

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri kreatif khususnya animasi di Indonesia diprediksi akan terus berkembang. Hal ini ditandai dengan banyaknya animator Indonesia yang sukses di kancah internasional. Terlebih lagi hal tersebut diperkuat dengan adanya data yang dikeluarkan dalam riset oleh Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI), mengatakan bahwa setidaknya terdapat 120 studio animasi dibuat di Indonesia per tahun sejak 2020. Pertumbuhan industri animasi telah berkembang sebesar 153%, dengan rata-rata 26% per tahun. Sehingga hal ini memungkinkan subsektor industri film, animasi, video menjadi salah satu subsektor ekonomi kreatif yang berpotensi dapat berkembang pesat di Indonesia pada tahun 2023-2024 (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2024).

Di dalam sebuah studio animasi, terdapat berbagai macam jobdesk yang bertujuan untuk membantu studio dalam mencapai target dan berkembang, salah satu jobdesk yang ada yaitu ilustrator. Peran seorang ilustrator sangat penting dalam menyampaikan pesan melalui gambar. Karena seorang ilustrator berperan dalam memperjelas dan memperindah informasi, serta menjadi perantara antara teks dan pemahaman visual pembaca (Salam, 2017).

Untuk memenuhi program magang yang diwajibkan, penulis melakukan pencarian ke beberapa studio lokal. Penulis mencari studio lokal yang menawarkan jobdesk yang sesuai dengan kompetensi. Khususnya pada bidang animasi 2D dan ilustrasi. Beberapa studio lokal yang menjadi pertimbangan penulis diantaranya yaitu Virtuosity, Shark Animation, Lentera Nusantara, Lanting Studio, dll. Setelah penulis mencoba mengajukan lamaran ke beberapa studio lokal, penulis akhirnya mendapat kesempatan magang dengan Virtuosity sebagai seorang 2D ilustrator.

Laporan magang ini bertujuan untuk memberikan pemaparan mengenai proses dan peran 2D ilustrator selama penulis magang di Virtuosity. Penulis akan mendalami mengenai alur serta proses seorang 2D ilustrator dalam membuat karya seperti timeline, tugas, kedudukan, dan kendala yang penulis hadapi selama

magang. Laporan magang ini dibuat sebagai artikel ilmiah yang diharapkan dapat membantu memahami perubahan dari dunia perkuliahan ke dalam dunia kerja serta dapat membantu memperjelas mengenai peran dari 2D illustrator dalam suatu industri dan kendala apa saja yang mungkin akan dihadapi kedepannya.

### **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara penulis mendapat *hard skills* dan *soft skills* yang didapat dari mata kuliah dan organisasi. Seperti contohnya mata kuliah *digital painting* yang membantu penulis dalam mengasah *hard skills* mengenai pembuatan ilustrasi, serta mengikuti organisasi yaitu UMN ECO, Obscura, dan Feel the Flow yang membantu penulis dalam mengembangkan *soft skills* berupa kerja sama tim dan komunikasi yang baik dengan orang lain. Pada program magang kali ini, penulis bermaksud untuk terlibat serta berkontribusi dalam proyek-proyek yang dibuat oleh Virtuosity. Penulis memiliki tujuan yaitu memperdalam ilmu khususnya bidang ilustrasi dan menganalisis sistem kerja seorang ilustrator di dalam suatu industri kreatif. Penulis berharap dengan melakukan magang di Virtuosity dapat menjadi tempat berkembang yang tepat, serta penulis juga bertekad untuk menemukan hal-hal baru yang dapat berguna kedepannya.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksanaan program magang yang wajib dilakukan sebagai syarat kelulusan mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara, diawali dengan adanya pembekalan dari program studi masing-masing fakultas. Setelah itu penulis membuat CV serta portofolio yang sudah diperbaharui berdasarkan pengalaman baru dan mencantumkan hasil karya-karya yang sudah dibuat selama perkuliahan maupun proyek pribadi untuk disebar ke beberapa studio lokal. Penulis melakukan pencarian mandiri ke beberapa studio lokal yang menawarkan jobdesk yang sesuai dengan bakat dan minat yaitu berfokus pada *2D animation* dan *2D ilustrasi*.

Selanjutnya pencarian tempat magang dilakukan dengan cara mencari informasi lowongan magang di Instagram, LinkedIn, dan Discord mahasiswa film di UMN yang sekiranya menawarkan jobdesk dengan bidang *2D animation* dan ilustrasi. Setelah melakukan pencarian dan lamaran ke beberapa studio lokal seperti Virtuosity, Shark Animation, Lentera Nusantara, Lanting Studio, dll. Penulis sempat melakukan test uji coba di Shark Animation dan melakukan wawancara dengan Lentera Nusantara, namun penulis gagal untuk memenuhi syarat untuk magang di tempat tersebut. Pada tanggal 30 Januari 2025 penulis mendapat kabar dari email, bahwa penulis mendapat kesempatan magang di Virtuosity.

Virtuosity sendiri melakukan pembukaan magang pada 1 Januari 2025 hingga 30 Januari 2025. Sebelum diterima kerja magang di Virtuosity pada tanggal 30 Januari 2025, penulis harus melewati beberapa tahap seleksi sebelum diterima. Tahap awal adalah mengirimkan CV, portofolio, serta harus membuat video perkenalan mengenai diri sendiri dan mengapa ingin magang di Virtuosity. Setelah itu pada 30 Januari 2025 Virtuosity baru memberikan kabar lebih lanjut mengenai penerimaan mahasiswa magang di tempat tersebut. Pada tanggal 31 Januari 2025 Virtuosity melakukan pertemuan pertama secara daring untuk menjelaskan prosedur pelaksanaan kerja magang.

Penulis harus menjalani magang sekitar 5 bulan, yang dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2025 sampai dengan 20 Juni 2025. Waktu yang telah dibuat dirancang untuk memenuhi syarat kelulusan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yakni sebanyak 640 jam. Jam kerja Virtuosity cukup ketat, yaitu dari pk 08:00 – pk 17:00 dan isritahat pada pk 12:00 – pk 13:00. Total jam kerja 9 jam per hari dari Senin sampai Jumat.

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