

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa tingkat akhir untuk menguji kemampuan selama kuliah di dunia kerja dan untuk mengembangkan *soft* dan *hard skill*. Kegiatan magang di Universitas Multimedia Nusantara dapat dilaksanakan antara pada semester 6, 7, atau 8. Program magang dilakukan selama 6 bulan dengan syarat total 800 jam kerja. Penulis berharap program magang ini menjadi pengalaman bekerja di industri kreatif terutama pada bidang animasi. Awalnya demikian, namun penulis merasa industri kreatif yang dapat penulis lewati tidak hanya harus di bidang animasi. Oleh karena itu, penulis mencari lowongan yang tidak harus berasal dari perusahaan animasi. Walaupun demikian, penulis ingin berfokus atau bekerja sebagai pekerja yang memegang bagian 3D. Penulis masih belum memilih bidang 3D pada bagian apa, sehingga memilih menjadi *3D generalist*, yang mencakup *modeling*, *animating*, *texturing*, *rigging*, *rendering*, *lighting*, dan lainnya,

Penjelasan mengenai animasi 3D, menurut Zeman (2015), karya seni yang dibuat secara 3D oleh komputer merupakan seni yang cukup kompleks, salah satu contohnya ialah animasi 3D. Animasi 3D (Beane, 2012) adalah animasi yang dikerjakan menggunakan perangkat lunak pada komputer. Penggunaan animasi 3D menurut Beane ada untuk media *entertainment* seperti film, *video game*, dan televisi, serta untuk media ilmu pengetahuan dalam bidang kedokteran, arsitektur, dan pembuatan produk. Pada kegiatan magang ini, penulis memutuskan untuk bergabung dalam industri periklanan, di mana di Linked In pada saat itu ada banyak industri periklanan yang membutuhkan pekerja 3D.

Iklan menurut KBBI (Mulachela, 2022) memiliki arti berita pesanan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan. Definisi lainnya oleh KBBI adalah pemberitahuan kepada khalayak mengenai benda atau jasa yang dijual, dipasang di dalam media massa atau di

tempat umum. Berdasarkan definisi iklan dari KBBI ini, iklan perlu disediakan semenarik mungkin untuk menarik penonton. Salah satu alasan mengapa industri periklanan sekarang membutuhkan bidang 3D karena dengan 3D, iklan tersebut mampu memvisualisasikan produk yang dijual agar lebih mudah dipercaya dan mampu menarik lebih banyak penonton, hingga calon pembeli (Pixready.com, 2022).

Pada program magang ini, penulis memilih semester 7 sebagai periode kegiatan magang dan mengambil program magang di perusahaan Milkyway Studio sebagai 3D *generalist*. Milkyway Studio adalah *creative agency* yang terletak di Cipete, Jakarta Selatan, yang telah menangani berbagai proyek iklan dan film. Pada saat itu, kebetulan Milkyway Studio sedang membutuhkan pekerja untuk mengisi 3D *generalist*. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mengajukan diri dan mengasah kemampuan penulis sebagai 3D *generalist* di Milkyway Studio.

Penulis sebelumnya pernah mengajukan lamaran magang di beberapa perusahaan melalui LinkedIn seperti LiteVFX dan melalui e-mail, yaitu MossMoss Studio. Penulis memilih tempat untuk magang berdasarkan portfolio yang mereka miliki dan apakah mereka membuka lowongan untuk pekerja magang di bidang 3D. Milkyway Studio cepat dalam membalas lamaran magang penulis, memberikan Google Form untuk diisi. Google Form yang diberikan dua macam, yang pertama adalah untuk yang ingin bekerja secara *in-house* sebagai pegawai *full time* dan kedua adalah Google Form untuk pekerja magang. Google Form pertama dikirimkan karena *miscom* dengan lamaran penulis yang hanya memberikan CV dan portfolio menggunakan *quick apply* LinkedIn, sehingga penulis dikirim lagi Google Form untuk melamar sebagai pekerja magang.

Setelah mengisi Google Form, penulis mendapat e-mail dari seorang *founder* dari Milkyway Studio, William Chandra, berisi undangan untuk wawancara *on site*. Hari H wawancara, penulis berhadapan dengan 4 orang, yaitu kedua *founder* Milkyway Studio, dan 2 lainnya pekerja *post-pro*, yang kemudian menjadi rekan kerja penulis. Proses wawancara terjadi sangat cepat dan penulis dibawa berkeliling sekitar kantor. Awalnya penulis tidak paham karena tidak dikabari secara langsung diterima atau tidak, namun penulis berspekulasi

kemungkinan besar diterima menjadi magang di Milkyway Studio. Beberapa hari setelahnya, penulis mendapat *acceptance letter* dari Milkyway Studio, bahwa bisa mulai bekerja pada tanggal 1 Juli 2022.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

