

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Percepatan teknologi kini telah menjadi elemen penting pada industri kreatif. Hal tersebut dikarenakan teknologi menciptakan sebuah ekonomi digital yang dapat membuat industri kreatif memperluas cakupan pemasaran produknya (Wulansari, 2022, hlm. 127). Saat ini, sektor industri animasi di Indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat (Mega et al., 2020, hlm. 148). Berkembangnya teknologi dan sektor industri tersebut membuka adanya inovasi baru berupa adanya perkembangan *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) yang kini sudah mulai dikenal banyak orang dan sering digunakan sebagai media pengenalan terhadap suatu objek ataupun promosi (Fitrianto, Y., 2022, hlm. 30). Namun, pada pembuatan kontennya tentu diperlukan sebuah kemampuan pengelolaan aset 3D. Hal tersebut yang membuat peran 3D *Generalist* penting karena mereka mampu mengelola *workflow* 3D yang sifatnya mendasar dan mudah beradaptasi terhadap berbagai bagian dalam fase produksi (Shoshanah, W., 2022).

Saat ini, perusahaan animasi seperti Superpixel semakin menyadari pentingnya peran 3D *Generalist* dalam mengimbangi kebutuhan produksi yang fleksibel dan efisien. Hal tersebut tentu menjadi alasan mengapa perusahaan ini membuka kesempatan magang bagi *fresh graduate*. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penulis telah memperoleh keterampilan dalam mengolah kemampuan 3D yang menjadi faktor penting dalam industri kreatif. Kesempatan untuk terlibat langsung dalam industri ini melalui program magang adalah kesempatan penting untuk mengembangkan keterampilan penulis. Maka dari itu, penulis memilih untuk magang di Superpixel sebagai 3D *Generalist* untuk menambah kemampuan dan pengalaman terkait industri 3D. Selain ingin mengasah kemampuan penulis juga tertarik dengan karya-karya kreatif yang dihasilkan oleh studio ini.

Karya-karya kreatif sudah banyak berhasil dikerjakan oleh Superpixel beberapa diantaranya berupa proyek besar yang berkaitan dengan animasi 2D, 3D, dan media interaktif seperti kampanye visual Lazada 11.11 , animasi 3D Mandai Pedro Mission, dan animasi 3D Kaplan MBTI, yang menunjukkan kualitas dan kapabilitas mereka dalam industri ini. Sebagai *3D Generalist Intern* di Superpixel berharap dapat belajar banyak terkait dengan seluruh proses kerja dalam dunia 3D animasi dan menambah pengalaman di industri ini. Selain itu, penulis juga ingin melatih kemampuan komunikasi, kerjasama, dan manajemen waktu dalam bekerja di lingkungan profesional. Melalui pengalaman ini, penulis berharap dapat berkontribusi pada industri animasi di Indonesia dan membekali diri untuk beradaptasi di dunia kerja yang semakin kompetitif.

1.2 Tujuan Magang

Penulis selama menjalankan program magang di Superpixel memiliki tujuan magang sebagai berikut :

1. Syarat Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.);
2. Kesempatan untuk meraih wawasan yang luas terkait bagaimana struktur dan proses kerja profesional di industri seni dan kreatif;
3. Sarana dalam mengasah kemampuan *hardskill* sebagai *3D Generalist, animation 3D, texturing 3D, modelling 3D*; dan
4. Sarana mengasah *softskill* seperti komunikasi, manajemen waktu, dan etos kerja yang baik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan proses magang pada semester 7 tahun ajaran 2024-2025 dengan memilih jalur magang *track 1*. Jalur magang *track 1* merupakan program wajib yang harus dilakukan oleh mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Jalur magang ini menetapkan jam kerja 640 jam bagi mahasiswa yang menjalankannya. Selain itu, selama penulis menjalankan praktek magang, penulis mematuhi peraturan dan alur prosedur yang telah

ditetapkan oleh perusahaan Superpixel dan Universitas Multimedia Nusantara. Berikut merupakan pembahasan secara lengkap mengenai waktu dan prosedur kerja magang yang penulis jalani di Superpixel.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Setelah melakukan wawancara, penulis harus menjalankan program Magang Merdeka minimal 640 jam praktek kerja magang. Oleh karena itu, penulis diberikan kontrak kerja selama 6 bulan yang dimulai pada tanggal 1 Juli 2024 sampai dengan 24 Desember 2024. Selain itu, Superpixel menerapkan sistem kerja campuran, dengan tiga hari *Work from Office* (WFO) pada Senin hingga Rabu, dan dua hari *Work from Home* (WFH) pada Kamis dan Jumat. Namun, pada bulan September 2024, sistem *Work from Office* (WFO) berubah menjadi Selasa hingga Kamis sedangkan Senin dan Jumat *Work from Home* (WFH). Perubahan tersebut dikarenakan adanya perubahan peraturan sistem lembur.

Jam kerja berlangsung dengan total sembilan jam sehari dari Jam 09.00 pagi hingga jam 18.00 malam dan satu jam istirahat dari jam 12.00 sampai dengan jam 13.00 siang. Selain itu, Superpixel tidak mengikuti libur nasional Indonesia melainkan mengikuti hari libur kalender Singapura kecuali pada hari kemerdekaan Indonesia. Dalam hal komunikasi, Superpixel berkomunikasi secara *online* melalui aplikasi Slack untuk mempertahankan komunikasi efisien dan kolaborasi antar tim.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pertama-tama penulis mengajukan pra-KRS melalui *website* MyUMN dengan memilih *internship track* 1. Selanjutnya penulis melanjutkan ke proses sosialisasi magang pada tanggal 26 April 2024 agar dapat memahami proses yang ditetapkan oleh pihak kampus terkait dengan magang *internship track* 1. Setelah itu, penulis mulai melakukan riset terkait dengan perusahaan yang sedang membuka lowongan kerja untuk desainer. Setelah mendapatkan informasi terkait dengan perusahaan tersebut. Penulis

mengajukan perusahaan tersebut ke *website* merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan *approval* dan *cover letter* dari kampus.

Setelah mendapatkan *cover letter* penulis mulai menyiapkan *curriculum vitae* dan memperbarui portofolio yang akan digunakan untuk melamar kerja kepada sekitar 10 perusahaan industri kreatif salah satunya Superpixel. Penulis mengajukan lamaran magang melalui *platform* LinkedIn & UMN *Career Day*. Penulis memutuskan untuk melakukan pendaftaran magang untuk posisi 3D *Generalist* di Superpixel pada tanggal 3 Mei 2024 melalui *Google Form*. Setelah itu, penulis melakukan wawancara pada tanggal 25 Mei 2024 dengan *Studio Manager* dan *Creative Technologist*.

Selama melakukan wawancara, penulis menjelaskan kepada *Studio Manager* bahwa syarat kelulusan program magang merdeka harus menyelesaikan minimal 640 jam praktek kerja magang. Setelah proses wawancara penulis melakukan kesepakatan terkait dengan mulai magang pada tanggal 1 Juli 2024. Pada tanggal 27 Juni 2024 penulis mendapatkan *acceptance letter* yang berisi detail kontrak kerja di Superpixel selama 6 bulan serta melakukan *complete registration* di *website* merdeka.

Selama menjalankan proses magang, penulis aktif dalam memperbarui tugas-tugas yang penulis kerjakan setiap hari saat bekerja di *website* merdeka.umn.ac.id. Hal tersebut bertujuan agar dapat mempermudah mengukur dan memantau progres jam magang yang diperlukan sebagai syarat kelulusan. Setelah itu, penulis mulai melakukan KRS melalui *website* umn.ac.id pada tanggal 12 Agustus 2024 dengan memilih jalur *Internship Track* 1. Setelah melakukan KRS kemudian penulis mulai melakukan bimbingan periode 1.