



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

Pada mulanya, penulis mulai mencari lowongan pekerjaan di perusahaan atau studio animasi, dimulai dengan mensortir berdasarkan jenis dan hasil pekerjaan apa yang dikerjakan perusahaan tersebut. Penulis lebih tertarik terhadap pekerjaan yang memerlukan 3D karena beberapa alasan. Beberapa alasan tersebut yang melatar belakangi penulis karena penulis kurang pandai dalam menggambar perspektif dari segala arah, sehingga umumnya terlihat *flat* dan datar. Dalam 3D, bentuk yang sudah dibuat dapat dilihat dari berbagai arah, tidak satu sisi saja sehingga mempermudah penulis untuk lebih memahami bentuk yang akan di rancang.

Selain itu, alasan lain penulis lebih memilih proyek 3D ialah karena di perkuliahan penulis lebih memfokuskan diri pada mata kuliah yang memerlukan 3D sehingga penulis lebih menguasai teknik-teknik yang umumnya diperlukan dalam proses perancangan bentuk 3D. Pertimbangan lain penulis adalah melihat industri animasi di Indonesia lebih banyak terlihat tampilan 3D daripada 2D. Tidak sedikit film animasi di Indonesia menggunakan animasi obyek 3D bahkan film layar lebar yang ditayangkan di bioskop banyak menggunakan visual efek CGI merupakan bentuk objek 3D. Penulis membandingkan berbagai tempat magang lain berdasarkan spesialisasi dan apa yang dikerjakan perusahaan sebagai bahan pertimbangan sehingga akhirnya penulis memilih Nice Idea Indonesia sebagai tempat kerja magang. Hal tersebut juga menyesuaikan kemampuan dan ketertarikan penulis terhadap jenis pekerjaan yang akan dilakukan.

Studio Nice Idea Indonesia memiliki spesialisasi khususnya di bidang komersial seperti iklan film atau pembuatan CGI untuk kebutuhan VFX dalam perfilman layar lebar dalam negeri maupun luar negeri. Maka dari itu, Nice Idea Indonesia lebih terlibat dalam pembuatan *Post-Production* dari pada *Pre-production*.

Menurut Beane (2012) dalam dunia industri film dan animasi terdapat tiga struktur pengerjaan yang umumnya dilakukan dalam suatu studio atau perusahaan yang mencakup *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*. Beane (2012) juga menyatakan bahwa tim untuk *Post-Production* melakukan pekerjaan seperti mengatur agar proyek yang dibentuk akan terlihat menarik dengan penambahan efek dan warna.

Penulis memilih studio yang bergerak di *Post-Production* dikarenakan merasa cocok dengan bagian produksi yang penulis lakukan yaitu melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan 3D serta pengetahuan baru dibidang kompositing dan bagian *editing*. Selama diperkuliahan, penulis lebih bergerak di bagian (*Pre-Production*) mulai dari konsep dan ide hingga perancangan (*Production*). Maka, dengan melakukan kerja magang di Nice Idea Indonesia yang lebih berfokus pada *Post-Production* akan menambah pengalaman baru penulis sebagai *generalist*, hal ini diperlukan agar penulis dapat mengerti berbagai aspek yang umumnya dilakukan di industri animasi maupun perfilman.

Studio Nice Idea Indonesia memiliki dua cabang yang terletak di Hayam Wuruk (Jakarta Pusat) dan Kemang (Jakarta Selatan). Penulis ditempatkan di cabang Kemang, Jakarta Selatan yang tepatnya berada di lokasi Jalan Bangka Raya. Penulis yang bertempat tinggal di Poris Indah, Tangerang membutuhkan waktu sekitar 1 jam 30 menit untuk sampai ke lokasi magang dengan transportasi umum seperti kereta dan ojek.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang diperlukan oleh mahasiswa animasi semester tahap akhir dikarenakan dalam kerja magang, terdapat berbagai hal yang dapat dijadikan maksud dan apa tujuannya. Selain untuk memenuhi memenuhi syarat kelulusan dan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sn) di Universitas Multimedia Nusantara, praktik kerja magang dapat menjadi kesempatan penulis untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh di dunia kerja. Dilakukannya kerja magang ialah untuk mendapatkan pengalaman bekerja di industri.

Hal ini menjadi penting dikarenakan pengetahuan dan teori-teori yang telah dipelajari akan berbeda apabila diterapkan di dunia industri umumnya. Pengaplikasian ilmu yang dipelajari harus disesuaikan dengan kebutuhan proyek perusahaan maka hal ini dapat membuat penulis beradaptasi untuk bekerja di dunia kerja.

Di perkuliahan, penulis umumnya mengerjakan tugas animasi untuk mengejar nilai dan mengumpulkan portofolio yang baik. Namun, dengan dilakukannya kerja magang, penulis mendapat pola pikir baru untuk bersikap bertanggung jawab dan mandiri atas pekerjaan yang diberikan. Kerja magang akan memberikan pengalaman bagaimana bekerja di industri secara professional, hal ini akan melatih mental dan pola pikir penulis agar terbiasa bekerja di industri yang ditekuni.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Terdapat prosedur yang harus dilakukan penulis sebelum melakukan kerja magang sebagai prasyarat akademik di perkuliahan. Hal tersebut dimulai dari penulis harus menyelesaikan 120 SKS sebagai mahasiswa semester akhir, memiliki IPK dengan minimal 2,00, penulis tidak memiliki nilai D dan E secara akademik dan telah mengikuti pembekalan magang yang diselenggarakan oleh CDC (*Career Development Center*).

