

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi dalam industri kreatif sudah memiliki peran yang luas dalam artian, penggunaannya sudah dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang. Medium animasi sendiri menjadi bagian penting untuk kebutuhan komersil saat ini. Seperti yang dikatakan C. Francis Jenkins dalam bukunya yang berjudul *Animated Pictures* (1898), “siapa pun yang mengunjungi kota besar di Amerika kecil kemungkinan tidak menemukan iklan yang memiliki unsur animasi sebagai penarik perhatian”. Di tahun 2023, hal tersebut sudah menyebar dalam ekosistem industri kreatif lingkup besar dan kecil.

Di Indonesia, studio animasi independen masih cenderung terus berpegang tangan terhadap pihak agensi untuk potensi pekerjaan. Namun tidak menutup kemungkinan *start-up* studio animasi independen untuk menghasilkan karya komersil sendiri yang berkualitas dan layak dikonsumsi audiens. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan di bidang animasi Indonesia. Menurut riset AINAKI (2020) di kurun waktu 2015 hingga 2020, perkembangan industri animasi di Indonesia telah mencapai 153% dengan angka kenaikan tiap tahunnya 26%. Kolaborasi antar studio menjadi salah satu jalan untuk menghasilkan karya bagi studio-studio independen. Auratium sendiri juga menjadi salah satu studio independen yang berkolaborasi dengan studio dan pihak kreatif lainnya dalam menghasilkan karya animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adanya program MBKM ini memiliki maksud agar penulis diharapkan menjadi dapat mengasah langsung *hard skill* dan *soft skill* dalam lapangan kerja industri. Serta, dapat mengimplementasikan hal yang telah didapat selama kuliah kedalam praktik lapangan.

Tujuan kerja Magang bagi penulis sebagai berikut:

- a. Memperoleh pengetahuan mengenai bagaimana sistem kerja di lapangan, prosedur, dan proses pengerjaan.
- b. Penulis dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari materi perkuliahan kedalam pekerjaan magang.

Penulis mengetahui bagaimana industri animasi bekerja, dari industri besar dan juga kecil. Serta, relasi studio-studio animasi terhadap perusahaan besar dan agensi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur kerja magang diawali dengan kegiatan pembekalan magang yang dilaksanakan pada 7 Oktober 2022. Program ini menjelaskan prosedur yang harus dilakukan untuk dapat mengikuti program MBKM magang.

Pencarian tempat magang dilakukan melalui sosial media. Lalu proses registrasi program magang dilakukan pada 2 Januari 2023, dan pelaksanaan wawancara dengan tempat magang dilakukan pada 9 Januari 2023. Proses berlanjut pada pembuatan *internship card* di tanggal 12 Januari 2023 dan kemudian pelaksanaan magang dimulai pada 16 Januari 2023.

Waktu Kerja magang dilaksanakan 5 hari kerja dengan pembagian 4 hari *Work From Office* (Senin-Kamis) dan 1 hari *Work from Home* (Jumat). Waktu kerja magang mulai dari jam 10.00 WIB hingga 18.00 WIB.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A