

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang diberikan oleh Tuhan kepada manusia. Kemampuan tersebut dapat membuat manusia memiliki banyak keterampilan. Dunia kerja sangat membutuhkan orang yang terampil dan kreatif, terutama dunia kerja dalam industri kreatif. Industri kreatif sendiri merupakan industri yang muncul dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas, dan bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan kerja (Kementerian Perindustrian RI, 2015).

Industri kreatif memiliki peran yang cukup besar dalam keadaan ekonomi saat ini. Perkembangan teknologi yang sangat pesat juga membuat industri kreatif mulai tersebar dimana-mana. Hal tersebut membuat industri kreatif menjadi industri yang meyakinkan. Sebagai salah satu penggerak roda ekonomi, industri kreatif harus terus berkembang dan tidak boleh berhenti begitu saja. Industri ini harus relevan dengan perkembangan zaman agar industri ini tetap hidup. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan individu yang memiliki kreativitas, keterampilan, dan kemampuan untuk membuat industri ini terus berjalan.

Industri kreatif di Indonesia sendiri dibagi menjadi 14 jenis yaitu arsitektur, periklanan, film, musik, televisi dan radio, pasar seni dan budaya, kerajinan, *fashion*, desain, permainan interaktif, layanan komputer dan piranti lunak, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, riset dan pengembangan (Rosyda, n.d). Saat ini, penulis banyak menjumpai berbagai jenis industri kreatif. Dari banyaknya ragam industri kreatif, penulis sangat tertarik dengan industri kreatif yang bergerak di bagian periklanan dan film. Penulis tertarik karena di Indonesia belum banyak orang yang menyadari bahwa industri ini memiliki prospek yang menjanjikan.

Superpixel merupakan salah satu studio animasi yang bergerak dibidang pembuatan jasa konten kreatif. Superpixel sendiri terdiri dari dua cabang yaitu Superpixel Singapura dan Superpixel Indonesia (Superpixel, n.d). Penulis sangat

tertarik dengan industri kreatif sehingga penulis memutuskan untuk melakukan magang di Superpixel. Selama melakukan magang, penulis mendapatkan peran sebagai *3D Generalist*. Peran tersebut merupakan peran yang bekerja di bagian produksi animasi. *3D Generalist* memiliki dampak yang besar dalam suatu produksi animasi, karena peran tersebut dapat bekerja di berbagai bagian dalam fase produksi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis melakukan magang di Superpixel adalah untuk mencari pengalaman dan mengetahui bagaimana sistem kerja profesional dalam industri kreatif. Penulis melakukan magang sebagai *3D Generalist* karena penulis saat menginginkan ilmu terutama dalam bidang animasi 3D. Penulis juga ingin menerapkan ilmu yang telah didapat dalam karya-karya kedepan. Selain untuk mencari pengalaman dan menimba ilmu, penulis melakukan kerja magang karena hal itu merupakan salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang dimulai pada saat penulis mengirim *e-mail* lamaran magang ke *e-mail* Superpixel. Penulis bertanya tentang lowongan magang yang tersedia di Superpixel. Superpixel membalas *e-mail* dari penulis dan memberikan informasi bahwa mereka sedang membuka lowongan untuk magang. Setelah mengetahui hal tersebut, penulis langsung mengirimkan CV dan portofolio yang kemudian di *review* oleh pihak Superpixel. Proses selanjutnya adalah wawancara kerja magang. Wawancara kerja magang dilakukan secara daring via Zoom dan penulis diwawancarai oleh dua orang. Pada tanggal 29 Mei 2023, penulis mendapat kabar bahwa telah diterima sebagai *intern* di Superpixel. Penulis melaksanakan proses magang di Superpixel dimulai pada tanggal 3 Juli 2023 sampai 31 Desember 2023, dengan kewajiban total jam kerja sebanyak 800 jam.

Waktu kerja yang diberikan oleh Superpixel untuk *intern* adalah 5 hari kerja dalam satu minggu. Penulis masuk kerja dari jam 09.00 hingga jam 18.00. Salah satu yang menarik dari Superpixel adalah pemberlakuan hari libur. Seperti yang diketahui bahwa Superpixel Indonesia merupakan cabang dari Superpixel Singapura. Oleh karena itu, hari libur yang diberlakukan di Superpixel Indonesia tidak mengikuti kalender nasional Indonesia, melainkan mengikuti kalender nasional Singapura, kecuali untuk hari libur kemerdekaan Indonesia. Sistem kerja yang diberlakukan Superpixel adalah secara *work from office* dan *work from home*. Untuk hari Senin sampai Rabu diberlakukan sistem *work from office*, sementara untuk hari Kamis dan Jumat diberlakukan sistem *work from home*. Sistem tersebut berlaku untuk setiap karyawan yang bekerja di Superpixel. Kemudian untuk sistem komunikasi, Superpixel memakai aplikasi bernama *Slack* dan Superpixel melakukan *daily huddle* dengan menggunakan aplikasi *Zoom* untuk *update* yang telah dilakukan selama seminggu sebelumnya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA