

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia 3D sekarang sedang sangat banyak dibutuhkan oleh berbagai industri, salah satunya industri periklanan. Terdapat beberapa studio animasi di Indonesia yang mewadahi pembelajaran 3D, seperti Brownbag Studio, Cuatrodia Studio, MSV Pictures, Enspire Studio, dsb. Oleh karena itu, penulis tertarik dalam mendalami bidang pekerjaan ini dan memanfaatkan fasilitas magang UMN dalam menjalankannya. Namun beberapa studio tersebut hanya berfokus dalam dunia animasi saja, sedangkan penulis masih kurang dalam hal portofolio. Oleh karena itu, penulis mencari perusahaan lainnya dan akhirnya menentukan Milkyway Studio yang bergerak di bidang animasi yang digunakan pada bidang periklanan, dimana penulis juga bisa ikut berkontribusi dalam pekerjaan lain, seperti editing video, ilustrasi storyboard, kameramen, dsb

Milkyway termasuk kedalam production house yang bergerak dibidang Animasi 3D, karena mereka menyediakan sebuah sarana/media pembelajaran yang berisikan kumpulan *image* yang sudah melalui berbagai proses, mulai dari *modeling/sculpting*, *retopology*, *rigging*, *texturing*, *lighting*, serta *rendering*, sehingga tercipta suatu pergerakan yang dilengkapi dengan audio sehingga memberikan kesan hidup yang mampu memberikan pembelajaran bagi audiens. (Lingga, 2015)

Namun, Milkyway bergerak di bidang periklanan, karena sesuai dengan deifinisinya, dimana Iklan merupakan segala bentuk komunikasi nonpersonal tentang suatu organisasi, produs, servis, ataupun ide yang dibayar oleh satu sponsor yang diketahui, dimana pengertian “dibayar” merujuk pada iklan pada umumnya harus dibeli. sedangkan kata “nonpersonal” dimaksudkan bahwa iklan melibatkan berbagai media massa (Tv, radio, majalah, dan koran) yang kemudian mampu mengirimkan pesan kepada sejumlah besar kelompok individu pada saat

yang bersamaan (Morissan, 2010). Dimana Milkyway lebih menekankan kepada iklan dengan demia 3D, karena di zaman sekarang, media promosi yang menggunakan visual 3D akan lebih menarik dan terlihat inovatif sehingga dapat menghasilkan sebuah komunikasi WOM (*Communication Word of Mouth*) yang akan mendorong pelanggan dalam memberikan pengalaman kepuasan pada rekan-rekan untuk memberikan rekomendasi produk yang akan dibeli di pasaran. (Meiners, 2010)

Dalam program magang ini, terdapat ketentuan perusahaan yang yang boleh dijadikan tempat magang adalah perusahaan yang sudah berdiri selama minimal 3 tahun. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah sistem yang didirikan perusahaan tersebut sudah tertata dengan baik atau belum. Penulis menentukan pilihannya di Milkyway studio karena Milkyway Studio adalah perusahaan yang sudah berdiri kurang lebih 6 tahun lamanya, dimana mereka sudah memiliki banyak sekali portfolio dengan beberapa brand ternama seperti Mobile Legends, Free Fire, Oppo, Kopi Kenangan, dst. Semua karya yang dihasilkan memiliki kualitas yang tinggi dan dikerjakan secara serius dan profesional. Setiap anggota di Milkyway Studio dianggap seperti keluarga dan memberikan kenyamanan satu sama lain. Karena keprofesionalan serta kenyamanan yang diberikan oleh milkyway studio inilah akhirnya penulis melihat bahwa Milkyway Studio merupakan perusahaan yang tepat untuk dijadikan tempat magang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis mengikuti program magang ini dengan tujuan untuk memperoleh sebuah pengalaman yang dapat mengasah kemampuan penulis dalam bidang seni dan desain. selain itu juga untuk dapat menerapkan ilmu dan kemampuan seni 2D/3D dalam dunia pekerjaan. penulis menemukan bahwa dengan mengikuti kegiatan magang ini bertujuan juga untuk memperluas koneksi serta wawasan mengenai 2D/3D serta *workflow* yang digunakan dalam industri periklanan dan juga perfilman. penulis mengikuti program magang ini dalam rangka memenuhi keperluan perkuliahan yang menjadi salah satu syarat dalam memperoleh kelulusan dalam gelar sarjana seni dan desain.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengirimkan CV dan portfolio kepada perusahaan Milkyway Studio. dalam beberapa hari, mendapat balasan untuk menjawab sebuah pertanyaan *interview* singkat melalui *google form* pada bulan 18 Juli di jam 10-11 AM dilaksanakan wawancara oleh Bapak william Chandra dan Bapak Mulyadi Witono selaku *Founder*. Kemudian setelah melakukan wawancara terdapat serangkaian *assignment* yang diberikan untuk menguji kemampuan penulis seperti membuat *Flyer*, logo animasi 3D, serta *essay* deskripsi mengenai konsep pembuatan 3D animasi logo. Kemudian hasil dari *assignment* tersebut lamaran penulis diterima dan kemudian resmi menjadi pekerja magang sebagai 2D/3D artist di Milkyway Studio. Berdasarkan *acceptance letter* yang dikirimkan ke penulis, kegiatan magang dimulai pada 4 Agustus 2023.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Tabel 1.1 Waktu pelaksanaan magang

AGENDA	MAGANG MERDEKA TRACK 1 (20 SKS)	
	TANGGAL	KETERANGAN
Pembekalan magang	9 Mei 2023	DONE
Start	10 Mei 2023	Reigistrasi Internship track 1 di Merdeka.umn.ac.id
Masa Bimbingan	28 Agustus-14 Desember 2023	Minimal 4x Pertemuan
Evaluasi Pertama MAGANG MERDEKA	16-24 Oktober 2023	Evaluasi pertama (Pihak perusahaan dan Dospem Magang UMN) minimal 200 jam kerja magang
UTS	16-24 OKtober 2023	
Masa Bimbingan	8 Desember 2023	Batas akhir bimbingan Magang merdeka (8x bimbingan)

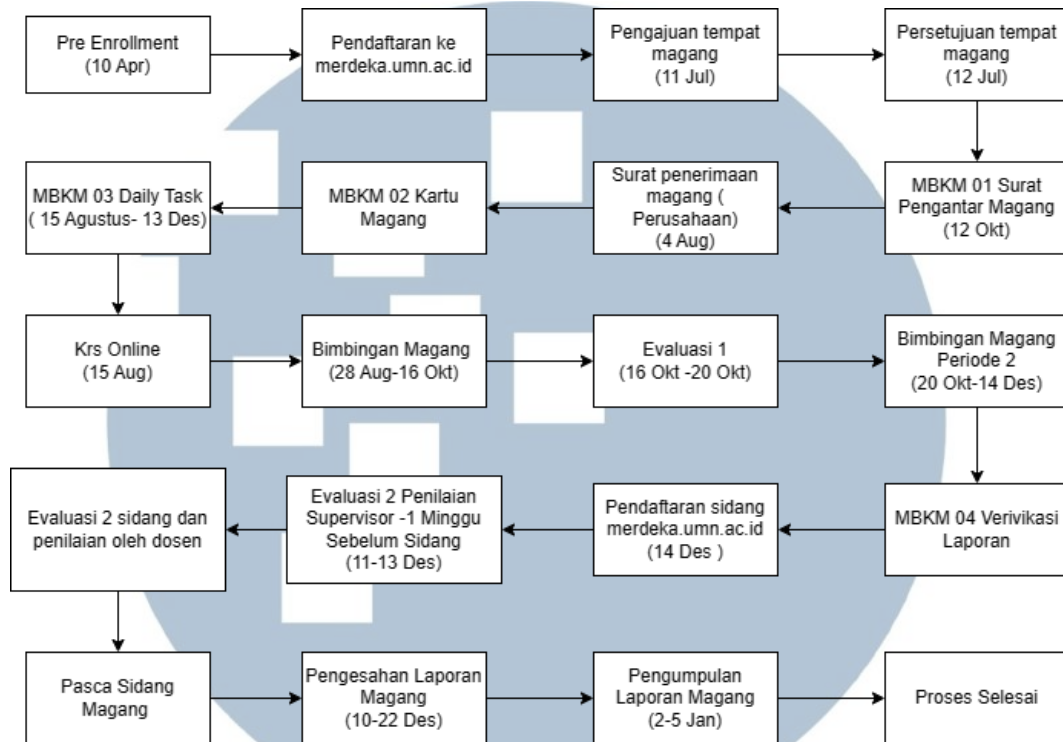
Evaluasi kedua MAGANG MERDEKA	11-13 Desember 2023	Evaluasi kedua oleh perusahaan, mahasiswa sudah 8x bimbingan dengan dospem magang. Mengupload laporan magang bab 1-4.
UAS	14-22 Desember 2023	
Pendaftaran Sidang MAGANG MERDEKA dan REGULER	14 Desember 2023	Upload Laporan magang final
Sidang MAGANG MERDEKA dan REGULER	19-22 Desember 2023	Pelaksanaan Sidang Magang Merdeka
Revisi dan Pengesahan Batch Akhir MAGANG MEREKA	19-22 Desember 2023	Pengumpulan Laporan yang sudah di revisi dan ttd
Pengumpulan Laporan Sidang BAtch Akhir MAGANG MERDEKA	2-5 Januari 2023	Upload laporan Final

Untuk jam kerja yang diterapkan, rata-rata pekerja di Milkyway Studio mulai bekerja pada pukul 11:00 hingga pukul 20:00 setiap hari senin sampai dengan Jumat. Sedangkan penulis menerapkan waktu kerja dari jam 9:00 hingga pukul 19:00. Jadwal yang diterapkan di perusahaan ini sangat fleksibel disesuaikan dengan masing-masing *job desk* atau *timeline* setiap proyek yang diterima. ketentuan perusahaan setiap pekerja disarankan untuk WFO (*Work From Office*), karena di milkyway studio disediakan PC untuk setiap pekerja. namun, terdapat beberapa pengecualian seperti sakit yang mengharuskan pekerja untuk melaksanakan tugasnya WFH.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengirimkan CV dan portfolio kepada perusahaan Milkyway Studio. dalam beberapa hari, mendapat balasan untuk menjawab sebuah pertanyaan interview singkat melalui google form pada 18 Juli di jam 10-11 AM. Kemudian setelah melakukan wawancara dengan kedua *founder* Milkyway Studio, yaitu bapak William Chandra dan bapak Didi Mulyadi Witono, dimana wawancara dilakukan secara online melalui Google meet. Wawancara berisikan seputar alasan memilih Milkyway Studio sebagai tempat magang, alasan mengapa ingin mengambil divisi 3D, pengalaman didunia 3D, dst. Setelah itu terdapat serangkaian assignment yang diberikan untuk menguji kemampuan penulis seperti membuat *Flyer*, logo animasi 3D, serta essay deskripsi mengenai konsep pembuatan 3D animasi logo dengan alasan untuk memberikan tes kepada kandidat magang apakah skill yang dimiliki sesuai dengan portofolio yang diberikan. durasi pengerjaan assignment yang diberikan adalah 1 minggu semenjak pemberian assignment, yaitu pada 23 Juli- 30 Juli. Kemudian dilakukan evaluasi dan juga revisi pada setiap karya yang dihasilkan. Kemudian hasil dari assignment tersebut lamaran penulis diterima dan kemudian resmi menjadi pekerja magang sebagai 2D/3D artist di Milkyway Studio pada 4 Agustus. Berdasarkan *acceptance letter* yang dikirimkan ke penulis, kegiatan magang dimulai pada 15 Agustus 2023.

Proses memulai kerja magang dimulai pada jam 10:00 pagi pada 15 Agustus, dimana hari pertama magang merupakan serangkaian penjelasan workflow dan juga posisi penulis di milkyway studio. Karena Milkyway studi sedang membutuhkan tambahan tenaga kerja di bagian sosial media, oleh karena itu, penulis memulai magang dengan mengerjakan berbagai konten video yang akan diupload pada sosial media *Instagram* dan juga *Youtube* Milkyway studio dengan nama Ulang Aliq.



Gambar 1.1 Diagram Prosedur Pelaksanaan Magang

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA