

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif adalah bidang yang memanfaatkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu yang berpotensi untuk mendorong pertumbuhan ekonomi serta kesejahteraan masyarakat. Salah satu bentuk ekspresi dalam dunia kreatif adalah animasi, yang digunakan dalam berbagai bidang seperti desain, film, musik, video, periklanan, dan lainnya untuk menciptakan karya yang inovatif dan menarik. Menurut Kusubandio (2020), sebagai Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, anak muda memiliki peran krusial dalam mengembangkan industri kreatif di Indonesia. Beliau menekankan bahwa kreativitas dan inovasi generasi muda dapat menjadi pendorong utama pertumbuhan ekonomi, terutama dalam sektor ekonomi digital dan industri kreatif berbasis teknologi.

Animasi memiliki beberapa bagian berdasarkan teknik dan media yang digunakan, salah satunya adalah animasi 3D. Banyak studio memanfaatkan animasi 3D untuk menciptakan objek dengan tampilan yang lebih dinamis dan realistis, termasuk Wokcop Studio. Wokcop Studio merupakan industri kreatif yang telah bergerak di bidang pembuatan film panjang dan iklan selama lima tahun. Wokcop Studio menjadi pilihan magang yang tepat bagi penulis karena memungkinkan pengembangan keahlian dalam animasi 3D ke arah profesional. Melalui pengalaman langsung di industri, penulis dapat memahami alur kerja produksi animasi, mengasah keterampilan teknis, serta memperluas wawasan dalam pembuatan film dan iklan berbasis animasi 3D. Selain itu, lingkungan kerja yang dinamis dan kolaboratif di Wokcop Studio memberikan kesempatan bagi penulis untuk berinteraksi dengan para profesional di bidangnya, sehingga dapat memperoleh wawasan mendalam tentang standar industri dan tren terkini dalam dunia animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis bermaksud untuk melaksanakan kerja magang di Wokcop Studio untuk memperoleh pengalaman dalam industri profesional serta menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Program magang ini akan berlangsung selama satu semester atau setara dengan 640 jam, memberikan kesempatan bagi penulis untuk memahami lebih dalam bagaimana proses produksi animasi 3D diterapkan dalam lingkungan kerja yang sesungguhnya.

Industri kreatif, memiliki standar kerja yang tinggi dan menuntut ketepatan, kreativitas, serta efisiensi dalam setiap tahap produksi. Melalui magang di Wokcop Studio sebagai 3D animator, penulis akan mendapatkan wawasan mendalam mengenai berbagai aspek teknis dalam pembuatan animasi, termasuk pemodelan, *rigging*, *rendering*, serta pengaplikasian efek visual. Selain itu, pengalaman ini juga akan membantu penulis dalam mengasah hard skill yang diperlukan, seperti penggunaan perangkat lunak animasi 3D, optimalisasi *workflow* produksi, dan pemecahan masalah teknis yang sering ditemui dalam industri animasi profesional.

Dengan terlibat secara langsung dalam proyek-proyek iklan dan film panjang *hybrid* yang dikerjakan oleh Wokcop Studio, penulis dapat meningkatkan keterampilan teknisnya dan juga memperoleh pemahaman lebih luas mengenai dinamika kerja tim, komunikasi profesional, serta bagaimana sebuah proyek animasi dikelola dari tahap konsep hingga tahap finalisasi. Magang ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi penulis untuk berkembang sebagai animator 3D yang kompeten dan siap terjun ke dunia industri kreatif secara profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengetahui Wokcop Studio melalui rekomendasi kerabat yang sebelumnya pernah berpengalaman di studio tersebut. Kemudian, penulis melakukan riset lebih lanjut melalui sosial media Instagram serta mencari kontak yang bisa dapat dihubungi untuk mendapatkan detail lebih lanjut mengenai studio dan peluang magang yang tersedia. Setelah mendapatkan informasi yang diperlukan, penulis mengajukan lamaran magang ke Wokcop Studio dengan mengirimkan email yang berisi CV, portofolio, serta *cover letter* dari kampus UMN. Pada tahap selanjutnya,

penulis menjalani wawancara tatap muka dengan supervisor post-production. Dalam sesi tersebut, supervisor menanyakan tentang perangkat lunak serta aspek teknis yang biasa digunakan oleh penulis dalam proses produksi animasi.

Penulis juga berkesempatan bertemu dengan Franklin Darmadi, pemilik sekaligus sutradara Wokcop Studio. Dalam pertemuan tersebut, beliau menjelaskan sistem kerja di Wokcop Studio dan menekankan pentingnya bagi seorang animator untuk memiliki keahlian dalam *compositing*. Hal ini bertujuan agar kemampuan animasi tidak terhenti pada satu aspek saja, melainkan terus berkembang seiring dengan tuntutan industri. Pelaksanaan magang berlangsung dari tanggal 4 Februari sampai 4 Mei 2025. Jam operasional perusahaan bersifat fleksibel, dengan aktivitas kerja yang biasanya dimulai pukul 10 pagi tanpa waktu selesai yang tetap. Hari kerja yang telah ditentukan adalah Senin hingga Jumat. Dalam kondisi tertentu, penulis dapat bekerja lembur hingga Sabtu dan Minggu apabila beban pekerjaan sedang tinggi untuk mengejar tenggat waktu. Sebaliknya, jika tugas telah diselesaikan lebih cepat dan beban kerja tidak terlalu padat, penulis diperbolehkan pulang lebih awal.

