

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkuliahan melalui kelas bukan menjadi satu-satunya cara bagi mahasiswa untuk mempelajari bidangnya. Banyak universitas menetapkan program magang yang menjadi bagian dari program belajar merdeka sebagai sebuah kewajiban untuk memenuhi syarat kelulusan mahasiswa. Tidak hanya menjadi syarat kelulusan saja, tetapi program magang juga memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk merasakan pengalaman kerja secara langsung di industri. Pengalaman ini sangat penting termasuk dalam industri animasi.

Industri animasi adalah bagian dari industri kreatif yang sangat lekat dengan perkembangan teknologi. Hal ini menyebabkan industri animasi secara cepat terus berkembang. Selain itu, animasi sebagai industri juga memiliki potensi yang besar karena kemampuannya untuk merangkap ke dalam industri lain. Sebagai contohnya, kini hasil dari produk animasi dapat digunakan sebagai media periklanan sampai simulasi medis. Perkembangan industri yang pesat ini dapat menyebabkan mahasiswa kesulitan beradaptasi di dunia kerja ketika belum mendapatkan pengalaman bekerja secara langsung.

Atas pertimbangan ini, penulis memutuskan untuk mengikuti program magang di Studio Arkala sebagai 2D Animator. Penulis memutuskan untuk menjalani program magang dengan tujuan mempelajari secara langsung bagaimana bekerja dalam sebuah studio animasi yang sudah terorganisir, baik dari segi kualitas pekerjaan, manajemen alur kerja, maupun etika yang diimplementasikan. Pada awalnya, penulis telah mencari beberapa studio yang mengerjakan animasi 2D terutama yang menggunakan teknik cut-out yang diminati oleh penulis. Setelah mendaftar magang ke beberapa tempat, dua tempat telah menerima penulis dalam minggu pertama. Di antaranya keduanya yaitu Studio Arkala.

Perusahaan ini juga direkomendasikan oleh mahasiswa lain yang melaksanakan magang di tempat yang sama. Setelah mendapatkan surat penerimaan, penulis akhirnya memilih perusahaan ini atas pertimbangan pelaksanaan magang secara Work From Home (WFH) dan kesesuaian antara pekerjaan dengan ilmu yang ingin diasah. Pada akhirnya, penulis melaksanakan magang di Studio Arkala untuk mempelajari proses pengerjaan animasi 2D dengan bermacam-macam teknik maupun output yang mengutamakan unsur narasi.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Dalam pelaksanaan magang ini, penulis memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai baik dari sisi akademis maupun non-akademis. Penulis melaksanakan magang dengan beberapa maksud dan tujuan di antara lain sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman kerja profesional secara langsung dalam industri.
2. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan yang telah diasah selama masa perkuliahan.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis mengirimkan lamaran magang berupa surat digital disertai dengan portofolio dan CV kepada Studio arkala. Beberapa hari setelah mengirimkan lamaran, penulis mendapatkan balasan berupa undangan untuk menghadiri wawancara secara daring. Setelah melalui proses wawancara, penulis menunggu kabar dari perusahaan sambil melanjutkan proses aplikasi untuk perusahaan lain.

Penulis lalu menerima kabar bahwa telah diterima untuk menjalani program magang di Studio Arkala beberapa hari kemudian. Pelaksanaan magang di perusahaan secara resmi dimulai oleh penulis seminggu kemudian pada tanggal 1

Juni. Sesuai kesepakatan, program magang dilakukan secara daring, dengan penulis mendatangi kantor perusahaan dan menjalani hari magang secara luring jika dibutuhkan. Magang dilaksanakan setiap hari Senin sampai dengan Jumat, dari pukul 09.00 – 18.00 WIB.

Magang dilakukan secara utama melalui media komunikasi *Discord*, dengan penulis yang menerima informasi tugas serta mengirimkan progres melalui pesan tertulis. Jika sebuah tugas membutuhkan penjelasan yang lebih spesifik, maka akan diadakan panggilan suara secara video maupun audio, dengan pihak-pihak yang terlibat. Pelaksanaan magang secara luring juga dilakukan beberapa kali meskipun bukan menjadi syarat yang tetap.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a grid of squares on the right, resembling a globe or a digital interface.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA