

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

"Setiap langkah, pilihan, dan keputusan yang kita ambil sekarang akan selalu berpengaruh pada kehidupan di masa mendatang", sebuah ungkapan yang selalu terbesit di pikiran penulis setiap mulai menulis laporan magang. Peralihan antara dunia akademik yang berisikan segudang teori dan menerapkannya langsung ke dunia kerja yang sebenarnya, sangatlah dibutuhkan mahasiswa sebelum lulus dari perguruan tinggi. Perusahaan akan sangat bergantung kepada pengalaman kerja yang relevan sebelum merekrut pekerjanya. Apa yang menjadi pilihan tempat magang kita sekarang tentu akan berdampak pada saat kita memasuki ranah profesional.

Magang *track 2* berdurasi 800 jam kini menjadi salah satu pilihan bagi mahasiswa untuk mengonversi 20 sks sebagai syarat pemenuhan 144 total sks yang dipaketkan dengan *final project*. Bagi mahasiswa yang ingin magang *track 2*, harus terlebih dahulu mengambil magang wajib/*track 1*. Sebelumnya penulis merasa mendapatkan banyak sekali manfaat dan ilmu baru saat melakukan magang wajib/*track 1*. Hal ini membuat penulis ingin kembali terjun dan belajar langsung lewat pengalaman selama menjalani magang.

Dua tahun terakhir seluruh dunia mengalami pandemi virus covid-19 yang berujung pada pelumpuhan ekonomi yang cukup signifikan. Industri kreatif juga terkena dampak, salah satunya bidang film/iklan yang memerlukan proses *shooting*. Penulis melihat langsung bagaimana kondisi tersebut terpuruk saat sedang menjalani proses magang *track 1* di sebuah *production house* iklan. Biaya protokol kesehatan yang cukup menguras *budget* dan seringnya terjadi penularan kasus positif covid-19 di lokasi *shooting* membuat para *brand*, *client*, *agency*, dan *production house* memutar otak. Bagaimana caranya meraup keuntungan yang banyak di tengah pandemi ini tapi dapat meminimalisir kasus penularan virus covid-19. Membuat iklan dengan animasi adalah salah satu jawabannya.

Efek pandemi yang menyurutkan pembuatan iklan dengan dominasi proses *shooting* dan justru membangunkan tidur lelapnya iklan media animasi, membuat penulis tertarik untuk mempelajari lebih lanjut seperti apa proses dan *workflow* animasi. Di sisi lain, karena penulis mengambil peminatan film bukan animasi dan materi perkuliahan yang diajarkan tentu tidak mengarah ke pembuatan animasi. Sehingga, penulis merasa belum cukup berpengalaman dalam memproduksi animasi dan ingin terjun langsung serta belajar dalam menangani sebuah produksi animasi. Penulis berencana untuk masuk ke Milkyway Studio setelah lulus dan rasanya akan jauh lebih baik jika memiliki pengalaman mengenai dunia animasi sebelumnya.

Doa penulis terjawab setelah lebih dari dua bulan menyelesaikan proses magang *track 1*. Penulis ditawarkan oleh Firman Wijasmara selaku sutradara untuk membantunya mengerjakan proyek pembuatan delapan film produk pemodernan sastra di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sebagai asisten sutradara hingga rampungnya produksi. Karena proyek ini berlangsung mulai dari bulan Juli hingga November, maka penulis merasa cukup dan pas jika tawaran ini dimasukkan sebagai magang *track 2*. Magang menjadi asisten sutradara di proyek animasi akan menjadi tantangan, bahan belajar yang menarik, dan juga dunia baru bagi penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang ini dilakukan untuk memenuhi kriteria mata kuliah *Industry Pipeline Knowledge*, *Industry Pipeline Validation*, dan *Professional Literacy* yang totalnya berjumlah 14 sks, juga sebagai salah satu pilihan syarat kelulusan agar penulis bisa memperoleh gelar sarjana seni (S.Sn). Meskipun penulis mengambil peminatan film bukan animasi, dengan adanya kerja magang ini penulis berharap akan dibentuk langsung oleh professional dalam lingkungan pembuatan film animasi, yakni:

1. Mengeksplorasi dunia animasi 2D dari tahap *development* hingga *post production*

2. Menambah pengalaman dan pengetahuan sebagai asisten sutradara proyek animasi
3. Menguji kemampuan dan minat penulis yang sebenarnya

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjalani magang di bawah kontrak kerja dengan Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa Kemdikbud yang ditandatangani pada tanggal 29 Juni 2022. Sebelumnya, pada tanggal 19 Juni 2022 penulis sudah sempat berkomunikasi dengan Firman Wijasmara selaku sutradara Tim C Proyek Pemodernan Sastra untuk mengirimkan *curriculum vitae* yang nantinya beliau berikan ke Badan Bahasa/AINAKI untuk melakukan proses *screening* kelayakan rekomendasi. Penulis dijelaskan oleh sutradara proyek apa yang sedang dikerjakan, lamanya periode produksi, kemungkinan *fee* yang akan didapat pada proyek ini, dan juga tugas yang akan penulis lakukan.

Proyek ini sebenarnya berlangsung mulai dari 1 Juni - 30 November 2022 bagi sutradara, pengarah kreatif, dan juga pengarah teknis. Namun, karena sebelumnya asisten sutradara sebenarnya tidak direncanakan kehadirannya dalam proyek, maka penulis baru bergabung pada tanggal 1 Juli 2022. Tidak ada jam kerja kantor, karena mayoritas dikerjakan secara daring. Semua administrasi dan penandatanganan kontrak melalui narahubung Badan Bahasa tim C yaitu, Mas Andwi Sulistiyo.

Penulis mengajukan surat permohonan magang ke *website* <https://gesit.kemdikbud.go.id/> pada tanggal 26 Juli 2022 dengan melampirkan surat permohonan yang penulis dapatkan setelah mengajukan *form* MBKM 01 di *website* merdeka.umn.ac.id. Surat penerimaan magang dikirim melalui Mas Andwi selaku narahubung tim C pada tanggal 23 Agustus 2022 saat proses magang sudah dilakukan.