

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri Film dan Animasi merupakan medan media untuk imajinasi manusia yang tidak terbatas karena teknologi pada industri ini terus berkembang. Maka itu, banyak pekerja dibalik layar untuk setiap film dan animasi membuat teknik dan inovasi baru agar setiap karya terealisasikan untuk ditayang kepada seluruh dunia. Karena dalam setiap karya film dan animasi bukan hanya berfungsi untuk menghibur namun merepresentasikan budaya, menceritakan sosial, ekonomi dan berguna sebagai cermin untuk kehidupan manusia. Dalam zaman sekarang, dimana teknologi terus berkembang, film dan animasi terus menakjubkan kita semua dari era bisu sampai era film berwarna. Dimana setiap era memberikan tren kreatif yang terus dijelajahi dan digali bagi kita semua di industri yang dinamis ini. Maka itu, produksi film dan animasi mulai merajalela, dari *Hollywood*, bahkan banyak warga Indonesia membangun studio independen untuk menayangkan hasil karya. Setiap elemen di industri ini, telah menjadi hasil kontribusi unik dari setiap pekerja di balik layar agar setiap karya terus berkembang.

Penulis adalah salah satu mahasiswa dari Universitas Multimedia. Dimana magang merupakan syarat wajib dalam pembelajarannya di industri yang penulis tempuh. Pendidikan yang akan diambil penulis merupakan S1 dalam bidang film dan animasi, maka itu, penulis mengambil magang sesuai dengan bidang yang akan menjadi pekerjaan, yaitu industri film atau animasi. Penulis masih bingung karena masih ingin menjelajahi kedua industri film dan animasi. Maka, setelah mencari perusahaan. Penulis memilih perusahaan Studio Uratnadi *Visualworks*. Studio tersebut telah bekerja dalam kedua bidang film dan animasi. Akhirnya, penulis melamar ke studio tersebut untuk menjalani program studi magangnya dan diterima sebagai generalist di bagian VFX 2D animasi.

Studio Uratnadi *Visualworks* memiliki banyak bidang dan kebetulan penulis masuk ke bagian 2D VFX animasi, dimana penulis membantu senior staf di

perusahaan tersebut dalam pekerjaannya seperti membuat Aset, animasi, membuat VFX. Dan kebanyakan pekerjaan yang ditangani oleh penulis berputar di bidang 2D, maka penulis dipanggil sebagai generalist. Karena “kebanyakan universitas seni mengajar muridnya dari arahan generalist, kebanyakan dari kurikulumnya memberi introduksi kepada industri yang berbeda-beda sebelum membiarkan pada murid mendalami atau memilih bidang yang mereka ingin spesialisasi” (Nick Fredin, 2018). Oleh karena itu, saya memilih langkah itu.

Sebagai generalist, kami bertugas untuk membuat visual efek dan aset lainnya yang dibutuhkan kepada karya yang dibuat. Salah satunya, ilustrasi, membuat pergerakan kepada *still image* yang telah dibuat. Proses ini memerlukan instruksi dari atasan karena penulis membutuhkan referensi agar penulis mengerti dan dapat gambaran bagaimana hasil akhir karya akan menjadi. Peran ini cukup penting karena dalam sebuah film atau animasi, memerlukan banyak aset. Maka, penulis tertarik menjalani peran tersebut, karena di bidang ini, ada konsep yang sering disalah pahami oleh masyarakat yaitu sebagai generalist, kita mendalami setiap bidang, akan tetapi konsep tersebut salah dan malah sebaliknya. Generalist, hanya cukup mengerti. Perkara mendalami, dapat dilaksanakan jika dibutuhkan. Karena itu, penulis dapat mempelajari banyak hal baru sebagai Generalist.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis menjalani magang ini karena ingin memenuhi mata kuliah FM 185 Industry pipeline Knowledge agar lulus dengan gelar Sarjana seni. Maka, dari itu, penulis menjalani magang ini agar memiliki pengalaman dan mengetahui cara kerjanya industri film ataupun animasi. Dengan tujuan ini, penulis juga mengerti *workflow* di industri film dan animasi. Karena magang memiliki banyak keunggulan selain mendapatkan pengalaman dan mengerti *workflow* industri, seperti *networking*, mempelajari hal baru di magang dan juga mengerti bidang akan dikuasai. Penulis ingin mempraktikkan skil yang telah dipelajari secara teori selama kampus ke industri. Pelajaran dan praktek yang dilakukan selama kampus hanya dipengetahui oleh penulis secara teori saja dan di industri bisa berbeda.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah semester 5 berakhir, Penulis mengikuti program magang dari Program Studi Animasi untuk Semester 6. Dimana pada regulasi kampus UMN (Universitas Multimedia Nusantara) diperbolehkan para murid untuk memilih 3 pilihan, dari magang, melanjutkan Studi agar SKS untuk mata kuliahnya terpenuhi atau mengambil program studi Proyek individu. Penulis memilih untuk mengambil program magang karena ingin menerapkan apa yang telah di pelajari selama 5 semester dalam kampus ke industri. Dan di sampingnya ingin membuat koneksi, mendalami dan memperkembang skil yang telah di asah selama perkuliahan. Dengan ilmu-ilmu tersebut, Penulis mempersiapkan CV, *cover letter*, *portfolio* dan MBKM 01 (Surat pengantar magang) dan daftar ke perusahaan Uratnadi *Visualworks*.

