

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Nayaka dan Dananjaya (2024), industri animasi di Indonesia kini mengalami pertumbuhan pesat yang didukung oleh tingginya permintaan akan konten kreatif di berbagai platform seperti film, televisi, media sosial, dan game. Kemajuan teknologi, kemudahan akses ke platform digital, serta dukungan program pemerintah yang pro-kreatif menjadi faktor utama pendorong perkembangan ini. Studio-studio lokal pun mulai berfokus pada peningkatan kualitas cerita dan visual agar mampu bersaing secara global. Meskipun demikian, industri ini masih menghadapi tantangan seperti kurangnya investasi, keterbatasan tenaga ahli, dan terbatasnya akses ke pasar internasional. Oleh karena itu, kolaborasi antara dunia pendidikan, pemerintah, dan pelaku industri sangat diperlukan untuk membangun ekosistem yang mendukung pertumbuhan animasi yang berkelanjutan.

Industri komik di Indonesia kini berkembang pesat, terutama melalui media digital yang lebih praktis dan mudah diakses. Peralihan dari komik cetak ke komik daring memungkinkan proses produksi yang lebih efisien serta membuka peluang baru melalui teknologi seperti VR dan AR. Komik digital juga menjadi bagian dari industri kreatif dengan model bisnis yang beragam, seperti monetisasi IP, penjualan merchandise, dan kerja sama dengan brand. Generasi muda lebih memilih komik daring karena lebih ringan dan interaktif, menjadikan media ini sebagai bentuk utama konsumsi komik masa kini (Ramadhan & Rasuardie, 2020).

Dengan ini, penulis ingin turut berproses dalam penciptaan animasi dan komik dengan menjalankan program magang di AYENA STUDIO yang berlokasi di kota Bandung, Jawa Barat. Dengan memasuki industri animasi secara langsung, diharapkan bahwa penulis dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan sebagai mahasiswa animasi dan dapat turut berkontribusi untuk memajukan industri animasi di Indonesia untuk kedepannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dengan menjalankan program magang sebagai 2D generalist di AYENA STUDIO, penulis bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan penerapan ilmu terkait proses produksi animasi yang terdapat dalam industri animasi secara langsung. Beberapa hal yang penulis ingin dapatkan selama program magang di AYENA STUDIO berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari penggunaan aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi di dalam industri.
2. Pengalaman berkolaborasi dengan profesional di bidang animasi secara langsung.
3. Turut memberikan kontribusi pada produk yang diciptakan AYENA STUDIO.

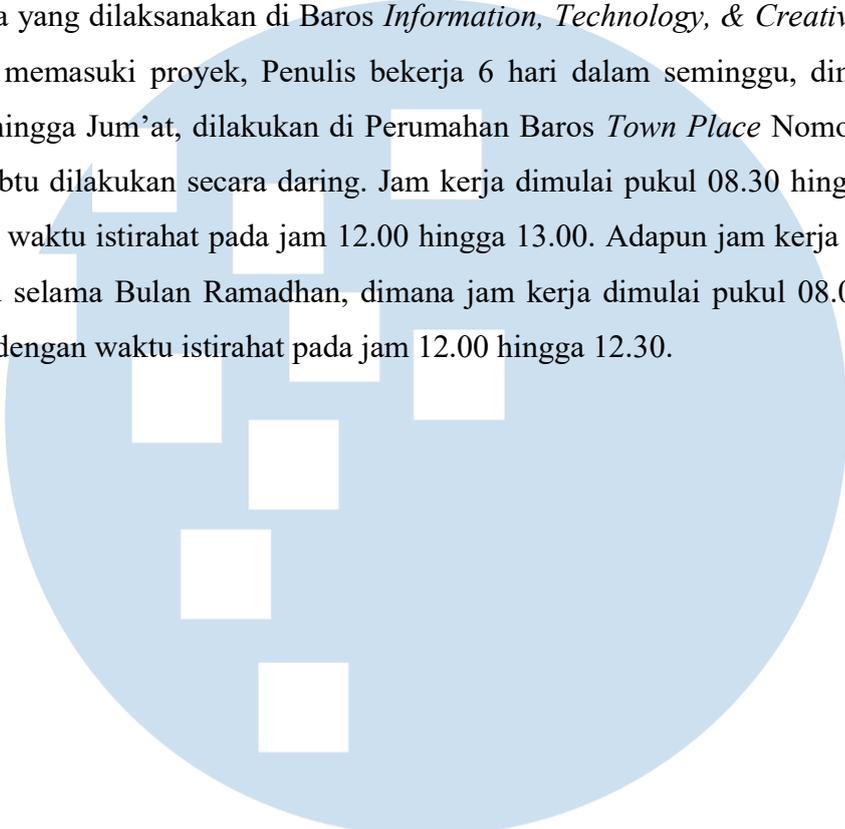
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mencari tempat untuk melaksanakan program magang melalui beberapa metode, seperti menggunakan platform LinkedIn, media sosial seperti Instagram dan X, situs lowongan kerja, dan berdiskusi langsung dengan orang-orang yang berada di dalam industri terkait. