

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi di Indonesia terus berkembang, produksi animasi lokal masih harus mengejar standar dari penonton yang sudah sering mengonsumsi karya-karya animasi dari luar negeri. Wilson menyatakan berdasarkan survei bahwa pertumbuhan sektor animasi di Indonesia berkembang rata-rata 26 persen per tahun (Wikayanto et al, 2021). Proses produksi animasi memerlukan waktu yang lama sehingga kerap membutuhkan tenaga kerja yang besar dan biaya yang tidak sedikit. Meskipun perkembangan industri terhitung pesat, studio-studio animasi dalam negeri perlu usaha yang besar untuk bertahan di tengah persaingan dengan tuntutan yang masih belum sebanding dengan apresiasi masyarakat.

Dalam rangka pelaksanaan program magang, penulis melakukan pencarian untuk menemukan beberapa studio lokal. Penulis secara spesifik mencari studio yang sesuai dengan jurusan dan bidang keahlian, yaitu animasi 2D dan juga ilustrasi. Studio lokal yang dicari yaitu antara studio animasi, studio game, dan juga penerbit komik. Beberapa diantaranya yaitu Studio Munē, Suka Studio, Brush Studio, Toge Productions, dan Re:On Comics. Setelah memilah, mengajukan beberapa lamaran, hingga melakukan tahap seleksi kepada beberapa studio tersebut, penulis mendapat kesempatan untuk bergabung dengan Studio Munē.

Studio Munē merupakan studio animasi *boutique* yang memproduksi animasi 2D komersil. Studio Munē kerap melakukan kolaborasi dan juga telah melayani klien-klien dari dalam negeri dan luar negeri dengan kualitas produksi yang tinggi. Penulis tertarik bergabung dengan Studio Munē dari karya-karya proyek yang dipublikasikan dan juga estetika media sosial studio yang konsisten dan juga menarik perhatian. Terutama karena visi misi studio serta fokus bidang yang sejalan dengan penulis. Selama magang, penulis mendapatkan peran sebagai *visual development artist* dan juga *2D artist*.

Sebagai *visual development artist* dan juga *2D artist*, penulis terlibat dalam proses pra produksi dan juga produksi. Dari pengalaman selama perkuliahan, penulis telah mendapatkan ilmu teknis dan non-teknis melalui keterlibatan dalam proyek-proyek mata kuliah dan juga organisasi. Penulis bertekad untuk menerapkan pengalaman-pengalaman tersebut ke dalam lingkungan kerja profesional dengan cara melakukan kontribusi pada proyek yang dijalankan oleh Studio Munē. Selama magang, penulis juga akan berupaya untuk meraih standar kualitas yang baik sesuai dengan keperluan industri. Pengalaman selama program kerja magang ini ditulis dalam bentuk laporan sebagai syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selama masa perkuliahan, penulis dibekali dengan beberapa mata kuliah seperti *Animation Fundamentals*, *Visual Development*, *Animation Pre-Production*, dan *Animation Productions*. Beberapa mata kuliah yang penulis pelajari menjadi pendukung dalam memahami proses produksi animasi secara teknis (*hard skills*). Selain itu, penulis juga terlibat dalam beberapa organisasi dan kepanitiaan, seperti organisasi Himpunan Mahasiswa Film, Koperasi Mahasiswa U-Store, Maxima, dan lain-lain. Selama masa jabatan, penulis belajar banyak mengenai kerjasama tim, kepemimpinan, komunikasi, dan pengelolaan waktu (*soft skills*).

Dengan *hard skills* dan *soft skills* yang didapatkan, penulis bermaksud untuk menjalankan program magang dengan ikut memberikan kontribusi serta terlibat secara langsung dalam pelaksanaan proyek-proyek di dalam studio. Penulis memiliki tujuan untuk mengobservasi serta mempelajari bagaimana proses kerja dan juga sistem yang digunakan dalam lapangan, terutama dalam studio animasi seputar wawasan produksi dan pengelolaan studio animasi 2D beserta ilustrasi. Penulis ingin menggunakan pengalaman yang didapatkan selama program magang dalam Studio Munē menjadi pendorong untuk mengasah kemampuan penulis lebih dalam, dan hal-hal baru yang didapatkan dapat berguna menjadi pelajaran yang dapat dikembangkan dalam industri lokal ke depannya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan program magang, proses diawali dengan pembekalan dari kampus, pembuatan CV dan portfolio, riset mandiri, pelamaran kerja, proses seleksi, hingga akhirnya kerja secara langsung di studio. Sebelum melamar magang, penulis memperbarui Curriculum Vitae berdasarkan informasi dan pengalaman terbaru dan juga membangun portofolio dengan mencantumkan hasil-hasil karya yang telah dibuat selama perkuliahan maupun di luarnya. Portofolio dibuat dalam bentuk website yang terdiri dari pengenalan diri, *showreel*, penunjukkan karya ilustrasi, dan juga proyek-proyek relevan yang pernah dilaksanakan.

Selanjutnya, pencarian dilakukan dengan mencari beberapa studio di LinkedIn, Instagram, dan juga menanyakan senior-senior mahasiswa animasi mengenai tempat yang diketahui sesuai dengan kriteria bidang 2D dan ilustrasi. Beberapa studio utama yang penulis pilih yaitu Studio Munē, Suka Studio, Brush Studio, Toge Productions, dan Re:On Comics. Penulis mengajukan *cover letter* pada website MBKM UMN. Karena kelima studio tersebut tidak sedang membuka pendaftaran magang, penulis secara langsung menghubungi email perusahaan dan mengirimkan lamaran dengan berkas yang diperlukan. Dari kelima studio tersebut, tiga studio tidak merespon, satu studio menyatakan tidak sedang membuka program magang, dan Studio Munē yang menjadi pilihan utama penulis memberikan jawaban.

Studio Munē atau PT. Mune Kreasi Purnama mengundang untuk melanjutkan ke tahap seleksi. Penulis melalui seleksi tiga tahap, yaitu tahap seleksi CV dan portofolio oleh tim studio, tahap wawancara, dan tes. Setelah terpilih pada tahap pertama, penulis diundang untuk melakukan wawancara secara *online* melalui Google Meet bersama dengan tim Studio Munē. Pada akhir tahap wawancara, penulis diberi tawaran untuk memilih di antara peran ilustrator atau animator dan memilih memutuskan untuk melanjutkan dengan peran animator. Beberapa hari kemudian, Studio Munē mengirimkan tes untuk membuat animasi berdurasi lima detik berdasarkan deskripsi dan karakter yang disediakan dalam waktu seminggu. Setelah selesai dan diseleksi pada tahap akhir, penulis lolos dan

mendapatkan surat penawaran magang dari Studio Munē yang berisikan uraian perjanjian serta deskripsi pekerjaan.

Kontrak pekerjaan magang dalam Studio Munē berlangsung selama lima bulan, yaitu mulai dari tanggal 3 Februari 2025 hingga 4 Juli 2025. Pekerjaan dilakukan secara *Work From Home* (WFH) pada hari Senin dan *Work From Office* (WFO) dari hari Selasa hingga Jumat dengan jam kerja pukul 10.00-18.00 WIB di kantor Studio Munē yang berlokasi di Ruko Bolsena Square No 17, Medang, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15810. Penulis mendapatkan peran kerja sebagai *visual development artist* dan juga *2D animator*. *Visual development artist* memiliki cakupan kerja untuk membuat karya dengan gaya-gaya yang dibutuhkan sesuai dengan proyek, membuat konsep art, dan berkontribusi dalam proses kreatif untuk merancang ide orisinil dengan tim. Sedangkan sebagai *2D animator*, penulis bertugas untuk membaca naskah dan cerita untuk menciptakan animasi, bekerja di bawah *animation director* dan Produser.

