

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu bentuk seni visual yang terbentuk atas rangkaian gambar untuk memberikan ilusi sehingga gambar tersebut terlihat bergerak atau hidup (Dewi & Rino, 2018). Seiring perkembangan zaman, bentuk dan tempat penayangan konten animasi semakin meluas, salah satunya adalah melalui OTT (*Over The Top*) atau layanan *streaming* melalui internet seperti YouTube, TikTok, Instagram, dan sebagainya. Selain tempat penayangan, bentuk konten animasi yang diproduksi juga mengalami perubahan dengan munculnya format video pendek yang ditayangkan pada sosial media (Yueqin & Teo, 2023). Bentuk video pendek berkembang pesat terutama pada tahun 2020 di era pandemi COVID-19 (Xu et al., 2023). Pertumbuhan jumlah pengguna layanan internet dan sosial yang terus meningkat membuat penggunaan video pendek di sosial media menjadi salah satu tempat untuk mengembangkan konten atau periklanan yang sangat efektif (Yueqin & Teo, 2023).

Sebagai mahasiswa yang mengikuti program Sarjana (S1) peminatan animasi, penulis memiliki ketertarikan tinggi untuk mendalami kemampuan ilustrasi dan animasi sesuai dengan perkembangan industri yang terjadi. Melalui program wajib MBKM Magang dari UMN, penulis memutuskan untuk mengirimkan aplikasi ke beberapa perusahaan di bidang kreatif seperti re:ON Comics (PT. Wahana Inspirasi Nusantara), Kok Bisa?, Lanting Animation dan PT Virus Media Investara. Setelah melalui tahap seleksi dan wawancara, penulis diterima dan memutuskan untuk melaksanakan kerja magang di PT Virus Media Investara sebagai animator *intern* untuk salah satu IP agensi tersebut.

PT Virus Media Investara merupakan agensi digital marketing yang didirikan pada tahun 2015. PT Virus Media Investara terbagi atas 5 divisi yang meliputi kebutuhan administrasi, konten digital, IT, produk fisik, dan karya IP (*intellectual property*). Penulis mengetahui tentang PT Virus Media Investara melalui salah satu karya IP animasi yang perusahaan miliki bernama *Meowlove*.

Meowlove merupakan konten animasi yang mengangkat topik mengenai hubungan dan pengembangan diri melalui tokoh kucing yang telah dinikmati oleh penonton di tingkat internasional. Perkembangan *Meowlove* yang bertumbuh pesat secara internasional serta ketertarikan penulis terhadap pengembangan konten di sosial media membuat penulis memutuskan untuk melamar magang sebagai 2D animator *Meowlove* di PT Virus Media Investara.

Penulisan laporan magang ini bertujuan untuk mendokumentasikan kegiatan penulis selama melakukan kerja magang di PT Virus Media Investara sebagai 2D animator untuk IP *Meowlove*. Melalui program magang, penulis mendapatkan pengalaman kerja secara profesional di industri kreatif. Selain itu, penulis juga ingin memperdalam kemampuan penulis dalam membuat animasi, ilustrasi, dan mempelajari proses pengembangan IP animasi di sosial media dengan pasar internasional.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan utama penulis melaksanakan program magang adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dalam Program Studi Film di Universitas Multimedia Nusantara dan untuk menambah pengalaman bekerja di industri secara profesional. Melalui pelaksanaan program magang, penulis menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah seperti animasi, ilustrasi, dan *video editing* di lingkungan bekerja secara profesional. Selain itu, penulis juga terus meningkatkan kemampuan penulis dalam berkomunikasi secara aktif dan terbuka di dalam tim.

Selama melaksanakan kerja magang di PT Virus Media Investara, penulis memperdalam keterampilan penulis di bidang animasi dan ilustrasi menggunakan aplikasi baru yang sebelumnya tidak diperdalam selama perkuliahan seperti *Clip Studio Paint*. Penulis juga ingin menambah wawasan dalam proses pengembangan IP orisinal melalui sosial media yang dapat menjangkau penonton internasional dan untuk membangun *network* bersama rekan kerja yang telah berpengalaman dalam membangun IP tersebut.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum proses pendaftaran magang, penulis mempersiapkan berkas yang dibutuhkan untuk pendaftaran seperti CV dan portofolio animasi serta ilustrasi. Penulis menemukan informasi pendaftaran magang sebagai 2D animator di *Meowlove* melalui aplikasi Instagram dan mengirimkan CV serta portofolio melalui e-mail pada tanggal 4 Desember 2024. Setelah CV dan portofolio diterima, penulis melanjutkan proses pendaftaran dengan melakukan tes yaitu membuat animasi pendek berdurasi 15-20 detik sesuai dengan skenario yang telah diberikan. Setelah mengumpulkan hasil test, penulis diundang untuk mengikuti sesi wawancara bersama pihak HR (*Human Resources*) dari Virus Media serta 2 *user* dari divisi *Meowlove* secara daring pada tanggal 20 Desember 2024. Setelah berhasil melewati tahap wawancara, pihak HR mengirimkan surat penerimaan kerja magang dan kontrak melalui e-mail pada tanggal 23 Desember 2024.

Periode magang berlangsung selama 3 bulan dan dimulai pada tanggal 3 Januari 2025 hingga 3 April 2025 sesuai dengan kontrak kerja yang tertulis. Namun, penulis diperbolehkan untuk mengajukan permintaan perpanjangan kontrak untuk memenuhi kriteria minimal jumlah jam program magang di Universitas Multimedia Nusantara hingga tanggal 23 Mei 2025. Pada hari pertama kerja, penulis melaksanakan proses *onboarding* dimana penulis diberikan pengenalan tentang PT Virus Media Investara.

Pelaksanaan kerja dilakukan secara *hybrid* dengan 3 hari WFH (*Work From Home*) pada hari Senin, Selasa, Kamis, dan 2 hari WFO (*Work From Office*) di kantor Virus Media yang terletak di Kemang, Jakarta Selatan pada hari Rabu dan Jumat. Pelaksanaan kerja dimulai pukul 09.00 – 18.00 WIB dengan waktu istirahat yang dapat disesuaikan. Pelaksanaan kerja WFH dilakukan menggunakan aplikasi *Discord* untuk komunikasi dengan *supervisor* berdasarkan tugas yang telah disusun di aplikasi *Lark*.