Pada tanggal 5 Januari 2024, Penulis mengirim surat lamar kerja yang telah dibuat ke Studio Uratnadi *Visualworks* melalui email. Kemudian, 4 hari setelah itu pada tanggal 9 Januari, Penulis di undang untuk melewati sesi wawancara dari aplikasi *Whatsapp*. Wawancara tersebut berada di *google meet* pada pukul 14:00. Pada wawancara, penulis melamar untuk peran *animator 2D*, walaupun saat itu Uratnadi belum membuka lowongan namun mereka menerima beberapa murid. Saat diskusi selama wawancara, Penulis diberi peran sebagai 2D generalist. Karena yang melamar untuk Studio Uratnadi ada 3 orang dan untuk posisi 2D saat itu sedang kosong, 2 kandidat lainnya diterima sebagai 3D generalist. Dimana pekerjaannya mencakup membantu senior penulis di Uratnadi. Pada saat itu, pekerja 2D hanya 1 orang, maka saya di rekrut untuk membantunya. Pada tanggal 11 Januari, Penulis menerima berita bahwa Ia lolos wawancara dan telah diterima. Pada tanggal 24 Januari, penulis mengirim surat penerimaan magang kepada surat Uratnadi *Visualworks*.

Dalam surat magang yang diterima dan kesepakatan bersama, penulis menjalani program magang dimulai dari tanggal 29 Januari – 29 May. Dengan syarat kampus merdeka dimana penulis harus memenuhi 640 jam minimal. Studio Uratnadi telah bersepakat dengan penulis untuk mempekerjakan penulis sampai jatah waktu tersebut tercapai. Dikondisikan juga dimana pekerjaan di Studio

Uratan tidak ada kebutuhan untuk bertemu, maka Penulis bekerja dari rumah (*Work From Home*) dan diadakan pertemuan lewat grup *chatting* bernama *Discord*. Dalam 1 hari, penulis memiliki 2 pertemuan yang penting, dimana dalam pertemuan tersebut, akan di bahas pekerjaan yang harus di selesaikan dan pada meeting keduanya akan mencakup progres yang diselesaikan dari tugas yang diberi pada hari itu. Pertemuan pertama dimulai pada pukul 10:00 pagi dan Pertemuan kedua pada pukul 17:00 sore. Penulis bekerja dari senin sampai jumat dari pukul 8:00 pagi sampai 17:00 sore. Akan tetapi, penulis akan tetap bekerja pada hari Sabtu jika ada tugas yang mendesak. Pertemuan pagi pada Studio Uratnadi akan mencakup *briefing* dari *Supervisor*, dimana penulis diberi arahan dan penjelasan mengenai pekerjaan yang harus diselesaikan pada hari itu. Pada pertemuan kedua, penulis akan diberi revisi untuk progres yang dibuat.

Pada waktu yang bersamaan, penulis juga membuat laporan di sampingnya. Penulis harus bisa membagi waktu agar laporannya dapat disusun tepat waktu. Selama penulisan laporan, penulis mengumpulkan progres kepada dosen pembimbing selama 8 kali. Di setiap sesi, penulis diberi saran dan arahan pada laporan agar semuanya tertata rapih. Setelah penulis menyusun laporannya, penulis daftar sidang magang pada May 3. Karena penulis telah memenuhi syarat untuk mengikuti sidang, yaitu 640 jam. Maka, pada tanggal 14 May, penulis mengikuti sidang sesuai dengan jadwal yang dipilih.