Setelah memenuhi segala prasyarat yang dibutuhkan, penulis mulai mencari lamaran magang di berbagai studio animasi dan perusahaan yang mengerjakan proyek animasi serta yang berkaitan dengan jurusan yang dipilih penulis. Penulis mulai melakukan masa magang dari tanggal 21 Januari 2019 hingga 21 Juli 2019 selama 6 bulan lamanya. Namun, untuk laporan ini akan memuat mulai tanggal 7 Februari 2019 hingga 12 April 2019 untuk menyelesaikan waktu kerja magang penulis selama kurang lebih 320 jam.

Tabel 1.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

No.	Tanggal	Keterangan
1	9 Januari 2019	Penulis mengajukan lamaran magang ke studio Nice Idea Indonesia melalui <i>email</i>
2	10 Januari 2019	Pihak Nice Idea Indonesia membalas <i>email</i> dan mentnukan waktu untuk wawancara
3	14 Januari 2019	Wawancara di studio Nice Idea Indonesia
4	21 Januari 2019	Kontrak kerja magang dimulai
5	8 Februari 2019	Mulai perhitungan waktu kerja magang
6	12 April 2019	Mencapai waktu selesai kerja magang
7	09 May 2019	Pengajuan sidang magang
8	13 Mei 2019	Melakukan sidang magang

Pada tanggal 5 Januari 2019 hingga 9 Januari 2019, penulis mengirimkan surat lamaran kerja magang kepada Manimonski, Viva Fantasia studio, PT. MAYORA INDAH, Nice Idea Indonesia, Kisai Entertainments, Bobo.Id, Lumine Studio dan Re:On Comics. Dari kedelapan perusahaan tersebut Kisai Entertainments, Bobo.Id dan Nice Idea membalas *email* saya dan mengajukan wawancara di waktu yang berdekatan. Penulis cukup kesulitan untuk mempertimbangkan perusahaan mana yang akan dipilih penulis untuk dilakukan kerja magang. Namun, setelah melakukan berbagai pertimbangan akhirnya penulis mengikuti tahap wawancara di Nice Idea Indonesia pada tanggal 14 Januari 2019.

Wawancara dilakukan di Kemang, Jakarta Selatan yang merupakan cabang lain perusahaan Nice Idea Indonesia, namun lokasi ini tidak tertulis di *website official* Nice Idea Indonesia. Sehingga, membuat penulis mengira kerja magang akan dilaksanakan di Hayam Wuruk, Jakarta Pusat sesuai degan lokasi yang tertera di *website*. Penulis sampai di kantor Dreamers HQ yang merupakan studio cabang perusahaan Nice Idea Indonesia. Penulis bertemu dengan Pak Harris

Reggy selaku direktur perusahaan Nice Idea Indonesia. Beliau memberikan perincian bagaimana proses kerja magang di perusahaan Nice Idea Indonesia dilakukan mulai dari cara berpakaian menggunakan kemeja dikarenakan banyak orang asing di sana hingga jam kerja. Jam kerja magang dilakukan pukul 10.00 hingga 18.00 pada hari Senin sampai Jumat, dan hari Sabtu masuk apabila terdapat pekerjaan tambahan dan *meeting*. Jam istirahat makan siang pada pukul 12.00 hingga 13.00.

Kemudian pelaksanaan kerja magang tidak diizinkan untuk 3 bulan, sesuai prosedur di perusahaan Nice Idea Indonesia diwajibkan 6 bulan dengan alasan 3 bulan akan terlalu cepat dan kurang mendapat pengalaman. Penulis kemudian ditempatkan untuk bekerja magang di Kemang, Jakarta Selatan, hal ini cukup memberikan pertimbangan lain bagi penulis untuk menolak karena lokasi yang cukup jauh. Selama 6 bulan, penulis tidak mendapatkan gaji atau uang transportasi, namun pihak Nice Idea Indonesia menyediakan fasilitas komputer sehingga penulis tidak perlu membawa laptop pribadi. Penulis sering masuk pada hari Sabtu dikarenakan penulis ingin mengejar *deadline* yang semakin dekat, dan pak Harris memang tetap bekerja di hari Sabtu. Namun, di hari Sabtu itu menjadi *optional* (tidak wajib masuk).

Bekerja magang di studio Nice Idea Indonesia, dipantau dan dimonitori langsung oleh Pak Harris Reggy selaku direktur Nice Idea Indonesia sehingga masukan, koreksi dapat secara langsung diberikan kepada saya sesuai dengan ketentuan serta revisi terhadap proyek yang dikerjakan. Namun, Kak Shalahuddin selaku senior yang sudah bekerja lebih lama daripada kami juga memberikan masukan serta membantu kami memberikan pengetahuan yang belum kami dapat sebelumnya.