

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelaksanaan kerja Magang Merdeka memberikan paparan informasi dan pengalaman langsung kepada pelaku magang secara lengkap dan mendalam. Program magang sangat berguna bagi siapapun yang ingin terjun langsung dan mencoba keadaan sebenarnya yang terjadi di lapangan. Maka dari itu, program Magang Merdeka menjadi pilihan yang tepat untuk dijadikan sarana pembelajaran. Salah satu tempat yang menjadi tujuan pengajuan kerja magang ialah Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara yang bekerja sama dengan MDN. Pada Prodi Film, penulis bekerja sebagai *3D Generalist* dalam rangka untuk membantu beberapa dosen dari berbagai prodi melakukan suatu rangkaian penelitian. Sedangkan, MDN sebagai *partner* penelitian menjadi salah satu tempat kerja peserta magang untuk beberapa saat. Pada saat jurnal ini ditulis, MDN tengah menjalankan proyek yang menggunakan teknik tidak umum yang belum diketahui peserta magang sebelumnya. Hal tersebut memberikan daya tarik tersendiri, dan menjadi alasan utama untuk melamar magang di perusahaan tersebut. Selain itu, lingkungan kerja yang *familiar* juga menjadi salah satu poin yang dipertimbangkan. *Jobdesk 3D Generalist* yang dipilih penulis memiliki tanggung jawab di beberapa bagian animasi. Dengan menjalankan program magang di perusahaan ini, besar harapan untuk dapat memahami kondisi industri serta memperoleh perspektif baru dari berbagai aspek penyusun karya khususnya animasi.

Ada pula pemikiran terhadap maraknya penggunaan *game engine* dalam pembuatan produk animasi yang naik daun akhir-akhir ini. Beberapa proyek magang yang perusahaan kerjakan seringkali menggunakan *game engine* sebagai media penyajian akhir untuk *client*-nya. Bahkan sektor animasi dalam perusahaan ini justru digunakan sebagai pendukung sektor *game development*. Hal ini merupakan hal yang terbilang cukup baru dan patut untuk dipelajari lebih lanjut.

Penulis percaya bahwa teknik seperti ini memiliki banyak manfaat dan potensi untuk kedepannya.

Program kerja magang dilakukan di Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara selama 6 bulan untuk memenuhi syarat program magang perkuliahan dengan periode kerja 800 jam. Magang dilakukan secara WFH (*Work From Home*) dengan durasi kerja 8 jam per harinya. Dengan adanya laporan magang ini, penulis bertujuan untuk memaparkan peran *3D Generalist* dalam pembuatan proyek *projection* di UMN Pictures

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dilakukannya kerja magang di perusahaan ini adalah sebagai penyelesaian salah satu syarat kelulusan perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan melakukan kerja magang, salah satu syarat untuk menyelesaikan satu semester dan syarat lulus akan terpenuhi. Pemilihan tempat magang, didasarkan pada lingkungan yang *familiar* serta rasa ingin tahu akan potensi dari lingkungan tersebut. Pemilihan *job description 3D Generalist* dipengaruhi oleh keinginan diri untuk belajar cakupan ilmu yang luas, serta beraneka guna.

Harapan dari hasil kerja magang di perusahaan ini antara lain, mendapat wawasan baru mengenai bagaimana pasar dan industri animasi bekerja khususnya di dalam negeri, mempelajari etika, *soft skill* maupun *hard skill* dalam bekerja di bawah suatu birokrasi perusahaan, serta mencari relasi dan koneksi di industri terkait. Dengan bekerja magang di perusahaan ini, mudah-mudahan dapat membantu melancarkan alur bisnis yang ada serta dapat memajukan industri animasi dalam negeri dengan disertai inovasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang dimulai pada tanggal 4 Juli 2022. Kerja magang dilakukan secara WFH (*Work from Home*), dengan jadwal lima hari dalam satu minggu, dengan jam kerja yang dimulai pada pukul 8 pagi hari hingga pukul 5 sore hari.

Terdapat *break* satu jam fleksibel yang dapat digunakan untuk makan siang dan beristirahat. Semua proses kerja magang dilakukan secara *remote*, kecuali apabila terdapat acara khusus seperti percobaan *prototype* yang mengharuskan peserta magang hadir di tempat. Selama bekerja di bawah MDN (UMN Pictures), pelaksanaan *update* harian dilakukan setiap hari kerja pada pukul 10 pagi. Setelah melakukan *update*, peserta magang melanjutkan tugas atau perbaikan yang telah diberikan oleh *supervisor* hingga akhir jam magang.

Informasi mengenai pembukaan lowongan didapatkan dari grup chat *LINE*. Pada saat itu terdapat beberapa penawaran posisi seperti *VFX Artist*, *Animator*, *3D Generalist*, dan peran lainnya. Setelah menentukan *jobdesk* yang dituju, proses pelamaran dilakukan. Pelamaran di perusahaan ini dilakukan melalui berbagai tahap. Pertama, melakukan pendaftaran identitas diri, *job description* yang dituju, serta pengiriman CV (*Curriculum Vitae*) dan portofolio melalui *Google Form*. Portofolio yang dikirim harus menyesuaikan dengan peran yang akan dipilih. Lalu setelah beberapa lama, informasi mengenai penerimaan diterima melalui *email* yang disertai informasi mengenai prosedur berikutnya. Setelah itu, wawancara dilakukan secara daring melalui *platform Zoom*, yang kemudian hasil akhirnya dikirimkan melalui *email*. Pada *email* hasil wawancara, diberikan informasi mengenai diterima atau tidaknya kandidat magang, serta informasi rapat perdana apabila kandidat diterima.

