



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan desain di Indonesia sekarang ini semakin maju dan berkembang pesat. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya perusahaan-perusahaan yang menawarkan jasa desain di berbagai tempat, mulai dari toko atau kantor kecil sampai agensi desain dan periklanan yang besar. Dengan maraknya perkembangan desain di Indonesia ini memacu semakin banyaknya perguruan tinggi yang membuka fakultas Desain Komunikasi Visual dan telah banyak lulusan desain yang sudah terjun dalam dunia kerja.

Banyaknya lulusan desain membuat peluang mendapatkan pekerjaan semakin sedikit dan persaingan sesama desainer semakin ketat. Oleh karena itu, untuk dapat membuat mahasiswanya lebih siap berkompetisi dan mapan dalam bekerja nantinya, maka Universitas Multimedia Nusantara mempersiapkan mahasiswanya dengan kerja praktek atau magang. Selain itu, mata kuliah magang juga merupakan salah satu syarat kelulusan bagi para mahasiswa. Setelah memenuhi syarat yang diberikan dari kampus, maka mahasiswa diperbolehkan untuk memulai magang di tempat yang telah dipilih oleh masing-masing mahasiswa, sesuai dengan bidang penjurusan masing-masing.

Sekarang ini, animasi tidak hanya terpaku pada pembuatan film animasi saja baik itu 2D maupun 3D. Animasi sekarang memiliki cakupan yang lebih luas. Seorang lulusan jurusan animasi, tidak hanya dapat mencakup pekerjaan seorang desain grafis tetapi juga dalam pembuatan aset-aset animasi, seperti *modeling* 3D atau biasa disebut *3D artist*, pembuatan animasi dalam bentuk *motion graphic*, dan hal-hal lainnya. Penerapan unsur 3D animasi dalam desain memiliki nilai tambah tersendiri.

Penulis memilih untuk melakukan kerja magang di Sinkronize Corporation. Sinkronize adalah sebuah *design house* di Jakarta yang telah berdiri sejak tahun 2007 dan memulai karirnya dalam *event organizer* di Indonesia. Penulis memilih Sinkronize sebagai tempat magang karena penulis tertarik dengan karya yang dihasilkan, dimana dalam pembuatan rancangan dan desainnya, Sinkronize banyak memasukkan dan memanfaatkan unsur animasi dan 3D dalam tiap karyanya, seperti menggunakan aset 3D untuk pembuatan panggung dan benda-benda disekitarnya pada saat *pitching* dan menjelaskan ke klien, sehingga klien mendapat gambaran yang jauh lebih luas dari pada hanya sekedar gambar, dengan melihat aset 3D yang merupakan gambaran yang paling dekat dari bentuk aslinya. Sehingga Sinkronize Corporation dapat menyanggupi permintaan klien yang beranekaragam, mulai dari desain biasa sampai pembuatan *bumper* yang memerlukan animasi di dalamnya.

1.2. Tujuan Kerja Magang

Maksud dari adanya pelaksanaan kerja magang ini adalah agar mahasiswa dapat lebih mendalami dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan secara praktis untuk diaplikasikan pada dunia kerja nyata. Sehingga dengan melakukan kerja magang, mahasiswa dapat menyelesaikan masalah-masalah yang muncul dalam dunia kerja dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan kemampuan yang dipelajari pada masa perkuliahan.

Magang merupakan pengenalan dunia kerja bagi para mahasiswa sebelum lulus, dalam praktek kerja pada suatu perusahaan yang bergerak di bidang desain maupun perusahaan yang memerlukan divisi desain. Diharapkan dari kerja praktek ini, mahasiswa dapat bekerja sebagai anggota tim yang dapat menerima perintah dan bimbingan dari pimpinan tim untuk menyelesaikan setiap pekerjaan yang diberikan dan mendapatkan wawasan serta pengalaman di dunia kerja yang tidak ada di dalam lingkungan perkuliahan.

Mahasiswa juga mendapat pengalaman dan ilmu baru dari tempat kerjanya, baik itu *hard skill* maupun *soft skill*. Dengan kerja magang, maka mahasiswa sudah lebih siap menghadapi kompetisi dan mendapatkan gambaran kondisi nyata dunia kerja yang sesungguhnya.

1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan antara dua sampai dengan empat bulan, atau sesuai dengan kesempatan yang diberikan oleh pihak perusahaan. Penulis mengajukan permohonan untuk magang di Sinkronize dan diterima bekerja disana selama dua bulan sesuai dengan ketentuan dari pihak kampus. Kegiatan kerja magang penulis yang dilaksanakan di Sinkronize pada divisi desain berlangsung mulai dari tanggal 8 April 2013 sampai dengan tanggal 7 Juni 2013.

Setelah mendaftarkan diri untuk kerja magang di Sinkronize, penulis melakukan wawancara *informal* yang berupa tanya jawab dan menentukan waktu kerja magang dan penyerahan berkas-berkas dari kampus. Penulis mendapat surat penerimaan kerja magang pada tanggal 26 Maret, tetapi magang dimulai pada tanggal 8 April dikarenakan adanya pindahan kantor dari pihak Sinkronize. Waktu magang sebenarnya berakhir pada tanggal 7 Juni, tetapi karena ada pekerjaan yang belum selesai dan pengurusan surat-surat magang untuk kampus, maka penulis tetap datang ke kantor sampai tanggal 11 Juni. Penulis melakukan kerja magang di Sinkronize Corporation dengan total waktu 46 hari kerja.

Jam kerja di Sinkronize untuk divisi desain sangat fleksibel. Karyawan bebas menentukan waktu masuk dan pulang kecuali pada saat rapat berlangsung. Penulis sendiri sebagai anak magang mendapat waktu kerja yang paling ringan dibanding dengan karyawan lain. Penulis datang ke kantor antara jam 9 sampai jam 10.30, dan pulang antara pukul 5 sore sampai pukul 7 malam tergantung dari pekerjaan dan kondisi yang ada.

Dalam berpakaian, Sinkronize membebaskan karyawannya untuk berpakaian santai, tetapi tetap rapi dan sopan. Biasanya para karyawan hanya memakai kaos dan celana jeans serta sepatu santai untuk ke kantor. Suasana di kantor sangat nyaman dan santai sehingga penulis dapat menyesuaikan diri dengan mudah dan merasa nyaman saat bekerja.

Pada hari terakhir kerja, yaitu tanggal 11 Juni 2013, sebagai rasa terima kasih penulis atas waktu dan bimbingan yang diberikan oleh pihak Sinkronize, maka penulis berinisiatif membawakan makanan untuk dimakan bersama-sama dengan seluruh karyawan. Hari terakhir diisi dengan acara ramah tamah antar karyawan kantor dan perpisahan bagi penulis. Setelah menyelesaikan pengisian berkas-berkas magang untuk kampus, maka penulis mengucapkan terima kasih dan perpisahan kepada *supervisor* dan anggota tim divisi desain Sinkronize, serta karyawan divisi lain.

UMMN