

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Demi mengembangkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia di bidang Pendidikan dan pelatihan, pemerintah membuat program khusus yang disebut KKNi. Dilansir dari laman kemnaker, KKNi (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) merupakan program menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan area pelatihan dan pengalaman kerja SDM Indonesia melalui kerangka penjenjangan yang disesuaikan dengan berbagai struktur di sektor pekerjaan. SKKNI bertujuan untuk meningkatkan kuantitas SDM yang bermutu, meningkatkan kontribusi capaian pembelajaran, meningkatkan mobilitas akademik dan meningkatkan Kerjasama bilateral dengan negara-negara lain. Salah satu kegiatan yang mendukung program KKNi adalah Magang.

Praktik magang adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang sebelum memasuki dunia kerja. Magang turut berperan penting dalam program KKNi karena dapat meningkatkan kualitas SDM dengan cara *mentoring* dengan seseorang yang sudah ahli dalam bidang pekerjaannya secara langsung. Sehingga, seseorang yang melakukan praktik magang tersebut dapat beradaptasi dengan dunia kerja dan mempelajari pelajaran khusus yang diajarkan oleh ahlinya.

Bagi mahasiswa, Magang merupakan kegiatan wajib yang penting. Karena selain sebagai syarat kelulusan, kegiatan magang dapat memberikan pengalaman bekerja dan meningkatkan skill mahasiswa. Berbagai perusahaan dan industri di Indonesia membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk magang di perusahaannya. Salah satunya adalah industri animasi.

Mazaya, Hafiz, & Dwinita (2022) mengatakan, Industri Animasi adalah kegiatan perekonomian yang menghasilkan produk berupa animasi. Animasi dibagi menjadi 3 berdasarkan hasil akhirnya, yaitu animasi *stop motion*, animasi 2D, dan animasi 3D. Namun pengelompokan untuk pembagian berdasarkan penggunaan animasi dalam lingkup industri terbagi menjadi 6 kelompok. Diantaranya

*broadcast*, serial tv, periklanan, permainan elektronik, simulasi dan visualisasi, dan konten web (Kemenparekraf, dikutip dalam Mazaya, Hafiz & Dwinita, 2022).

Penulis melakukan praktik magang di industri animasi bernama KOMI Studio yang mengerjakan jasa pembuatan animasi 3D dan *video editing*. Penulis memilih KOMI Studio karena pekerjaan yang dibutuhkan sesuai dengan minat penulis yaitu *3D Modeler* serta lokasi yang ideal. Di KOMI Studio, penulis mengampu pekerjaan utama sebagai *3D modeler* dan *lighting artist* untuk serial tv animasi berjudul “*Fire Robo*” *Season 2* merupakan klien dari KOMI Studio. Pekerjaan *3D Modeler* adalah membuat dan menghasilkan suatu model 3 dimensi dimulai dari *modeling*, *texturing*, hingga *rendering*. Sedangkan *lighting artist* berperan sebagai seseorang yang mengatur tata cahaya pada sebuah *shot* animasi. Melalui *skill* yang sudah penulis miliki sejak di bangku SMK dan dikembangkan dengan mata kuliah 3D di Universitas Multimedia Nusantara, penulis mampu membuat *3D asset* dan mengatur tata cahaya sesuai dengan permintaan klien dan arahan dari *supervisor*.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Tujuan utama penulis mengikuti praktik magang ini adalah untuk memenuhi kriteria kelulusan untuk mendapat gelar Sarjana Seni. Di luar hal tersebut, penulis ingin meningkatkan kemampuan dalam bidang *3D Modeler*, mendapat pengalaman bekerja di industri animasi, dan menambah relasi. Dalam bidang *hardskill*, penulis berharap mampu meningkatkan dan mengasah kemampuan dalam aplikasi Blender dan Maya. Terutama pada *skill hardsurface modelling* di aplikasi Blender dan *shading* pada aplikasi Maya.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Berdasarkan syarat kelulusan praktik magang, penulis harus memenuhi minimal 640 jam kerja. Maka dari itu, periode magang dilaksanakan selama 4 bulan terhitung dari bulan Juli 2023 hingga November 2023. Penulis melaksanakan magang secara *work from office* setiap hari senin sampai jumat dan dimulai dari

pukul 10.00 sampai pukul 17.00. Penulis mulai melaksanakan praktik magang dimulai pada hari Senin tanggal 10 Juli 2023.

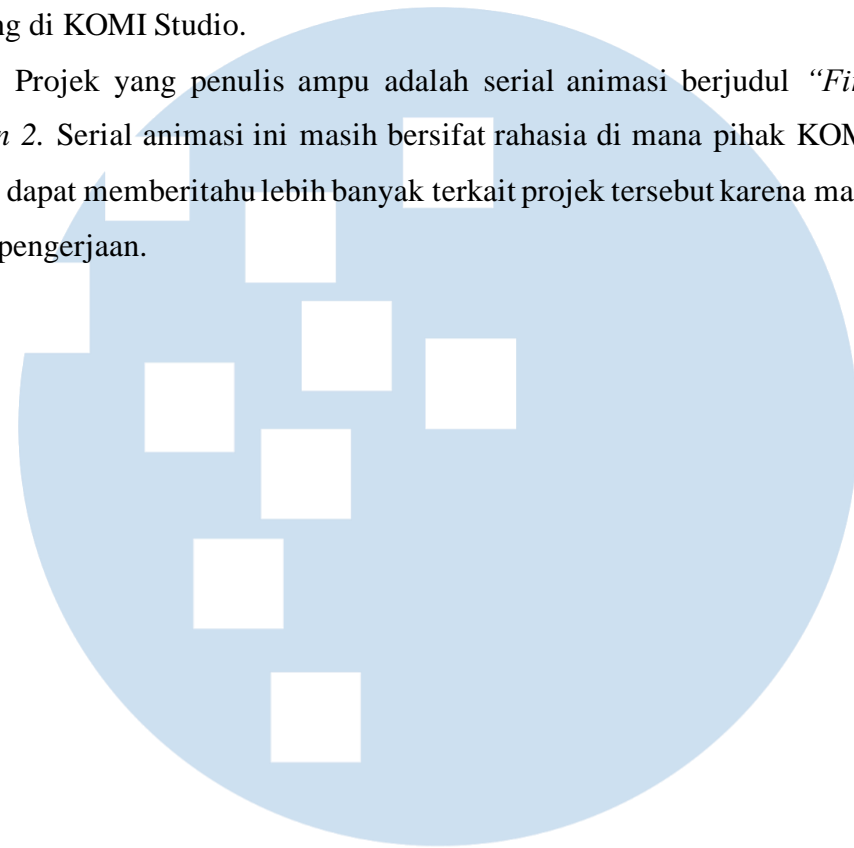
Pada saat Semester 4, penulis mengikuti mata kuliah 3D yaitu Digital Sculpting dan 3D Digital Visualization. Mata kuliah tersebut mengembangkan skill penulis dalam bidang 3D khususnya pada *organic modeling* karakter “*Shark Dog*” di aplikasi Blender dan *basic modeling* dan *animating* di aplikasi Maya. Kemudian, penulis mengikuti Pembekalan Magang pada tanggal 1 April 2022 via Zoom. Kemudian pada saat penulis memasuki Semester 5, terdapat mata kuliah Professional Development sebagai persiapan mahasiswa untuk melakukan praktik magang. Mata kuliah ini mempelajari tentang *softskill* seperti *personal branding*, cara membuat CV yang benar, membuat *website* portofolio, dan lain sebagainya. Penulis merasa sangat terbantu dengan adanya mata kuliah ini, dengan CV dan Portofolio sebagai hasil akhirnya, penulis dapat langsung menggunakannya untuk lamaran magang.

Kemudian pada Semester 6 di bulan Mei 2023, penulis mulai mencari tempat magang melalui internet, menghubungi tempat magang sebelumnya, bertanya kepada teman kuliah dan teman sekolah, dosen animasi UMN, dan melalui Discord film UMN. Setelah mendapatkan daftar dari berbagai studio animasi yang penulis dapatkan, penulis pun mengirim *email* lamaran permohonan magang. Namun, terdapat studio yang menolak dengan alasan sedang tidak mencari mahasiswa magang dan juga terdapat studio yang tidak membalasnya.

Kemudian, pada tanggal 30 Mei penulis menghubungi teman sekolah yang sedang bekerja di KOMI Studio bernama Fadhel untuk bertanya mengenai kesempatan magang di sana dan teman penulis mengatakan bahwa KOMI Studio sedang membutuhkan karyawan untuk mengerjakan *3D Asset*. Lalu pada tanggal 3 Juli, penulis diberikan kontak karyawan KOMI Studio bernama Fabian dan beliau memberikan nomor dari *Co-Founder* KOMI Studio bernama Rayi Raspati kepada penulis. Pada hari yang sama, penulis menghubungi beliau dan memberikan tautan portofolio dan CV. Pada pukul 15:00, penulis melakukan *interview* dengan *Co-Founder* KOMI Studio melalui *Google Meet* dan penulis diterima di KOMI Studio. Setelah itu, pada tanggal 7 Juli penulis mengunjungi kantor KOMI Studio untuk

perkenalan dengan lingkungan kerja. Lalu pada tanggal 10 Juli, penulis mulai magang di KOMI Studio.

Projek yang penulis ampu adalah serial animasi berjudul “*Fire Robo*” *Season 2*. Serial animasi ini masih bersifat rahasia di mana pihak KOMI Studio belum dapat memberitahu lebih banyak terkait projek tersebut karena masih dalam tahap pengerjaan.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA