BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi Indonesia telah terus meningkat sejak tahun 2015 berdasarkan hasil peningkatan jumlah studio animasi dan hasil karya animasi berbasis IP (AINAKI, 2021). Industri tersebut terutama berkembang menjadi adaptif sejak masa pandemi *COVID-19* dalam bidang periklanan, hingga penggunaan animasi kini tersebar di berbagai media. Seiring dengan perkembangan tersebut pada tahun 2020, telah ditemukan bahwa ada terdapat rata-rata usia pekerja dalam bidang animasi yang bisa dikategorikan dari rangka generasi milenial hingga generasi Z. Sebab kedua generasi milenial dan Z berupa generasi yang tumbuh bersama perkembangan teknologi, maka tidak heran ketika generasi tersebut sangat mengandalkan teknologi dan menerapkan informasi yang didapatkan pada pekerjaannya (Ronggowarsito, 2024). Hal tersebut sangat berdampak pada perkembangan animasi berbentuk digital, di mana para animator kini memiliki ilmu dan alat teknologi yang memadai dalam menghasilkan visual yang lebih menarik bagi penonton (Rudjiono, 2023).

Sebagai seorang mahasiswa peminatan animasi, sangat penting untuk bisa mendalami pengetahuan mengenai perkembangan industri animasi ini. Maka untuk mewujudkan hal tersebut, penulis memutuskan untuk melaksanakan program magang pada perusahaan yang terlibat dalam industri animasi. Berdasarkan pengalaman dan keahlian yang diperoleh penulis seiring masa perkuliahan, penulis telah mengirimkan aplikasi ke beberapa perusahaan studio yang menghasilkan karya animasi 2D dan 3D, seperti *Sideroom Studio* dan *Visi8 Studio*. Setelah melalui berbagai tahap seleksi dan wawancara, penulis pada akhirnya berhasil diterima kerja magang untuk PT Virus Media Investara yang berupa sebuah agensi digital.

Berdasarkan karya dan produk yang dihasilkan oleh PT Virus Media Investara, terutama pada keberadaan hasil karya IP yang masih terus berjalan kini, dapat diketahui bahwa perusahaan tersebut memiliki kemampuan untuk bisa mengikuti

perkembangan dan kebutuhan digital hari ini. Kemampuan tersebut sangat penting untuk dipelajari sebagai seorang kreator dalam bidang kreatif, hingga penulis tertarik untuk kerja magang pada perusahaan tersebut. Sebagai seorang animator, peluang magang tersebut dapat menjadi suatu pengalaman untuk mempelajari cara menerapkan ilmu dan teknis tertentu dalam mengembangkan suatu karya yang mampu mencapai target *audience*-nya di suatu platform digital.

Laporan magang berikut akan memaparkan proses pengerjaan magang yang dilakukan oleh seorang mahasiswa magang di tim divisi *Meowlove* dari PT Virus Media Investara. Laporan akan mendalami pembahasan mengenai proses pengerjaan tugas magang hingga berbagai tantangan dan kendala yang dihadapi selama periode magang berlangsung. Hasil dari penulisan laporan magang diharapkan bisa berfungsi sebagai suatu referensi dalam menjelaskan proses yang akan dilalui seorang mahasiswa perkuliahan terhadap latar tempat kerja yang bersifat profesional.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dengan bekerja magang di PT Virus Media Investara, penulis bermaksud untuk bisa mendapatkan ilmu baru yang berasal dari kegiatan bekerja dengan rekan kerja baru dan latar tempat yang bersifat profesional. Seperti dari mempelajari cara kerja tim Virus Media dalam mengembangkan produk karya digital, terutama pada suatu IP atau karya orisinal untuk bisa berhasil menjangkau target *audience* platform digitalnya. Maka dengan peluang magang yang diberikan untuk bisa bekerja pada tim divisi *Meowlove* dari PT Virus Media Investara ini, penulis sebagai animator dapat berkontribusi kemampuan dan pengalaman yang telah diperoleh seiring masa perkuliahan. Penulis dapat berkontribusikan kemampuan teknis digital yang berupa merancang animasi 2D *frame-by-frame* dan *storyboard* yang telah dipelajari dari mata kuliah *animation fundamentals* dan *storyboarding*.

Seiring jalan masa periode magang tersebut, penulis akan terus mengembangkan diri sebagai seseorang yang bekerja dalam suatu lingkungan tim. Yaitu dengan menerapkan *softskills* secara bersikap kooperatif dan aktif dalam komunikasi, hingga bersifat terbuka terhadap kritik dan saran.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menemukan lowongan kerja magang *Meowlove* di halaman rekomendasi *LinkedIn* alhasil dari status profil yang diatur sebagai “*Open to work*”. Prosedur dalam melaksanakan kerja magang di PT Virus Media Investara pertama dimulai dari pengiriman CV dan portofolio melalui platform *LinkedIn*. Setelah pengumpulan CV dan portofolio berhasil melewati tahap *screening*, kandidat dari pelamaran magang tersebut akan diseleksi melalui pengerjaan sebuah tugas teknis untuk menguji kemampuan animasinya. Bila berhasil melalui tahap tugas ujian yang diberikan, pihak HR (*Human Resources*) perusahaan akan menghubungi kembali untuk menjadwalkan sesi wawancara dengan pihak HR dan beberapa atasan dari divisi yang akan ditugaskan. Setelah hasil wawancara telah diputuskan, pihak HR akan menyusun sebuah surat penerimaan kerja magang dan bantu mempersiapkan hari pertama pelaksanaan kerja magang.

Pelaksanaan kerja magang di PT Virus Media Investara telah dimulai pada tanggal 24 Januari 2025 hingga 24 April 2025 dengan total periode 3 bulan sesuai dengan magang persetujuan kerja yang tertulis. Untuk bisa memenuhi persyaratan minimal jumlah jam dari Universitas Multimedia Nusantara, penulis dapat melakukan permintaan untuk melakukan perpanjangan waktu magang sesuai kebutuhan. Pelaksanaan kerja magang dari PT Virus Media Investara dilakukan secara *hybrid*, jam kerja dihitung 5 hari setiap minggu dari pukul 09:00 – 18:00, namun para karyawan hanya perlu masuk kerja di kantor pada setiap hari Rabu dan Jumat. Ketika pekerjaan magang dilaksanakan secara WFH (*work from home*), penulis dapat menghubungi *supervisor* melalui aplikasi *discord* atau mengecek sistem penugasan yang telah disusun di aplikasi platform *Lark*.

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