

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara membuat sebuah program kerja magang bagi mahasiswa/i yang sudah berada di semester akhir. Program kerja magang tersebut memiliki tujuan agar mahasiswa mengetahui secara langsung dengan terjun ke dunia film dan animasi. Pengetahuan yang sudah ada semasa perkuliahan diharapkan bisa membuat mahasiswa beradaptasi dan mendapatkan keterampilan serta pengetahuan baru dari dunia kerja industri bergerak.

Beberapa studio yang penulis ajukan sebagai ilustrator untuk melakukan program kerja magang, salah satunya adalah Lanting Animation Studio. Karya yang unik dan memiliki gaya visual seni khas merupakan alasan mengapa penulis memilih untuk melamar program magang ke Lanting Animation Studio. Selain itu, penulis juga mendapatkan informasi bahwa, Lanting Animation Studio sudah banyak melakukan kerja sama dalam suatu proyek, baik itu karya animasi 2D, *stop-motion* maupun sebuah karya ilustrasi.

Penulis juga menemukan relasi dan koneksi dari yang pernah melakukan program magang untuk mendapatkan gambaran singkat dan kesan saat melakukan program magang di Lanting Animation Studio. Dari keterampilan, *curriculum vitae* dan *portofolio* ilustrasi yang diberikan, Lanting Animation Studio menerima lamaran program magang penulis yang dilanjutkan dengan melakukan sebuah *interview*. Setelah melakukan *interview*, penulis mendapatkan informasi melalui email bahwa penulis diterima dan akhirnya melakukan program kerja magang sebagai ilustrator di Lanting Animation Studio.

Melakukan proses kerja magang di Lanting Animation Studio selama kurang lebih 6 bulan untuk memenuhi persyaratan program kerja magang perkuliahan dengan masa kerja minimal 800 jam. Melalui laporan magang yang sedang dilakukan, memiliki tujuan untuk menjelaskan peran sebagai ilustrator di Lanting Animation Studio dan bagaimana seorang ilustrator bekerja dalam

membuat suatu ilustrasi *fanart* untuk kebutuhan konten media sosial *Instagram* Lanting Animation Studio.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

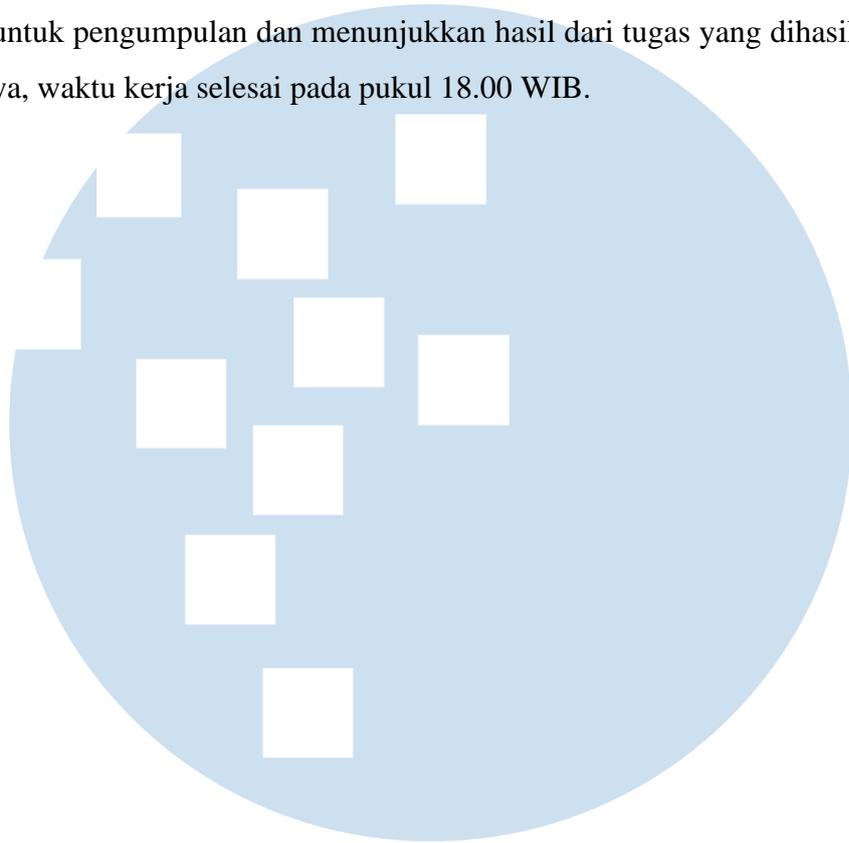
Maksud dan tujuan kerja magang di Lanting Animation Studio untuk memperluas pengetahuan keterampilan baru dari realitas dunia kerja di sebuah studio animasi serta memenuhi persyaratan perkuliahan wajib program kerja magang Universitas Multimedia Nusantara. Penulis pada akhirnya mampu mengetahui bagaimana sistem, struktur kerja dan tanggung jawab seorang ilustrator dalam membuat sebuah ilustrasi di studio animasi dengan tema dan konsep tertentu. Dan juga diharapkan mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang didapat tersebut ke dunia industri animasi secara profesional di masa depan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai program kerja di Lanting Animation Studio pada hari Senin, 13 Juni 2022. Lanting Animation Studio memiliki jadwal kerja yang dimulai dari hari Senin sampai dengan hari Jumat. Aktivitas kerja dimulai pada pagi hari pukul 10.00 WIB sampai dengan sore hari pada pukul 18.00 WIB. Karena program magang dilakukan secara WFH (*Work From Home*) pada pukul 10.00 WIB, mahasiswa magang dan karyawan Lanting Animation Studio melakukan sesi *meeting*, *sharing session* dan penjelasan aktivitas serta *task* pada hari tersebut. Sesi *meeting* yang dilakukan berlangsung sampai pukul 12.00 tengah hari.

Lanting Animation Studio memiliki jam istirahat untuk para pekerja dimulai dari pukul 12.00 tengah hari sampai dengan 13.00 untuk makan siang, ibadah dan beristirahat sejenak. Setelah istirahat, mahasiswa magang dan karyawan melanjutkan pekerjaan masing-masing sesuai tugas yang diberikan. Untuk berkomunikasi dan tanya jawab, mahasiswa magang dan karyawan Lanting Animation menggunakan aplikasi *Whatsapp* dan juga aplikasi *Discord*. Setelah melakukan tugas masing-masing, pada pukul 17.00 WIB, mahasiswa magang dan

karyawan Lanting Animation Studio kembali melakukan sesi *meeting* melalui *Zoom* untuk pengumpulan dan menunjukkan hasil dari tugas yang dihasilkan. Dan akhirnya, waktu kerja selesai pada pukul 18.00 WIB.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA