

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa yang ingin menyelesaikan pendidikan tinggi, baik sarjana maupun diploma. Program ini bukan sekadar formalitas akademik, tetapi juga berperan sebagai jembatan antara dunia pendidikan dan dunia kerja profesional (Ismail, 2021). Melalui magang, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari di kampus ke dalam lingkungan kerja yang sesungguhnya. Selain itu, pengalaman magang membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan komunikasi, wawasan industri, serta kesiapan dalam menghadapi dunia kerja.

Industri kreatif, khususnya di bidang animasi dan konten digital, sedang mengalami perkembangan yang pesat di Indonesia. Menurut Kemenparekraf/Baparekraf RI (2024), pertumbuhan ini didorong oleh meningkatnya populasi muda serta tingginya permintaan akan konten lokal berkualitas, terutama untuk anak-anak. Namun, industri ini juga menghadapi tantangan besar dalam memadukan unsur tradisional dengan teknologi modern guna menciptakan konten yang edukatif serta kaya akan budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan tenaga kerja yang kompeten dan inovatif untuk mendukung perkembangan industri ini.

PT Kreasi Aniwayang Nusantara merupakan salah satu studio animasi di Indonesia yang memiliki keunikan dalam menggabungkan animasi digital dengan unsur wayang tradisional. Fokus utama perusahaan ini adalah menciptakan konten animasi edukatif yang berbasis budaya lokal, khususnya bagi anak-anak. Keunikan dalam mengadaptasi wayang ke dalam media animasi modern menjadikan PT Kreasi Aniwayang Nusantara sebagai tempat yang tepat untuk belajar dan mengembangkan keterampilan dalam industri animasi. Sebagai bagian dari program magang, penulis memilih PT Kreasi Aniwayang Nusantara untuk mendalami pemahaman bagaimana unsur budaya dapat dikemas dalam format digital. Dengan berperan sebagai 2D Generalist, penulis memiliki kesempatan

untuk terlibat langsung dalam berbagai aspek pra-produksi konten, mulai dari pembuatan aset properti, aset tokoh, hingga proses pembuatan *artbook*. Selain itu, pengalaman ini juga memungkinkan penulis untuk berkontribusi dalam pelestarian budaya Indonesia melalui media animasi.

Adapun tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah memperoleh pengalaman kerja di industri animasi profesional, meningkatkan keterampilan dalam produksi konten digital, khususnya dalam peran sebagai 2D Generalist, memahami proses produksi berbasis budaya lokal yang diterapkan oleh PT Kreasi Aniwayang Nusantara, serta berkontribusi dalam pengembangan konten animasi edukatif yang mengangkat warisan budaya Indonesia. Selain itu, melalui magang ini, penulis berharap dapat menganalisis tantangan dan peluang dalam industri animasi lokal, terutama dalam persaingan dengan animasi dari luar negeri. Melalui pengalaman ini, diharapkan penulis dapat mengembangkan kompetensi yang relevan dengan industri animasi serta memperoleh wawasan yang lebih luas mengenai integrasi budaya lokal dalam media digital. Magang di PT Kreasi Aniwayang Nusantara menjadi pengalaman berharga dalam mempersiapkan diri untuk berkarier di dunia animasi profesional.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melaksanakan program kerja magang atau MBKM *track 1* di PT. Kreasi Aniwayang Nusantara adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan tingkat S1. Penulis juga berharap dengan adanya magang, penulis sebagai mahasiswa bisa merasakan lingkungan kerja dan menambah wawasan serta ilmu yang hanya bisa didapat di dunia kerja. Tentunya, program magang juga merupakan sebuah bentuk bantuan dalam bentuk bekal pengalaman yang bisa digunakan di masa depan. Dengan magang di PT. Kreasi Aniwayang Nusantara, penulis berharap dapat mengasah diri sebagai 2D Generalis, menambah kualitas kerja, dan juga mengenal dunia kerja dengan lebih dalam. Dalam periode magang ini, penulis mampu mengikuti dan dapat memberikan kontribusi sesuai dengan apa yang diminta oleh PT. Kreasi Aniwayang Nusantara.

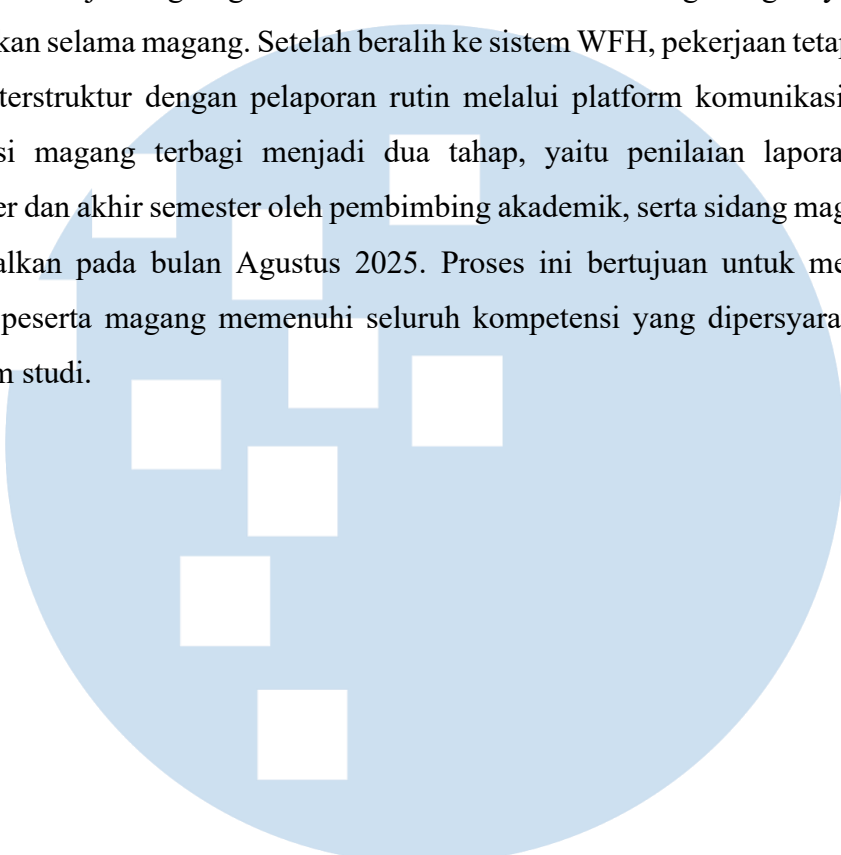
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai proses pendaftaran magang dengan mengirimkan lamaran ke beberapa perusahaan yang bergerak di bidang kreatif, terutama yang berbasis 2D. Salah satu perusahaan yang menarik minat penulis adalah PT Kreasi Aniwayang Nusantara, yang dikenal melalui akun *Instagram* mereka, @desatimun. Penulis mengetahui adanya pembukaan program magang dari rekan yang memiliki rekan yang berkerja disana. Lamaran magang dikirimkan melalui email pada tanggal 23 Desember 2024 dengan menyertakan CV dan portofolio, yang telah dipersiapkan oleh penulis. PT Kreasi Aniwayang Nusantara merespons lamaran tersebut pada 2 Januari 2025 dengan menginformasikan bahwa penulis akan melakukan wawancara via *Zoom*. Kemudian pada tanggal 20 Januari 2025, penulis diterima sebagai peserta magang. Selanjutnya, penulis diminta untuk mengisi formulir pendataan dan menandatangani kontrak magang sebelum memulai masa kerja.

Program magang di PT Kreasi Aniwayang Nusantara dimulai pada 3 Februari 2025 dan berlangsung selama enam bulan, tepatnya hingga tanggal 30 Juli 2025. Sistem kerja di perusahaan ini cukup fleksibel, memungkinkan peserta magang untuk mengatur jam kerja mereka sendiri, asalkan tugas diselesaikan sesuai dengan tenggat waktu. Standar jam kerja ditetapkan dari pukul 09:00 hingga 18:00 WIB tanpa adanya kewajiban lembur. Pada minggu pertama, penulis bekerja secara tatap muka (*WFO*) selama 3 hari dari 5 hari bekerja untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja dan memahami alur produksi. Setelah itu, magang dilanjutkan dengan sistem kerja dari rumah (*WFH*) selama 10 minggu dikarenakan adanya renovasi kantor. Kemudian, penulis melanjutkan kerjanya secara tatap muka. Penulis mengerjakan proyek *artbook* sebagai proyek pertama, yang mencakup desain dan ilustrasi yang mendukung proyek animasi perusahaan. Koordinasi dan absensi dilakukan melalui aplikasi *DingTalk*, di mana peserta magang diwajibkan mengisi daily report guna memudahkan supervisor dalam memantau perkembangan pekerjaan.

Program magang di PT Kreasi Aniwayang Nusantara dirancang untuk memenuhi standar Kampus Merdeka, dengan total waktu kerja efektif minimal 640 jam. Periode magang berlangsung selama enam bulan dengan satu minggu pertama dilaksanakan secara onsite, sedangkan sisanya secara online. Selama periode onsite,

penulis bekerja langsung di kantor untuk memahami tugas-tugas yang akan dikerjakan selama magang. Setelah beralih ke sistem WFH, pekerjaan tetap berjalan secara terstruktur dengan pelaporan rutin melalui platform komunikasi internal. Evaluasi magang terbagi menjadi dua tahap, yaitu penilaian laporan tengah semester dan akhir semester oleh pembimbing akademik, serta sidang magang yang dijadwalkan pada bulan Agustus 2025. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta magang memenuhi seluruh kompetensi yang dipersyaratkan oleh program studi.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA