

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di revolusi industri 4.0, sektor industri kreatif Indonesia menjadi sektor yang secara konstan tengah mengalami pertumbuhan secara signifikan. Menurut Nesta (seperti dikutip dalam Ritonga, 2019) sektor industri kreatif ini dapat menjadi roda penggerak ekonomi di abad ke-21 jika dikembangkan dan dikelola dengan baik. Di dalamnya, ada subsektor industri animasi yang juga menunjukkan kemajuan. Banyaknya film-film animasi baru selama beberapa tahun terakhir menunjukkan adanya potensi bagi industri ini untuk menjadi besar di Indonesia di kemudian hari. Contohnya adalah film *Nussa: The Movie* (2021) dan *Si Juki the Movie* (2017), film *feature-length* yang ditayangkan di bioskop lokal. Ada pula *Animasinopal* sebagai contoh dari seri film animasi pendek di Youtube yang sudah memiliki jutaan *subscribers*.

Dari segi produksinya, industri animasi memiliki sangat banyak subsektor jika di-*breakdown*, mulai dari *pre-production*, *production*, sampai *post-production*. Ragam divisi ini menjadikan ada banyaknya peluang kerja yang tersedia di dalam industri animasi itu sendiri. Namun, diperlukan *skill* dan kompetensi yang cukup untuk bisa terjun dan beradaptasi sebagai praktisi animasi. Persiapan kompetensi tersebut dapat didapat melalui kurikulum atau pembelajaran, yang salah satunya disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Di bawah Fakultas Seni dan Desain dan juga Prodi Film, UMN memberikan teori berikut dengan praktiknya melalui tugas dari *pre-production* sampai ke *post-production*. Hal ini memberikan kesempatan bagi mahasiswanya untuk melakukan eksplorasi sampai memutuskan fokus divisi yg ingin ditekuni lebih lanjut dalam industri animasi.

Selain itu, UMN juga menaungi berbagai proyek produksi animasi di bawahnya melalui badan atau lembaga profesional dalam film atau animasi, contohnya adalah UMN Pictures. Proyek *Projection Mapping* yang tengah dikerjakan oleh UMN Pictures ini membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk

bergabung dalam kerja nyata industri animasi dengan beberapa posisi yang tersedia. *3D Generalist* menjadi salah satu posisi yang dibuka untuk calon pekerja magang, yang di dalamnya mencakup beberapa ragam *jobdesk*. Kesempatan ini sangat menguntungkan bagi mahasiswa karena dapat menjadi wadah untuk mengimplementasikan ilmu-ilmu yang didapat dari perkuliahan dalam kerja nyata, yang kemudian juga bisa memberikan pengalaman bekerja di industri animasi sebagai bekal untuk merintis karir setelah lulus.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Proyek “*Projection Mapping*” dibuka bagi para calon pekerja magang untuk bisa merasakan langsung bekerja di industri animasi selama periode waktu yang ditentukan. Hal ini sangat menguntungkan bagi mahasiswa untuk bisa melakukan praktik secara langsung akan semua teori atau materi yang telah dipelajari di perkuliahan. Proyek ini sangat menarik bagi penulis untuk bisa memperluas eksplorasi jenis proyek animasi, karena *output*-nya adalah berupa video proyeksi dengan aset 3 dimensi di dalamnya, bukan film naratif seperti yang biasa dikerjakan sebelumnya.

Penulis bekerja di *Projection Mapping* ini sebagai *3D Generalist* yang mengerjakan beberapa sektor sekaligus dari *pipeline* animasi, di antaranya *modeling*, *texturing*, *rigging*, sampai *rendering* untuk menciptakan aset 3 dimensi yang diperlukan. Hal ini sangat memungkinkan penulis untuk melakukan eksplorasi agar bisa mempelajari tiap divisinya lebih dalam karena dibarengi dengan praktik langsung dalam pengerjaan proyek. Selain itu, ada pula pengawasan langsung dari *supervisor* atau mentor divisi yang dapat memberikan arahan berupa *feedback*. Masukan yang diberikan untuk tiap pekerjaan yang telah dilakukan ini dapat mengimprovisasi kompetensi diri.

Berpartisipasi di program magang “*Projection Mapping*” juga memberikan kesempatan untuk bekerja bersama rekan-rekan satu tim pekerja magang yang juga merupakan mahasiswa UMN. Hal ini dapat memperluas relasi dan juga mengasah *soft skill* penulis, seperti materi yang didapatkan dari mata kuliah *Professional*

Development, yakni berkomunikasi dengan baik dan juga saling berbagi informasi atau pengalaman untuk mendapatkan ilmu-ilmu baru.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Di semester sebelumnya, penulis sudah menjalankan program Magang Track 1 di Universitas Multimedia Nusantara dengan proyek “*Projection Mapping Fine Dining*”. Kemudian, penulis melanjutkan pelaksanaan Magang Track 2 di tempat yang sama dengan proyek “*Projection Mapping*” dan juga posisi yang sama, yaitu *3D Generalist*. Penulis mengontak dosen selaku *supervisor* di proyek ini untuk mengurus administrasi kontrak baru, yakni dengan mengirimkan berkas-berkas yang diperlukan kepada admin yang bersangkutan.

Setelah pengajuan direspon, penulis menandatangani kontrak baru yang dikirim balik melalui *e-mail*. Kemudian, penulis lanjut melakukan registrasi ulang untuk Magang Track 2 di *website* Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Dari kontrak yang tertera, penulis diinformasikan akan melaksanakan program magang mulai tanggal 4 Juli sampai 21 November 2022. Jam kerja yang berlaku adalah setiap hari Senin-Jumat mulai pukul 08.00 – 17.00.

Meskipun kondisi pandemi di Indonesia sudah cukup mereda dan aktivitas produktif sudah banyak yang kembali dilaksanakan secara tatap muka, namun pelaksanaan program magang ini masih tetap diberlakukan secara daring atau *online*. Komunikasi antar tim dan *supervisor* atau mentor divisi dilakukan melalui Discord Tim *Projection Mapping*. Setiap jam 10.00 di hari kerja diadakan *daily update* di *text channel* Discord untuk diberikan *feedback* dari tiap *progress* pekerjaan yang sudah dilakukan. Ada pula *meeting* yang dilakukan secara berkala jika ada *update* informasi tentang proyek melalui *voice channel*. Pelaksanaan magang secara jarak jauh atau *offline* ini memberikan pekerja magang fleksibilitas untuk menentukan jam kerjanya sendiri selama masing-masing *jobdesk* tetap dikerjakan.