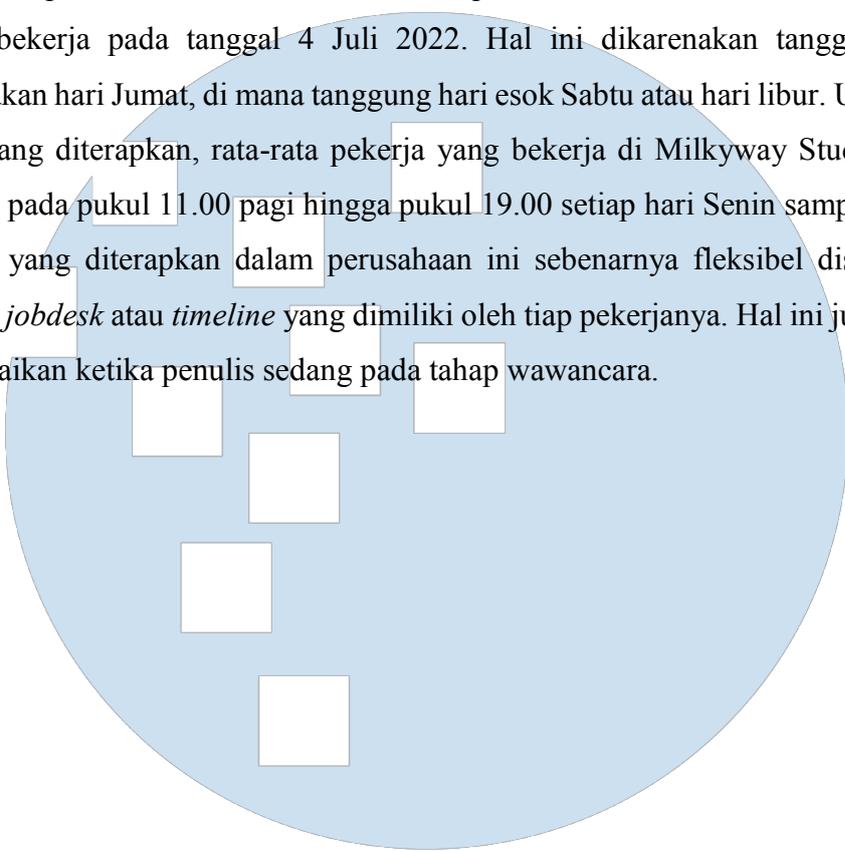
Penulis mengikuti program magang ini dengan tujuan untuk mendapat pengalaman dan mengasah kemampuan penulis ke tingkat yang lebih tinggi. Selain itu juga untuk menerapkan ilmu dan kemampuan di bidang 3D ke dalam dunia kerja. Penulis menemukan bahwa mengikuti program magang ini juga berujuan untuk menambah koneksi dan wawasan mengenai 3D serta *workflow* yang diterapkan di industri periklanan bahkan perfilman. Tujuan lainnya penulis mengikuti program magang ini ialah untuk memenuhi keperluan kuliah sebagai syarat kelulusan dengan gelar sarjana seni.

Penulis mendaftar program magang di Milkyway Studio untuk mendapat pengalaman lebih dan wawasan baru mengenai dunia 3D terutama dalam periklanan. Berdasarkan portfolio yang ada di website Milkyway Studio, penulis menemukan bahwa perusahaan ini memiliki karya yang totalitas dan penulis tertarik untuk belajar dari perusahaan ini. Pada awal wawancara, penulis diberikan informasi bahwa penulis tidak perlu membawa perangkat seperti laptop dari rumah karena sudah disediakan. Jadi, penulis merasa lebih mudah untuk ikut menjadi pekerja magang di perusahaan ini tanpa harus menggunakan perangkat yang kurang layak digunakan untuk bekerja khususnya di bidang 3D.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan wawancara dengan Milkyway Studio secara *on site* pada bulan Mei 2022, kemudian dari hasil wawancara tersebut lamaran penulis diterima dan resmi menjadi pekerja magang sebagai 3D *generalist* di Milkyway Studio. Berdasarkan *acceptance letter* yang dikirimkan ke penulis, kegiatan magang dapat dimulai pada tanggal 1 Juli 2022. Namun, ketika penulis bertanya apakah perlu

mempersiapkan sesuatu saat masuk nanti, penulis diberi kabar untuk lebih baik mulai bekerja pada tanggal 4 Juli 2022. Hal ini dikarenakan tanggal 1 Juli merupakan hari Jumat, di mana tanggung hari esok Sabtu atau hari libur. Untuk jam kerja yang diterapkan, rata-rata pekerja yang bekerja di Milkyway Studio mulai bekerja pada pukul 11.00 pagi hingga pukul 19.00 setiap hari Senin sampai Jumat. Jadwal yang diterapkan dalam perusahaan ini sebenarnya fleksibel disesuaikan dengan *jobdesk* atau *timeline* yang dimiliki oleh tiap pekerjanya. Hal ini juga sudah disampaikan ketika penulis sedang pada tahap wawancara.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA