

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan adanya program merdeka belajar, penulis mendapat kesempatan untuk melakukan kerja magang selama 800 jam yang setara dengan 20 sks. Melalui kesempatan ini penulis diharapkan dapat mempraktekan hal-hal yang telah dipelajari selama perkuliahan. Serta mendapatkan pengalaman riil bekerja di industri animasi. Industri animasi sendiri tidak sebatas industri perfilman saja. Animasi banyak digunakan untuk kebutuhan game, edukasi, maupun periklanan. Menurut Ainaki (2020), terdapat peningkatan pesat iklan berbasis animasi selama pandemi, dan total belanja iklan dari Januari hingga Juli 2020 mencapai Rp 122 triliun. Peningkatan ini juga dapat dirasakan penulis secara langsung sebagai konsumen dan pengguna media sosial.

Penulis memilih Superpixel sebagai tempat magang, hal ini dikarenakan ketertarikan penulis untuk mempelajari lebih lanjut animasi untuk kebutuhan korporat/ *marketing*. Superpixel sendiri telah memproduksi video animasi untuk klien-klien ternama. Seperti *Resort World Sentosa, E-commerce Lazada, Bloomberg, McDonald* dan lain-lain. Melalui Superpixel penulis juga merasa adanya kesempatan dalam mengerjakan proyek berskala internasional, terutama proyek yang berasal dari Singapura.

Dalam Superpixel, penulis berperan sebagai *2D artist intern*, dimana *jobdesk*-nya seputar pembuatan *storyboard*, aset dan juga *motion graphic*. Peran *2D artist* yang cukup luas ini dinilai cocok untuk penulis yang belum memiliki spesialisasi khusus. Selain itu juga sejalan dengan ketertarikan penulis dalam ilustrasi 2D dan tahap pre-produksi. Serta sesuai dengan mata kuliah yang telah diambil selama masa perkuliahan.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang ini dilakukan untuk memenuhi kewajiban mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, sebagai salah satu syarat kelulusan. Diharapkan penulis dapat mendapat *insight* dari *industri* dan memahami *pipeline* serta standar kerja yang dimiliki Superpixel sebagai salah satu studio animasi di Indonesia. Penulis juga berharap dapat berkontribusi dalam proyek-proyek yang dikerjakan Superpixel sesuai peran penulis yaitu *2d artist intern*. Penulis akan membantu dalam pembuatan *storyboard*, *asset*, maupun *motion graphic*, sesuai tugas lainnya yang diberikan pembimbing lapangan.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melalui beberapa proses sebelum magang dapat dilaksanakan. Penulis mengikuti pembekalan magang yang dilakukan secara *online* untuk mendapatkan informasi terkait magang merdeka. Kemudian penulis mengirimkan email berisi CV dan *Portofolio Showreel* kepada pihak Superpixel untuk menyampaikan keinginan penulis untuk melakukan magang. Kemudian penulis mendapatkan *email* balasan dan melakukan *interview* dengan *head of studio* serta *account manager* Superpixel. Dilanjutkan dengan *email* penerimaan serta ketentuan magang di perusahaan tersebut. Penulis juga mendaftarkan perusahaan di *website* merdeka.

Penulis kemudian melakukan magang selama 5 bulan, sejak 4 Juli 2022 sampai 31 Desember 2022. Menyesuaikan dengan kondisi setelah Covid-19, magang ini dilaksanakan secara *hybrid*, dimana 3 hari dilakukan WFO (Senin, Selasa, Rabu) dan 2 hari dilakukan WFH (Kamis, Jumat). Magang dilakukan 8 jam setiap harinya, dimulai pukul 09:00 dan selesai pada 18:00 yang diselingi dengan istirahat makan pada 13:00 sampai 14:00. Selama magang penulis dibimbing oleh Kak Lenny Listianti selaku *2d artist* di Superpixel.