

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman dan majunya ilmu dan teknologi mendorong pergerakan ekonomi setiap negara, terutama negara berkembang seperti Indonesia. Dengan semakin majunya perkembangan ekonomi, kebutuhan akan tenaga kerja semakin meningkat. Setiap perusahaan tentunya menginginkan tenaga kerja yang berkualitas. Tenaga kerja yang banyak dicari tidak hanya diharuskan memiliki tingkat pendidikan yang baik, tapi juga kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat. Perusahaan-perusahaan besar juga seringkali menuntut tenaga kerja mereka untuk memiliki beberapa pengalaman kerja dan bukan hanya melihat dari nilai akademis saja. Pengalaman kerja menjadi suatu kriteria dikarenakan orang dengan pengalaman dalam dunia kerja, dapat beradaptasi dengan lebih baik dan dianggap telah lebih teruji dengan nyata keahliannya.

Melihat kebutuhan tenaga kerja dengan kualitas sedemikian rupa, setiap perguruan tinggi mengemban peranan yang penting dalam membangun dan mempersiapkan setiap mahasiswanya untuk masuk ke dalam dunia kerja. Sudah merupakan tanggung jawab sebuah perguruan tinggi untuk memberikan bekal berupa ilmu kepada setiap mahasiswanya. Namun yang seringkali terjadi adalah lulusan dari perguruan tinggi akan mengalami kesulitan ketika memasuki dunia kerja karena belum memiliki pengalaman apa-apa dalam dunia kerja yang

sesungguhnya. Sebuah artikel di Kompas.com yang berjudul “Program Magang Bagi Mahasiswa Penting Dikembangkan Perguruan Tinggi”, tertulis sebuah wawancara dengan Joseph E Aoun, Presiden Universitas Northeastern Amerika Serikat di Jakarta, Kamis (15/9/2011). Joseph mengatakan bahwa program *co-op* atau magang memberi banyak manfaat untuk mahasiswa dan magang membuat mahasiswa lebih memiliki daya saing yang tinggi dalam meraih pekerjaan maupun berwirausaha. (Kompas.com, 2011). Oleh karena itu, perguruan-perguruan tinggi dihimbau untuk memiliki mata kuliah magang atau praktek kerja nyata sebagai salah satu mata kuliah wajib untuk mahasiswa mereka.

Seperti ditulis pada Kompas.com, wawancara kepada Mona Mourshed, Partner and Leader, Global Education Practice McKinsey and Company pada acara World Innovation Summit for Education (WISE) di Qatar November 2012, mengatakan bahwa perlu dukungan pemerintah dan perusahaan untuk memberikan kesempatan yang luas bagi siswa atau mahasiswa untuk belajar secara langsung di dunia kerja dengan sistem magang untuk membuat mereka siap memasuki dunia kerja (Kompas.com, 2012). Baik perusahaan maupun perguruan tinggi sama-sama memiliki peranan yang penting dalam peningkatan kualitas tenaga kerja di Indonesia. Dengan diwajibkannya mata kuliah magang, mahasiswa telah diberikan kesempatan untuk memiliki pengalaman kerja yang nyata dan dipersiapkan untuk dapat memasuki dunia kerja dengan persaingan yang tinggi. Begitu pula perusahaan yang memberikan peluang untuk praktek kerja nyata tersebut dapat memperoleh tenaga kerja yang lebih berkualitas dalam perusahaan mereka.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang ini adalah untuk mempersiapkan setiap mahasiswa dan mahasiswi dari perguruan tinggi untuk masuk ke dalam dunia kerja. Persaingan dalam dunia kerja sangatlah ketat. Mahasiswa yang baru lulus diwajibkan untuk mengambil mata kuliah wajib magang terlebih dahulu, dengan maksud memberi suatu anjang-ancang, suatu gambaran bagaimana sesungguhnya dunia kerja. Praktek dan teori adalah dua hal yang sungguh berbeda. Sementara mahasiswa telah dibekali dengan baik dari setiap perguruan tinggi dengan pembelajaran dan teori-teori, namun masuk ke dalam praktek kerjanya, mahasiswa perlu untuk mempersiapkan diri dengan kehidupan yang nyata. Bagaimana cara kerja sesungguhnya di dalam perusahaan, bagaimana untuk bertahan dan beradaptasi dengan gesit menyesuaikan pergerakan zaman dan bagaimana bekerja di dalam suatu struktur organisasi dalam perusahaan.

Tujuan adanya magang sebagai mata kuliah wajib adalah memberi kesempatan nyata dimana mahasiswa dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapat dan ditimba di bangku perkuliahan. Selain itu, praktek kerja magang juga menjadi sumber pengetahuan yang baru bagi mahasiswa. Mahasiswa dapat dituntun oleh para mentor yang telah senior di perusahaan, dapat belajar melalui pengalaman kerja senior-senior tersebut dan pada saat akan bekerja nanti, ilmu tersebut dapat berguna dan diaplikasikan. Selain ilmu, dengan masuk ke dalam lingkungan kerja, mahasiswa dapat membuka wawasan mengenai bagaimana membawakan diri ke dalam sebuah komunitas masyarakat yang baru. Sehingga

pada saatnya dimana mahasiswa tersebut akan benar-benar bekerja, pengalaman kerja tersebut bisa mempersiapkan mental mahasiswa dan menjadikannya bukan hanya sebagai anak yang baru lulus dari perguruan tinggi, tapi menjadi pribadi yang berkualitas dan siap bersaing dalam dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai keputusan dari PT Sinar Lumindo, praktek kerja nyata terhitung sejak tanggal 13 Maret 2013 sampai dengan tanggal 13 Mei 2013. Jam kerja aktif dimulai dari pukul 09:00 sampai dengan pukul 18:00 setiap hari. Pada PT Sinar Cipta Lumindo, diberlakukan sistem tapping untuk absensi. Setiap pekerja memegang kartu akses yang harus ditempelkan pada mesin tapping pada saat datang dan pulang. Kartu tersebut bukan hanya berfungsi sebagai absensi tetapi juga memberi akses masuk melalui pintu depan. Terdapat dua kali waktu istirahat, waktu istirahat pertama dimulai pukul 12:00 sampai dengan pukul 13:00, dan waktu istirahat kedua dimulai pukul 15:30 sampai dengan 16:00. Pada hari Jumat, jam istirahat dimulai pukul 11:30 dan berakhir pukul 14:00, sebagai penyesuaian terhadap pekerja beragama Islam yang hendak melakukan sholat Jumat.

Lembur bukan sesuatu yang disarankan oleh perusahaan, namun dalam keadaan-keadaan tertentu, pekerja diperbolehkan menggunakan fasilitas di kantor yang aktif selama 24 jam dan 6 hari dalam satu minggu. Ketika ada pekerja yang bekerja lembur lebih dari pukul 20:00, maka perusahaan akan memberikan tunjangan dengan membiayai konsumsi.

Prosedur kerja nyata sebagai animator pada PT Sinar Cipta Lumindo dapat berubah-ubah berdasarkan proyek yang sedang dikerjakan. Terdapat dua proyek dengan prosedur pengerjaan yang berbeda dikarenakan kesepakatan yang berbeda antara perusahaan dengan kliennya. Pada proyek TV series untuk Disney Junior yang tidak dapat dipaparkan lebih lanjut detailnya karena perjanjian tertutup dengan pihak klien, memiliki prosedur kerja sebagai berikut :

- 1.) Setiap minggu, akan diberikan satu episode yang berdurasi 10-11 menit. Episode tersebut akan dibagi dengan beberapa *production house* yang lain. Namun dalam beberapa kesempatan, PT Sinar Cipta Lumindo memegang keseluruhan *scene* dalam satu *episode*.
- 2.) *Production Manager* akan membagikan setiap *scene* kepada setiap animator. *Scene* tersebut akan dikelompokkan tingkat kesulitannya, yang dinilai berdasarkan durasi dalam *scene*, jumlah karakter yang harus dianimasikan, dan kerumitan dari animasi yang hendak dicapai.
- 3.) Diadakan rapat bersama seluruh divisi dalam perusahaan untuk membahas proyek yang baru.
- 4.) Setiap animator akan mengetahui *scene* yang menjadi tanggung jawabnya melalui data yang ditulis oleh *production manager* dalam server perusahaan. Setiap animator akan mendapatkan *scene* yang dianggap sesuai dengan kemampuannya.
- 5.) Sebuah proyek akan memiliki tenggat waktu yang berbeda-beda berdasarkan perjanjian dengan klien. Proyek untuk TV series

umumnya akan memiliki tenggat waktu satu minggu atau lebih apabila terdapat banyak revisi karena kesalahan teknis pada *scene*. Proyek TV series untuk Disney Junior merupakan proyek kerjasama antar beberapa *production house*, sedangkan PT Sinar Cipta Lumindo hanya akan memegang bagian animasinya saja. Kesalahan teknis pada *scene* berkenaan dengan *modelling*, *rigging*, *background* yang dikerjakan oleh *production house* yang lain. Oleh sebab itu, kesalahan teknis akan memakan cukup banyak waktu dan umumnya klien akan memberikan perpanjangan tenggat waktu.

6.) Untuk setiap *scene* yang telah diselesaikan oleh mahasiswa yang ikut praktek kerja nyata, *scene* tersebut akan diasistensi oleh mentor masing-masing mahasiswa. Umumnya akan ada masukan dan revisi terhadap animasi tersebut. Terkadang, untuk *scene* dengan tingkat kesulitan yang tinggi, pemeriksaan akan dilakukan dua kali. Oleh mentor dan oleh supervisor divisi animasi.

7.) Setelah disetujui oleh mentor, *scene* animasi akan dirender dan dimasukkan ke dalam server perusahaan beserta dengan data-data lainnya untuk kemudian diperiksa oleh *production manager* dan dikirimkan kepada *production house* kepala.

8.) Baik pihak *production house* kepala maupun klien dapat memberikan revisi-revisi setelah selang beberapa waktu. Umumnya revisi akan diberikan setelah semua *scene* dalam episode tersebut telah rampung

dan dikirimkan oleh pihak PT Sinar Cipta Lumindo kepada *production house* kepala yang bertanggung jawab atas sebagian besar proyek tersebut. Setelah revisi dari *production house* dilakukan dan dikirimkan kembali, pihak *production house* kepala akan mengirimkan animasi-animasi tersebut kepada pihak klien untuk persetujuan kembali. Jadi terdapat dua kali revisi untuk setiap episode.

Proyek lain yang dipegang oleh PT Sinar Cipta Lumindo antara lain adalah proyek untuk *pitching feature film* yang tidak dapat disebutkan karena perjanjian yang tertutup dengan klien. Prosedur kerjanya adalah sebagai berikut :

- 1.) Pihak klien akan memberikan cerita, dan gambaran kasar konsep dari film yang ingin dicapai untuk kemudian dibentuk menjadi sebuah *trailer* yang pendek dengan durasi tertentu untuk keperluan *pitching*. Klien memberikan standar kualitas yang ingin dihasilkan pada *trailer* film tersebut. Klien memberikan daftar karakter dan gambarannya kepada PT Sinar Cipta Lumindo.

- 2.) PT Sinar Cipta Lumindo memegang proyek mulai dari proses praproduksi, produksi dan pasca produksi. Hal ini berarti *storyboarding*, *2D animatics*, *modelling*, *rigging*, *3D previz*, *animating*, *lighting* dan *rendering* akan dilakukan oleh PT Sinar Cipta Lumindo.

- 3.) Setelah *modelling* dan *rigging* telah rampung, *scene* akan diberikan kepada divisi animasi. *Previz* atau disebut juga *pre visualization* adalah gambaran animasi kasar yang disesuaikan dengan *storyboard*. Mulai

dari *angle* dan pergerakan kamera, sampai dengan penyesuaian *timing* dalam animasi karakter.

- 4.) Setelah *previz* dan durasi telah disetujui oleh klien, maka animasi akan dikerjakan kembali oleh para animator untuk mencapai kualitas yang diharapkan oleh klien sebelum akhirnya akan dikirimkan kembali untuk revisi.

The logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Negeri Malang) is displayed. It consists of a large, light blue circular emblem containing a stylized white building with several square windows. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.