

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa yang ingin menyelesaikan pendidikan sarjana maupun diploma. Proses tersebut tidak sebatas sebagai formalitas akademik, namun proses juga sebagai jembatan antar dunia pendidikan serta dunia kerja profesional.

Menurut Kemenparekraf/Baparekraf RI (2024), Industri kreatif khususnya di bidang animasi dan konten digital di Indonesia, sedang mengalami pertumbuhan signifikan. Hal tersebut didorong oleh meningkatnya populasi muda serta kebutuhan akan konten lokal yang berkualitas, terutama untuk konten anak-anak. Namun, terdapat tantangan besar dalam memadukan unsur tradisional dengan teknologi modern, menciptakan konten yang tidak hanya menghibur namun juga edukatif dan kaya akan budaya lokal.

Penulis memilih PT. Kreasi Aniwayang Nusantara sebagai tempat magang karena keunikan perusahaan dalam memadukan animasi digital dengan wayang tradisional untuk konten anak-anak. Perusahaan ini tidak hanya menawarkan solusi inovatif dalam menciptakan konten edukatif berbasis budaya lokal, tetapi juga memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan keterampilan produksi konten digital sekaligus berkontribusi dalam pelestarian warisan budaya Indonesia melalui media modern.

Editor dalam industri animasi memainkan peran krusial dalam mengolah *footage* atau rekaman awal menjadi hasil karya akhir yang memikat. Maka dari itu, penulis akan menyajikan informasi, pengalaman serta pesan dan kesan bekerja sebagai asisten editor di PT. Kreasi Aniwayang Nusantara yang berlokasi di Institut Teknologi Bandung (ITB), Jatinangor, Bandung.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melaksanakan program kerja magang di PT. Kreasi Aniwayang Nusantara adalah sebagai berikut.

1. Memenuhi syarat kelulusan yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh sarjana gelar Seni dan Desain.
2. Memperoleh ilmu dalam bentuk *soft skills* dan *hard skills* serta pengalaman kerja untuk karier yang akan mendatang pada bidang *entertainment*.
3. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari semasa kuliah.
4. Mempelajari standar kerja profesional dalam bidang hiburan.
5. Membangun relasi dalam industri hiburan.

Menurut Hadiyanto et al. (2021), *soft skills* dikembangkan melalui proses pembelajaran secara menyeluruh, baik dalam lingkungan profesional maupun akademis. Sementara, *hard skills* diperoleh melalui pelaksanaan praktis dari *soft skills* dalam proses pembelajaran. Dalam konteks industri hiburan, *soft skills* mencakup kemampuan berkomunikasi dengan baik, kerja sama tim, manajemen waktu, serta kemampuan beradaptasi dalam lingkungan kerja yang dinamis, sedangkan *hard skills* meliputi penguasaan teknis seperti penggunaan *software editing*, pemahaman *workflow produksi*, dan kemampuan teknis lainnya yang bersangkutan.

Program magang memberikan paparan berharga terhadap standar kerja profesional dalam industri hiburan. Melalui pengalaman magang, penulis dapat memahami secara mendalam ekspektasi, tantangan, dan dinamika kerja di sektor hiburan, serta membangun jejaring profesional yang dapat menjadi aset untuk pengembangan karier ke depannya.

Melalui program magang di PT. Kreasi Aniwayang Nusantara, penulis berkesempatan untuk berkontribusi dalam upaya pelestarian budaya Indonesia melalui pengembangan konten anak-anak yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan misi untuk memperkuat industri kreatif nasional sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada generasi muda melalui medium yang relevan dan menarik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan kriteria kampus merdeka, standar minimum pelaksanaan kerja magang yaitu 640 jam kerja efektif, tidak termasuk hari libur nasional dan waktu istirahat. Program kerja magang di PT. Kreasi Aniwayang Nusantara dirancang dalam dua periode, masing-masing berdurasi tiga bulan. Periode pertama akan dilaksanakan secara tatap muka (*onsite*) dari tanggal 18 Juni 2024 hingga 18 September 2024, di mana penulis akan bekerja langsung di lokasi *shooting* animasi. Selanjutnya, periode kedua akan berlangsung secara daring (*online*) dari rumah kediaman penulis dari tanggal 18 September 2024 hingga 18 Desember 2024.

Detail pelaksanaan kerja magang di PT. Kreasi Aniwayang Nusantara yaitu sebagai berikut:

1. Jam kerja 08:00 - 17.00.
2. Hari kerja Senin-Sabtu.
3. Tipe pekerjaan: *Onsite* di Gedung C (NVD), Kampus ITB Jatinangor, Bandung dan Daring dari rumah kediaman penulis.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan kriteria kampus merdeka, periode *onsite* dari tanggal 18 Juni 2024 hingga 18 September 2024 merupakan magang resmi (terdaftar di kampus) selama 3 bulan. Sedangkan periode *online* dari 18 September 2024 hingga 18 Desember 2024 merupakan magang tidak resmi (atas inisiatif pribadi) selama 3 bulan.

Proses pendaftaran magang resmi diawali dengan pengisian informasi melalui portal Kampus Merdeka UMN (merdeka.umn.ac.id). Mahasiswa diwajibkan melengkapi formulir pendaftaran yang mencakup data pribadi dan informasi tempat magang. Selanjutnya, diperlukan persetujuan dari Kepala Departemen dan Penanggung Jawab program magang Kampus Merdeka UMN. Setelah mendapat persetujuan, mahasiswa menyerahkan Surat Pengantar MBKM *Internship Track 1* kepada manajer rekrutmen PT Kreasi Aniwayang Nusantara untuk memperoleh surat penerimaan magang.

Setelah menerima surat penerimaan magang, dokumen tersebut diunggah ke portal Kampus Merdeka untuk melengkapi proses registrasi. Hal ini memungkinkan akses formulir *daily task*, dimana penulis diwajibkan mengisi kegiatan yang dilakukan selama periode wajib 640 jam kerja serta 207 jam bersama *Advisor*.

Adapun mata kuliah *Internship Track 1* memiliki bobot sebesar 20 SKS dengan keterangan lebih lanjut sebagai berikut:

1. FM 181 *Professional Business Ethics* (3 SKS)
2. FM 182 *Industry Experience* (7 SKS)
3. FM 183 *Industry Model Validation* (7 SKS)
4. FM 184 *Evaluation and Reporting* (3 SKS)

Tahap berikutnya adalah menghadiri sosialisasi magang dan Tugas Akhir yang diselenggarakan Universitas Multimedia Nusantara pada 10 Oktober 2024 di Lecture Theater Gedung D UMN. Sosialisasi untuk program animasi dipresentasikan oleh Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc. Kegiatan ini wajib diikuti oleh mahasiswa Program Studi Film (Peminatan Animasi dan Film) yang sedang menempuh mata kuliah FV08 *Pre-Activities* dan FV09 *Pre-Internship*. Ketidakhadiran dalam sosialisasi ini mengakibatkan mahasiswa tidak dapat mendaftar program magang.

Proses evaluasi terbagi menjadi dua tahap. Evaluasi pertama dilakukan oleh pembimbing akademik, meliputi penilaian laporan magang bab satu hingga bab dua sebagai komponen Ujian Tengah Semester pada tanggal 23 September 2024 hingga 27 September 2024 dan bab tiga hingga bab empat sebagai komponen Ujian Akhir Semester pada tanggal 21 Oktober 2024 hingga 25 Oktober 2024. Evaluasi kedua berupa sidang magang yang dijadwalkan pada tanggal 9 Desember 2024 hingga 13 Desember 2024, di mana laporan akan dinilai oleh pembimbing akademik dan dosen penguji.