

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan salah satu kegiatan wajib yang dilaksanakan oleh setiap mahasiswa UMN. Dengan magang mahasiswa dapat mempraktekkan keahliannya di dunia kerja. Magang juga bisa disebut sebagai tempat persiapan seseorang untuk belajar bekerja di suatu industri yang ditujunya. Bagi penulis magang merupakan hal penting agar mahasiswa bisa mengetahui bagaimana *workflow* yang ada di industri, khususnya industri animasi 3D. Karena penulis juga masih belum tau bidang 3D apa yang akan diambil, maka penulis memilih 3D *generalist*. Peran sebagai 3D *generalist* merupakan sebuah pekerjaan yang mencakup keseluruhan dari proses pembuatan 3D itu sendiri. Contohnya *modeling, texturing, lighting, render, animating*, dan lain sebagainya.

Menurut AINAKI (2020), studio animasi di Indonesia terus bertambah terutama dalam kurun waktu 2015-2019, yaitu tumbuh sebesar 153%, per tahun kenaikan rata-rata berada di angka 26%. Jika dilihat dari angka-angka tersebut maka peluang untuk 3D *artist* pada industri animasi akan meningkat seiringan dengan *demand* produk animasi itu sendiri. AINAKI juga menambahkan bahwa sekarang studio-studio animasi tidak perlu lagi menunggu televisi atau bioskop untuk menayangkan hasil produksi animasi studio-studio tersebut. Hasil animasi tadi dapat ditayangkan diberbagai media sosial *over-the-top* (OTT) contohnya YouTube, Netflix, Vidio.com, dan lain sebagainya.

Penulis memilih tempat magang berdasarkan portfolio studio tersebut, tapi tidak semua studio menerima anak magang sehingga penulis perlu mencari lebih teliti. Setelah mendapatkan beberapa nama studio penulis melakukan seleksi studio mana saja yang menerima mahasiswa magang, lokasi studio, *job desk*, dan lainnya. Pada akhirnya yang dipilih adalah studio animasi Shark Animation. Penulis memberanikan diri untuk melamarkan dirinya melalui email. Shark Animation merupakan sebuah studio yang menawarkan servis pembuatan iklan produk-

produk. Namun juga ada beberapa IP (*intellectual properties*) yang diproduksi oleh Shark Animation.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis mengikuti magang selain sebagai syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara, juga mengharapkan mendapat pengetahuan tambahan tentang dunia kerja animasi. Dengan mengikuti magang juga penulis dapat mengasah dan melakukan praktek teori yang telah diajarkan saat waktu perkuliahan. Proses magang yang dilakukan penulis diharapkan juga dapat sebagai salah satu jalan untuk menemukan gaya dan ketertarikan pada suatu posisi dalam industri animasi. Diikuti dengan perkembangan *soft skill* maupun *hard skill* yang telah didapatkan pada proses magang.

Penulis mengharapkan posisi *3D generalist* karena ingin mendapatkan pengalaman lebih karena posisi ini mengerjakan hampir seluruh aspek dari 3D itu sendiri. Dengan begitu penulis dapat merasakan masing-masing peran dalam 3D yang akan membantu penulis kedepannya dalam memilih spesialis. Jika mengacu pada website dan sosial media Shark Animation, studio ini menciptakan hasil-hasil yang baik dan kualitas yang bersaing. Sehingga penulis tertarik dan berharap dapat belajar berbagai hal dengan baik.

1.2 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum magang dilakukan, ada namanya mata kuliah *Professional Development* terlebih dahulu yaitu untuk mempersiapkan mahasiswa sebelum melakukan magang. Pada saat itu dijelaskan dengan lumayan lengkap tata cara melakukan, mendaftar, dan mencari perusahaan magang. Cara membuat CV, portfolio dan lain sebagainya sehingga mahasiswa bisa dengan mudah memenuhi keinginan dari studio yang menerima magang. Sehingga mahasiswa dapat mencari perusahaan secara mandiri sesuai dengan keinginannya masing-masing

Magang merupakan kegiatan wajib bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Maka saat pembekalan magang penulis mulai mencari tempat magang

sesuai keinginannya. Sebelum melamar studio yang ingin dituju ada hal-hal yang harus disiapkan seperti *Cover Letter*, *Curriculum Vitae*, dan *portfolio* yang akan dikirimkan ke studio. Penulis mengirimkan *email* kepada studio Shark Animation pada tanggal 17 Juni 2023 yang kemudian mendapat balasan untuk memenuhi kelengkapan dokumen. Selang beberapa hari penulis dihubungi untuk melakukan wawancara di studio pada tanggal 26 Juni 2023. Setelah melakukan wawancara penulis tinggal menunggu keputusan dari pihak perusahaan. Pada 3 Juli 2023 penulis diterima untuk magang

Magang dilakukan penulis sebagai 3D *generalist* pada studio bernama Shark Animation yang dilakukan secara luring atau *work from office*. Penulis memulai magang pada tanggal 18 Juli 2023 hingga 27 Desember 2023 atau selama 640 jam yang mana tercapat terlebih dahulu. Jam kerja secara normal adalah mulai jam 9 pagi berakhir pada 5 sore. Magang dilakukan penulis dari hari Senin sampai Jumat setiap minggu kecuali tanggal merah. Tetapi baik jam maupun hari kerja tersebut tidak mengikat jika ada revisi maka akan disesuaikan kembali

Selain magang penulis juga perlu menuliskan laporan magang disela-sela waktu melakukan kegiatan magang. Tentu saja penulis perlu mencari beberapa referensi sebelum bisa menulis laporan magang seperti sekarang ini. Hal ini guna penulisan laporan magang tidak melenceng dan tetap berada dijalurnya seperti mahasiswa semester lalu lakukan.

Ketika berada dipenghujung semester dan waktu kerja yang telah memenuhi ketentuan yaitu 640 jam maka nanti akan diadakan sidang magang. Juga ada beberapa syarat lainnya seperti penilaian yang dilakukan *supervisor* harus sudah di input. Sidang magang sendiri merupakan sebuah bentuk laporan apa saja yang telah dilakukan selama magang. Laporan ini akan dipresentasikan untuk menjadi laporan sidang magang dengan waktu maksimal 7 menit. Setelah sidang nanti akan diumumkan apakah lulus atau tidak sidang magang tersebut. Sisanya adalah tinggal melakukan revisi dan mengumpulkan kembali hasil laporan magang yang telah direvisi.