



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Sweltzer dan Mary (2009, hlm. 3-8), yang tercatat dalam bukunya yang berjudul “The Successful Internship: Personal, Professional, and Civic Development”, program magang merupakan salah satu program yang ditawarkan universitas kepada mahasiswanya sebagai syarat kelulusan. Dengan menempuh program magang, para mahasiswa dapat belajar secara langsung bagaimana situasi dunia kerja, meningkatkan *personal, professional* dan *civic development* seseorang dan bagaimana cara menghadapi masalah-masalah yang akan ditemukan ketika nantinya suatu individu masuk ke dunia tersebut. Kegiatan magang juga merupakan jembatan antara kegiatan universitas dengan dunia kerja yang nantinya akan mempersiapkan calon-calon pekerja yang akan bekerja di dalam bidang yang telah mereka pilih, dan dalam hal ini penulis menjadi tenaga kerja animasi dalam bidang *visual effects*.

Menurut Denslow (2009), pengertian animasi yang paling sederhana dan umum dapat ditemukan di kamus Webster, yaitu bahwa animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang dapat dibuat dengan menggunakan boneka atau alat-alat mekanik lainnya dan mengambil foto hal-hal tersebut dengan menggerakkan benda-benda tersebut dengan perlahan dan menyusunnya dalam posisi yang berurutan sehingga menghasilkan pergerakan. Namun seiring berjalannya waktu, animasi juga mengalami pergeseran makna menjadi kartun yang bergerak, atau gambar-gambar yang bergerak dengan menyusun gambar-gambar tersebut dalam suatu urutan dan menghasilkan pergerakan. Menurut Beane (2012), animasi memiliki berbagai fungsi dalam industri yaitu untuk memvisualkan cerita atau hal lainnya. Animasi dapat digunakan dalam berbagai macam bidang dalam industri, antara lain untuk bidang perfilman, medis, edukasi, dsb. Animasi memiliki berbagai macam bidang, salah satunya adalah divisi *visual effects* yang penulis ambil sebagai divisi dalam program magang yang penulis ikuti.

Secara sederhana, *visual effects* menurut Fink dan Morie (2010) merupakan istilah untuk menjelaskan ilusi atau bayangan yang dihasilkan dan tidak bisa dilakukan dalam pengambilan kamera atau *shooting* langsung di dunia asli. Kesalahan umum yang sering ditemukan ditengah-tengah masyarakat awam adalah bahwa mereka menganggap pengertian *special effects* dan *visual effects* merupakan hal yang sama. Namun terdapat perbedaan antara kedua hal tersebut. *Visual effects* merupakan ilusi yang tidak bisa dihasilkan di dunia nyata sehingga membutuhkan bantuan komputer untuk membuatnya, sedangkan *special effects* merupakan segala efek yang digunakan untuk membuat film lebih realistis dan menambah daya menarik film kepada penonton yang dapat dibuat di dunia asli atau melalui *shooting* langsung. Melalui perbedaan ini, penulis merasakan ketertarikan dalam membuat *visual effects* dengan menggunakan komputer yang membuat penulis ingin mempelajari hal ini dengan lebih dalam. Karena itulah, penulis mendaftarkan diri sebagai tenaga kerja magang dalam divisi ini.

Penulis memiliki kesempatan untuk menjalani program magang sebagai bagian dari divisi *visual effects* dalam UMN Pictures. Alasan penulis mendaftar disana adalah karena pada waktu itu, penulis masih mengikuti kelas yang membuat penulis tidak bisa melakukan program magang apabila penulis mencari lokasi yang jauh dari lokasi kampus. Karena itu, penulis berpikir bahwa dengan mendaftarkan diri sebagai tenaga kerja magang dalam UMN Pictures, penulis memiliki waktu yang efektif untuk mengikuti kedua program tersebut. Penulis mengetahui keberadaan UMN Pictures melalui teman penulis dan juga penulis sempat mendengarkan perkataan salah satu dosen yang mengutarakan nama UMN Pictures, karena pada saat ini UMN Pictures masih bisa dikatakan sebagai studio yang baru. Karena itu, penulis juga berpikir untuk menjadi tenaga kerja yang bergerak dalam bidang *visual effects* dan berharap dapat membantu UMN Pictures dengan pengetahuan yang dimiliki penulis saat itu. Penulis juga ingin belajar lebih mengenai divisi ini dan dengan menjalani program magang di UMN Pictures, melakukan konsultasi kepada para dosen mengenai hal-hal yang diperlukan dalam program magang maupun pengetahuan seputar *visual effects* menjadi mudah. Sehingga, penulis memiliki kesempatan untuk menjalani program magang di

UMN Pictures selama dua bulan, yaitu terhitung dari tanggal 11 Februari 2019 hingga 9 April 2019.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Seperti yang telah tertulis diatas, maksud dan tujuan umum penulis dalam mengikuti program magang ini antara lain adalah sebagai salah satu syarat kelulusan penulis dalam menempuh tingkat perkuliahan penulis untuk mendapatkan gelar S1 dalam bidang film dan televisi pada semester delapan. Penulis juga mengikuti program ini untuk menyiapkan penulis dalam dunia kerja nantinya, yang mengharuskan penulis untuk bekerjasama dengan individu lain dalam dunia kerja. Penulis juga ingin menambah keterampilan penulis dalam membuat *visual effects* dengan menggunakan *software-software* yang belum diketahui penulis dan mempelajarinya. Selain itu, penulis juga ingin menambah profesionalitas penulis sebagai tenaga kerja yang mendalami bidang *visual effect*. Selain itu, penulis juga ingin menjadi tenaga kerja yang dapat membantu perusahaan dimana penulis menjalankan program magang ini.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengirimkan CV kepada perusahaan UMN Pictures ketika sedang libur kenaikan semester. Namun sebelum libur semester, penulis mengurus KM 01, yaitu berkas yang menunjukkan perusahaan-perusahaan yang merupakan target magang penulis. Bersamaan dengan CV, penulis juga mengirimkan *portfolio* berupa video *visual effect* yang telah penulis buat selama ini. Setelah menunggu kurang lebih tiga hari setelah mengirim CV, penulis mendapatkan jawaban berupa *invitation* atau undangan ke dalam grup *Line* dan telah dinyatakan bahwa penulis dan beberapa mahasiswa lain telah diterima dalam UMN Pictures dan dapat mulai bekerja tanggal 11 Februari 2019. Penulis dan mahasiswa lainnya tidak menghadapi tahap wawancara ketika mendaftar ke dalam UMN Pictures. Setelah diterima, penulis kemudian mendapatkan KM 02 yang merupakan surat pengantar magang.

Menurut perjanjian yang diberikan oleh pihak HRD UMN Pictures dan telah ditandatangani oleh penulis, penulis akan menjalani program magang mulai dari tanggal 11 Februari 2019 hingga 9 April 2019. Sebelum memulai program magang, penulis diberikan tes berupa tes *visual effect rigid bodies* yaitu dengan membuat *wrecking ball* yang menabrak dinding bata. Tugas ini akan dikumpulkan saat penulis mulai program magang, yaitu pada tanggal 11 Februari 2019. Setelah masuk pada tanggal 11, penulis kemudian mendapatkan surat tanda penerimaan magang pada tanggal 12 yang kemudian penulis *fotocopy* dan berikan ke BAAK untuk mendapatkan KM 03 – KM 07.

Penulis kemudian melakukan program magang dari awal tanggal perjanjian, yaitu tanggal 11 Februari 2019 hingga tanggal 10 April 2019, karena penulis mengurus KM 02 terhitung dari tanggal 12 Februari, sehingga penulis harus menambah satu hari dari tanggal yang telah ditentukan oleh perjanjian.

