

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri kreatif, khususnya dalam bidang animasi, film, dan media interaktif, terus berkembang pesat seiring meningkatnya permintaan akan konten visual berkualitas (Rahmi, A. N., 2018). Pertumbuhan ini berdampak pada meningkatnya kebutuhan tenaga profesional di bidang *visual development*, yang memiliki peran penting dalam menciptakan aset visual guna mendukung narasi dalam berbagai media seperti film, gim, dan periklanan (Samara, 2020). Namun, salah satu tantangan yang dihadapi industri adalah kurangnya tenaga kerja berpengalaman yang mampu beradaptasi dengan ritme produksi, kerja tim, serta alur kerja industri yang kompleks.

Untuk menjawab tantangan tersebut, program magang menjadi salah satu cara yang efektif bagi mahasiswa yang ingin memperoleh pengalaman langsung di industri kreatif. Melalui magang, mahasiswa dapat memahami standar kerja profesional, beradaptasi dengan lingkungan industri, serta mengasah keterampilan yang tidak bisa didapatkan hanya dari pembelajaran teori di kelas. Universitas Multimedia Nusantara (UMN), melalui program *Merdeka Belajar – Kampus Merdeka* (MBKM), memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja nyata yang relevan dengan industri.

Dalam rangka memperoleh pengalaman tersebut, penulis memilih Studio Munē sebagai tempat magang karena studio ini bergerak di bidang animasi dan pengembangan konten visual, yang sesuai dengan minat dan aspirasi penulis sebagai *visual development artist*. Studio Munē menawarkan lingkungan kerja profesional yang memungkinkan penulis mempelajari proses kreatif industri, mulai dari tahap perencanaan hingga penyelesaian aset visual. Selain itu, studio ini juga berfokus pada kualitas desain dan penceritaan yang kuat, memberikan tantangan sekaligus peluang bagi penulis untuk mengembangkan keterampilannya lebih jauh.

Selama menjalani magang di Studio Munē, penulis berperan sebagai *visual development artist* dengan tanggung jawab utama dalam berbagai aspek desain visual. Penulis terlibat dalam pembuatan *concept art* untuk karakter, lingkungan, dan objek, serta berkontribusi dalam *character design* dengan mempertimbangkan aspek estetika, ekspresi, dan kepribadian yang sesuai dengan narasi. Selain itu, penulis juga mengerjakan *environment design* untuk menciptakan latar yang mendukung atmosfer visual proyek. Dalam prosesnya, penulis berkoordinasi dengan tim kreatif, menerima umpan balik, serta melakukan revisi agar desain yang dihasilkan semakin optimal.

Melalui program magang ini, penulis berharap dapat memperdalam pemahaman mengenai alur kerja produksi animasi, meningkatkan keterampilan dalam *visual storytelling*, serta beradaptasi dengan lingkungan kerja profesional. Selain itu, penulis juga ingin memberikan perspektif kreatif baru dan berkontribusi dalam pengembangan aset visual di Studio Munē agar sesuai dengan visi proyek yang dikerjakan. Program ini tidak hanya memberikan pengalaman langsung di industri, tetapi juga membekali mahasiswa dengan keterampilan yang diperlukan agar lebih siap menghadapi dunia kerja di lingkungan profesional.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis menjalani magang sebagai *Visual Development Artist* di Studio Munē dengan tujuan untuk mempelajari dan memahami bagaimana konsep perancangan visual diterapkan secara langsung dalam industri animasi, di luar lingkungan akademik. Selama magang ini, penulis berharap dapat memperoleh pengalaman serta wawasan yang lebih mendalam terkait proses kerja di dunia profesional. Adapun beberapa hal yang ingin dicapai penulis selama menjalani magang di Studio Munē adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari ilmu dan teknik yang digunakan dalam lapangan kerja animasi secara langsung.
2. Berkontribusi kepada hasil karya Studio Munē dan berpartisipasi dalam proyek dengan *client*.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

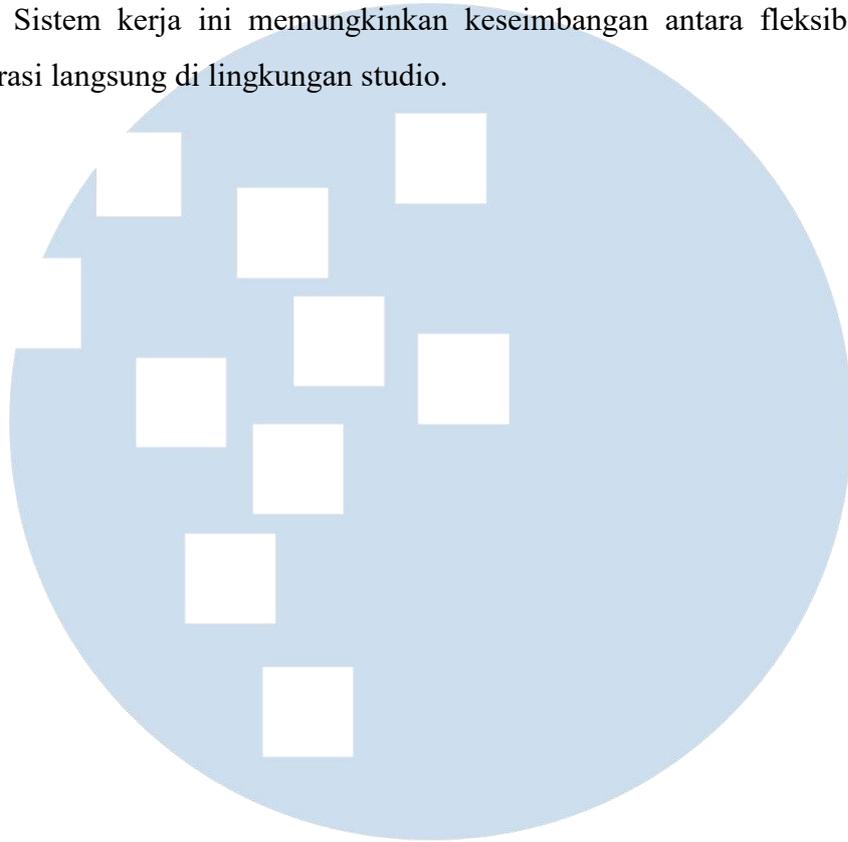
Proses pelaksanaan kerja magang di Studio Munē dimulai dengan tahap pencarian dan pengajuan proposal magang. Pada 29 Desember 2024, penulis mengirimkan email yang berisi proposal magang ke Studio Munē serta beberapa studio lain yang bergerak di bidang 2D ilustrasi dan animasi. Email ini mencakup portofolio, CV, serta surat pengantar yang menjelaskan minat dan tujuan magang penulis di industri kreatif.

Setelah beberapa minggu menunggu balasan, pada 10 Januari 2025, penulis mendapatkan konfirmasi melalui WhatsApp dari pihak Studio Munē untuk melanjutkan ke tahap wawancara. Wawancara ini dijadwalkan pada 13 Januari 2025 pukul 14.30 WIB dan dilakukan secara daring. Selama wawancara, penulis berbincang dengan perwakilan dari Studio Munē mengenai pengalaman, keterampilan yang dimiliki, serta harapan terhadap program magang. Wawancara ini juga menjadi kesempatan bagi penulis untuk lebih memahami lingkungan kerja dan ekspektasi dari perusahaan terhadap peserta magang.

Setelah melewati tahap wawancara, pada 14 Januari 2025, penulis diberikan tugas *internship art test* sebagai bagian dari proses seleksi. Studio Munē memberikan waktu satu minggu untuk menyelesaikan tugas ini, termasuk kemungkinan adanya revisi yang perlu dikerjakan sesuai dengan umpan balik dari tim studio. Penulis menyelesaikan dan mengirimkan hasil *art test* pada 21 Januari 2025 untuk dievaluasi oleh tim Studio Munē. Pada 24 Januari 2025, penulis menerima balasan berupa *offering letter* dari Studio Munē yang menyatakan bahwa penulis diterima sebagai *Visual Development Artist Intern*. Magang ini dijadwalkan berlangsung selama enam bulan, dimulai dari 3 Februari hingga 4 Juli 2025.

Setelah resmi diterima, penulis memulai hari pertama magang pada 3 Februari 2025 dengan sistem kerja *hybrid*, dimana kerja dilakukan secara *WFO* (*Work From Office*) dan *WFH* (*Work From Home*). Studio Munē menerapkan kebijakan *WFH* setiap hari Senin, di mana seluruh tim melakukan *weekly meeting* untuk membahas progres dan rencana kerja mingguan. Lalu dari hari Selasa hingga Jumat, penulis bekerja secara langsung di kantor Studio Munē yang

berlokasi di Ruko Bolsena Square, JL. Thamrin No.17, Gading Serpong - Banten 15810. Sistem kerja ini memungkinkan keseimbangan antara fleksibilitas dan kolaborasi langsung di lingkungan studio.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA