



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

Penulis merupakan mahasiswa aktif di Universitas Multimedia Nusantara. Untuk menghadapi dunia kerja profesional, penulis memerlukan kemampuan tidak hanya pengetahuan secara teoritis, namun perlu juga *soft skills* dan pengalaman praktis serta mengaplikasikan seluruh pengetahuan yang dipelajari semasa kuliah ke dalam dunia kerja profesional nanti. Untuk mengasah semua faktor tersebut, Universitas Multimedia Nusantara memiliki mata kuliah wajib yang harus ditmpuh oleh penulis berupa mata kuliah *Internship*. Mata kuliah ini ditempuh oleh penulis yang di ambil di semester 8.

Penulis merupakan mahasiswa program studi Film dengan jurusan Animasi. Animasi dalam bahasa Indonesia berasal dari kata "*Animation*". *Animation* berasal dari bahasa Yunani, *anima*, yang berarti "napas" dan napas identik dengan "hidup", sehingga animasi adalah "memberi hidup pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya". Definisi lain dari animasi yaitu menggerakkan benda mati seolah-olah hidup, visi gerak yang diterapkan pada benda mati, dan tampilan yang cepat dari urutan gambar-gambar 2D ataupun 3D atau *model* dalam posisi tertentu, untuk menciptakan ilusi gerak. (Gumelar, 2011). Penulis kemudian mendalami pelajaran dan teknik animasi semasa perkuliahan dan siap untuk diterapkan di dunia kerja profesional.

Dengan bekal-bekal yang sudah dielajari ini, penulis mencoba untuk melamar ke berbagai studio 3D Animasi di Indonesia, seperti Manimonki Studio, The Little Giantz Studio, dan Enspire Studio. Lalu di pertengahan Januari 2019, penulis mendapatkan kesempatan untuk menempuh kerja magang di salah satu perusahaan sekolah 3D animasi Indonesia yang sudah ternama, yaitu Enspire School of Digital Art (ESDA) yang berlokasi di kantor pusat ESDA di Tanjung Duren, Jakarta Barat.

ESDA merupakan sekolah 3D Animasi di Indonesia yang sudah berdiri sejak 2013 yang didirikan oleh Andre Surya, seorang animator internasional. ESDA melatih dan mendidik murid-murid untuk mengembangkan pemikiran yang kreatif dan memberi bekal dan peluang untuk masa depan nanti. Serta membantu anak-anak yang memiliki kecanduan bermain *game* untuk berubah dan menyalurkan hobi tersebut mejadi kegiatan yang lebih kreatif dan berkualitas.

Di ESDA, terdapat banyak divisi yang membuat ESDA selalu maju dan berkembang. Salah satunya adalah divisi Kurikulum. Penulis berkesempatan untuk melatih bekal ilmu yang diperoleh semasa perkuliahan dan *soft skill* yang di miliki penulis, untuk diaplikasikan ke dunia kerja profesional ini. Penulis menempuh kerja magang selama 3 bulan, dimulai dari awal Februari hingga akhir bulan April sebagai *generalist* di dalam divisi Kurikulum ESDA. Kelvin Hidajat selaku *Course Director* divisi Kurikulum ESDA yang *mentori* dan *mensupervisi* kerja penulis selama masa kerja magang di ESDA. Selama kerja magang, penulis melatih kemampuannya dalam bersosialisasi, beradaptasi, berkomunikasi dan berfikir kritis dan kreatif serta bagaimana bekerja dengan tim profesional.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang atau *internship* yang dijalani penulis dalam divisi kurikulum di Enspire School of Digital Art (ESDA), selain untuk memenuhi syarat kelulusan S1 di Universitas Multimedia Nusantara antara lain:

1. Mendapatkan pengalaman kerja dunia profesional secara langsung, sehingga menambah wawasan dan gambaran umum tentang dunia kerja profesional di industri kreatif.
2. Menambah wawasan mengenai kerja *generalist*, yaitu sebagaimana penulis mampu mengerjakan berbagai macam jenis kerjaan di divisi kurikulum ESDA.
3. Mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu *3D Artist* dan *video editing* yang sudah pernah dipelajari pada masa perkuliahan sehingga dapat

dipraktekan secara langsung teori-teori yang telah dipelajari di lapangan kerja.

4. Melatih penulis untuk mengembangkan *soft skill*, sehingga penulis lebih siap secara mental, berfikir kritis, kemampuan bekerja yang lebih baik, disiplin dan tepat waktu serta kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sehingga penulis siap untuk masuk ke dunia kerja setelah penulis *graduate* dari Universitas Multimedia Nusantara

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum mengambil mata kuliah *Internship*, penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir (TA), skripsi, dan sidang akhir serta telah lulus mata kuliah diatas 100 sks, memiliki nilai IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) diatas 2,00, tidak memiliki nilai D dan nilai E. Kemudian penulis mulai mengurus proses *Internship* sesuai prosedur yang telah di terapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara.

Pertama-tama, penulis mengisi lembar KM 01, yaitu *form* pengajuan kerja magang yang kemudian di verifikasi dan ditandatangani oleh koordinator magang. Setelah disetujui, lalu penulis mulai mengirim CV (*curriculum vitae*) dan portofolio serta surat lamaran magang dan surat pengantar magang dari Universitas Multimedia Nusantara ke berbagai studio-studio 3D Animasi di sekitar Jabodetabek. Lalu, penulis mendapat panggilan interview di kantor pusat Enspire School of Digital Art (ESDA) yang terletak di daerah Tanjung Duren, Jakarta. Penulis di *interview* langsung oleh Directur ESDA, Bapak David Wiyono.

Kemudian penulis diberi penjelasan mengenai *job description* selama proses magang yaitu sebagai anggota kurikulum di ESDA. Setelah interview dan berdiskusi dengan Bapak David, penulis kemudian mengurus dokumen-dokumen lain untuk melengkapi dokumen kerja magang. Setelah mendapatkan surat penerimaan magang dari perusahaan, penulis lanjut mengurus ke pihak kampus untuk didata dan di proses sehingga mendapat dokumen KM 03-07, yaitu kartu kerja magang, kehadiran kerja magang, laporan realisasi kerja magang, lembar penilaian kerja magang, dan lembar tanda terima penyerahan laporan kerja

magang. Lalu penulis siap memulai kerja magang pada tanggal 1 Februari 2019 sesuai dengan kesepakatan dengan pihak ESDA.

Penulis melakukan kerja magang selama tiga bulan, dimulai dari awal bulan Februari hingga akhir bulan April. Jam kerja yang dilaksanakan adalah 8 jam, dimulai dari jam 10:00 hingga jam 18:00 dan hari kerja yang dimulai dari hari Senin hingga hari Jumat. Jam kerja ini berlaku untuk semua karyawan pada divisi kurikulum ESDA. Jam 13:00 WIB hingga jam 14:00 WIB adalah jam istirahat yang biasanya digunakan untuk makan siang dan melepas jenuh. Lalu setiap hari Rabu diadakan *weekly meeting* dengan Bapak Andre Surya, selaku salah satu *Founder* ESDA. Jam kerja tersebut bisa berubah bila ada libur atau Bapak Andre berhalangan hadir.

