

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Periklanan merupakan bentuk komunikasi komersial yang bertujuan menyampaikan informasi tentang suatu organisasi dan produk-produknya kepada audiens tertentu melalui berbagai media massa, seperti televisi, radio, surat kabar, maupun majalah (Erlita, 2016). Industri periklanan mengalami perkembangan yang signifikan, terutama dengan semakin luasnya penggunaan media massa terutama secara *online*. Media massa adalah sarana komunikasi berbasis mekanik atau elektronik yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens dalam jumlah besar (Erlita, 2016). Kemajuan teknologi telah mendorong kompleksitas dalam teknik produksi periklanan yang kini mengintegrasikan animasi untuk menciptakan konten yang lebih menarik dan informatif.

Pemasaran online membuka banyak peluang bagi perusahaan dan terus berkembang, sehingga diperlukan strategi yang terus diperbarui di masa depan (Shiratina et al, 2020). Sehingga perusahaan semakin mengandalkan visual berkualitas tinggi sebagai strategi utama dalam memperkuat identitas merek serta menarik perhatian audiens di berbagai platform digital. Untuk mencapai hal tersebut, animasi dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk seperti animasi 2D & 3D yang merupakan sekumpulan gambar bergerak yang disusun secara berurutan untuk menceritakan sesuatu, namun animasi 3D memiliki kedalaman pada objek sehingga terlihat lebih nyata. Kemudian *Visual Effect* (VFX) yang merupakan proses memanipulasi visual yang tidak dapat dicapai oleh dunia nyata (Simamora, Zega & Pratama, 2019).

Apeplus Studio merupakan studio kreatif yang berfokus pada produksi iklan dengan pendekatan visual inovatif, mengombinasikan animasi 2D dan 3D untuk menciptakan konten yang menarik bagi berbagai merek dan perusahaan. Studio ini

berkolaborasi dengan beragam klien untuk menghasilkan iklan yang tidak hanya memikat secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan brand. Sebagai *intern 2D/3D Generalis* di Apeplus Studio, penulis terlibat dalam berbagai aspek produksi iklan, mulai dari pembuatan aset 2D dan 3D, *texturing*, *animating*, hingga *compositing* untuk berbagai proyek yang sedang berjalan. Pengalaman ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk memahami *pipeline* produksi dalam industri periklanan serta mengembangkan keterampilan teknis dalam menciptakan aset visual berkualitas tinggi.

Program magang ini dilaksanakan sebagai bagian dari persyaratan kelulusan Universitas Multimedia Nusantara sekaligus sebagai peluang bagi penulis untuk mendapatkan pengalaman langsung di industri animasi dan periklanan di Indonesia yang terus berkembang. Selama menjalani magang di Apeplus Studio, yang telah menghasilkan berbagai proyek kreatif di bidang periklanan, penulis memiliki kesempatan untuk memperdalam pemahaman mengenai *workflow* industri animasi, mengasah keterampilan teknis, serta berkontribusi dalam berbagai proyek yang dikerjakan studio. Selain itu, melalui pengalaman ini, diharapkan penulis dapat memperluas jaringan profesional serta mempersiapkan diri untuk terjun ke industri secara profesional.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis menjalani program magang di Apeplus Studio, sebuah studio kreatif yang berfokus pada periklanan berbasis animasi, dengan tujuan memperoleh pengalaman langsung di industri. Program ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk memahami lebih dalam alur kerja profesional dalam produksi iklan animasi, memperluas jaringan di industri kreatif, serta mengembangkan keterampilan teknis yang sesuai dengan kebutuhan industri. Selama magang di Apeplus Studio, penulis berupaya menerapkan ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh selama masa studi di Universitas Multimedia Nusantara ke dalam praktik kerja secara langsung. Selain memperoleh pengalaman berharga, penulis juga berkesempatan

berkontribusi dalam berbagai proyek studio, memberikan perspektif baru, serta mendukung tim dalam menciptakan konten visual yang inovatif dan berkualitas.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan informasi lowongan kerja magang di Apeplus Studio melalui teman, dan melamar kerja magang pada tanggal 15 Oktober 2024 serta menjalankan wawancara offline pada tanggal 21 Oktober 2024 di kantor Apeplus Studio. Lalu pada hari itu juga penulis dinyatakan diterima kerja magang mulai tanggal 22 Oktober 2024. Total jam kerja magang yang telah dilaksanakan penulis adalah 720 Jam selama 4 bulan magang di Apeplus Studio. Kerja magang dilakukan setiap hari Senin sampai Jumat dari pukul 10.00 sampai jam 19.00 dengan waktu istirahat 1 Jam serta libur pada hari libur nasional.

Program kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan mahasiswa pada kampus Universitas Multimedia Nusantara. Program ini merupakan *Internship Track 1*, Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), dimana mahasiswa harus melengkapkan 640 waktu jam kerja dalam satu semester. Penulis melakukan program *Internship Track 1* pada Apeplus Studio, selama 4 bulan sesuai dengan syarat dan perjanjian dalam kontrak kerja dari tempat kerja serta juga kampus. Waktu kerja penulis pada Apeplus Studio adalah 9 jam setiap hari kerja, dimulai dari pukul 10.00 WIB hingga 19.00 WIB. Kegiatan yang dilakukan selama program melengkapi mata kuliah pada *Internship Track 1* dalam jurusan Film & Animasi yaitu, FM 181 Professional Business Ethics, FM 182 Industry Experience, FM 183 Industry Model Validation, dan FM 184 Evaluation and Reporting. Berikut adalah detail pelaksanaan praktik kerja *Internship Track 1* penulis:

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 1.1 Detail Pelaksanaan Praktik Kerja Internship Track 1

Nama Perusahaan	Apeplus Studio
Bidang	Animasi
Alamat Perusahaan	Ruko Pisa Grande Blok D-18, Curug Sangereng, Kelapa Dua, Tangerang Regency, Banten, 15810
Posisi Magang	2D/3D Generalis
Sistem Kerja	<i>Work From Office (WFO)</i>
Waktu Pelaksanaan	21 Oktober 2024 – 25 Februari 2025
Waktu Kerja	Senin – Jumat, pukul 10.00 – 19.00 WIB

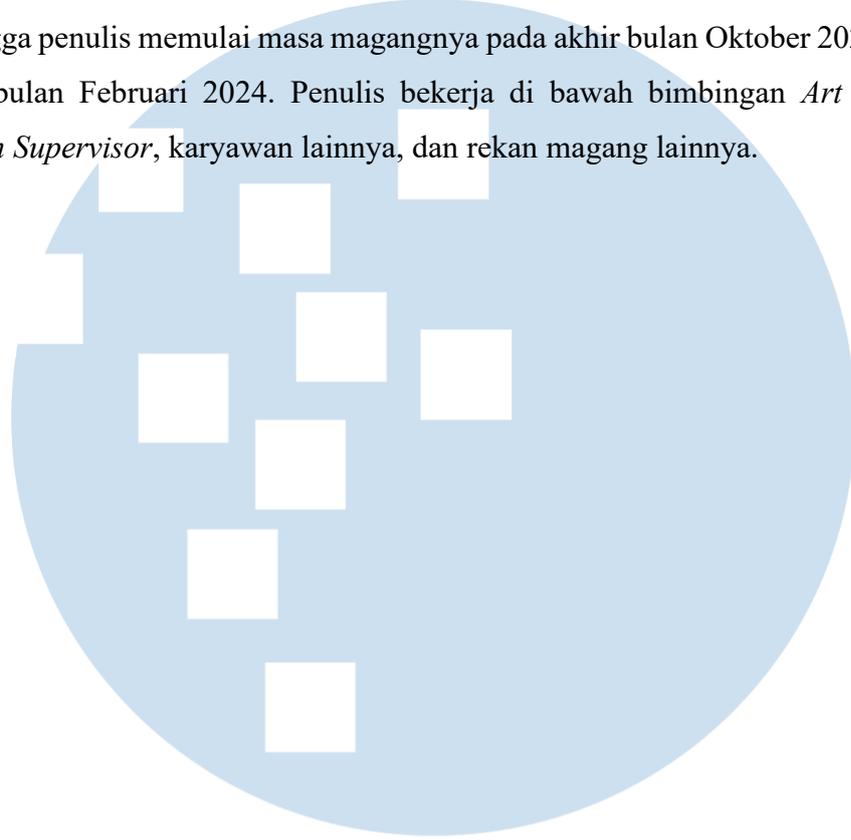
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Prosedur pada pelaksanaan program magang ini diawali dengan melakukan riset untuk pemilihan tempat kerja. Karena penulis menerapi studi dalam bidang animasi, fokus pemilihan tempat pekerjaan adalah studio atau production house yang menyediakan lowongan kerja Animasi 2D, Animasi 3D, ataupun VFX. Riset tersebut awal dilakukan melalui media sosial, seperti Instagram serta perbincangan dari mulut ke mulut. Setelah menemukan beberapa tempat kerja yang menjadi pilihan utama, penulis mulai mendalami profil tempat kerja tersebut melalui akun Instagram yang ada.

Apeplus Studio menjadi pilihan utama untuk penulis karena merupakan studio animasi yang memiliki portofolio yang sangat baik dari segi pengerjaan proyek terutama periklanan. Terutama untuk penulis yang memiliki keinginan lebih untuk mendalami Animasi 3D dan VFX serta mengalami *workflow* yang ada pada dunia kerja. Selain itu, lokasi Apeplus Studio terletak di lokasi yang strategis dengan tempat tinggal penulis. Setelah melakukan riset terhadap Apeplus Studio, penulis melakukan pelamaran kerja dengan mengirimkan portofolio yang telah disusun kepada Apeplus Studio melauai aplikasi *whatsapp*. Penulis mengirimkan portfolio pada pertengahan bulan Oktober, dan mendapatkan jawaban terhadap pelamaran tersebut sekitar seminggu kemudian.

Setelah tahap tersebut, Apeplus Studio mengadakan tahap wawancara yang bersifat *offline* yang berlokasi di kantor Apeplus Studio sendiri. Dalam wawancara tersebut, penulis diberi pertanyaan seputar ketertarikan dan alasan penulis untuk

magang di Apeplus Studio. Setelah tahap wawancara, penulis diterima masuk untuk bekerja di Apeplus Studio, menjadi Intern 2D/3D Generalis di divisi Studio mereka. Sehingga penulis memulai masa magangnya pada akhir bulan Oktober 2024 hingga akhir bulan Februari 2024. Penulis bekerja di bawah bimbingan *Art Director*, *Motion Supervisor*, karyawan lainnya, dan rekan magang lainnya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA