

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gelombang ekonomi kreatif hadir untuk pertama kalinya pada tahun 1996 (Howkins, 2001). Industri kreatif ini terus berkembang hingga lahir industri animasi 3D. Kini animasi 3D digunakan dalam berbagai aspek, yaitu pembuatan film dan televisi, tetapi juga semakin diterapkan dalam berbagai bidang seperti periklanan, musik video, dan visualisasi untuk berbagai acara. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi ini, kebutuhan akan profesional yang terampil di bidang animasi 3D dan VFX semakin tinggi. Hal ini menyebabkan para praktisi dan mahasiswa untuk terus mengeksplorasi dan mengasah keterampilan mereka agar dapat bersaing.

Apeplus studio, sebagai salah satu studio yang berfokus pada bidang animasi 3D dan VFX, memiliki reputasi yang baik di industri kreatif Indonesia. Berdiri pada tahun 2019, studio ini telah mengerjakan berbagai proyek besar untuk klien-klien ternama, seperti Nike, Volkswagen, dan Wardah, serta memiliki spesialisasi di bidang *motion graphic*, 3D, dan visualisasi untuk iklan, video musik, dan media sosial. Dengan reputasi yang kuat dan portofolio yang mengesankan, Apeplus Studio menjadi tempat yang tepat bagi penulis untuk menjalani program magang *Track 1* sebagai bagian dari tugas akhir dan syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

Tujuan utama penulis menjalani program magang ini adalah untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan dalam bidang pasca-produksi animasi, khususnya animasi 3D dan VFX, serta untuk memperoleh pengalaman langsung di industri kreatif. Selain itu, penulis juga berharap dapat memperluas jaringan profesional dalam industri animasi Indonesia dan mengenal lebih dalam tentang alur kerja di studio animasi yang memiliki proyek-proyek besar. Melalui program magang ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang

signifikan bagi kelancaran proyek di Apeplus Studio, sekaligus mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja yang kompetitif dan terus berkembang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Laporan magang ini ditulis oleh penulis untuk menjalankan program kerja magang *Track 1* di Apeplus Studio dengan beberapa tujuan, yaitu menambah koneksi dalam industri animasi di Indonesia, dan untuk mencari pengalaman kerja agar lebih terbiasa masuk ke dalam dunia pekerjaan atau profesional bidang pasca-produksi dan produksi animasi, serta menambah pengetahuan dan menyerap ilmu-ilmu yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Penulis berharap seluruh ilmu, keterampilan, dan pengalaman yang diperoleh selama studi di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dapat diterapkan dengan baik dan benar dalam pelaksanaan magang *Track 1* ini. Dengan demikian, penulis dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung kelancaran proyek-proyek di Apeplus Studio.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara adalah mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yaitu program magang *Track 1*. Penulis mengikuti program ini wajib melengkapkan jam kerja sebanyak 640 jam dalam satu semester. Penulis melamar sebagai magang pada studio yang dikenal sebagai salah satu studio iklan dan video musik di Indonesia, yaitu Apeplus Studio. Penulis melakukan program magang *Track 1* Apeplus Studio selama 4 bulan sesuai dengan syarat dan perjanjian dalam kontrak kerja dari tempat kerja dan juga kampus.

Detail pelaksanaan praktik kerja magang penulis:

Tabel 1.1 Detail Pelaksanaan Praktik Kerja Magang
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Nama Perusahaan	Apeplus Studio
Bidang	<i>3D Genralist dan Compositor</i>
Cabang	Indonesia, Tangerang
Alamat Perusahaan	Curug Sangereng, Kelapa Dua, Tangerang Regency, Banten 15810
Posisi Magang	<i>3D Generalist</i>
Divisi	Pasca-produksi
Sistem Kerja	<i>Offline/Work From Office (WFO)</i>
Waktu Pelaksanaan	25 Juli 2024 - 25 November 2024
Waktu Kerja	Senin – Jumat, pukul 10.00 – 19.00 WIB

Awalnya penulis melakukan riset mengenai studio-studio *post-production* yang ada di Indonesia, yang terjun dalam bidang iklan, film, maupun video musik. Penulis sengaja mencari studio yang fokus pada produksi 3D untuk mendapat pengalaman. Riset dilakukan dengan mencari studio di sosial media seperti Instagram, Google, dan juga rekomendasi dari koneksi penulis.

Setelah menemukan tempat kerja yang diminati, penulis mulai mencari portofolio dan informasi tentang perusahaan yang diminati melalui Instagram, dan juga *website* resmi studio tersebut. Setelah merasa cocok, penulis menanyakan ketersediaan kuota untuk magang. Akhirnya pihak studio meminta penulis mengirimkan portofolio. Kemudian penulis melakukan wawancara melalui Zoom dan diterima oleh pihak studio. Penulis mendaftar magang selama 4 bulan dan diminta mulai bekerja di tanggal 25 Juli 2024 sampai 25 November 2024 sesuai kontrak yang diberikan. Penulis mengikuti jam kerja perusahaan, yaitu 9 jam kerja mulai dari pukul 10.00 WIB hingga 19.00 WIB, yang ditambah dengan beberapa kali lembur pada hari-hari yang dibutuhkan.

Apeplus Studio menjadi tempat pilihan utama untuk penulis karena pekerjaannya yang sudah portofolio mereka yang sangat menjanjikan dan juga klien mereka yang merupakan *brand* besar, seperti Makeover, Wardah, dan lain sebagainya. Para pekerja di Apeplus juga merupakan orang-orang yang memiliki pengalaman kerja, sehingga dapat membantu penulis untuk berkembang dan mengenal dunia animasi lebih lagi.