indikasi Indonesia memasuki gelombang ketiga. Selain itu, adanya pelonjakan kasus yang cukup signifikan di awal tahun 2022 membuat kebijakan *Work From Home* (WFH) diterapkan kembali oleh banyak perusahaan. Program magang *Projection Mapping Fine Dining* di UMN pun menyesuaikan keadaan tersebut dengan meminta peserta magang untuk bekerja dari rumah. Sebagian besar pekerjaan akan dikerjakan secara *remote* jarak jauh, kecuali di tanggal-tanggal tertentu ketika ada agenda *event* yang harus dihadiri oleh para partisipan proyek.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA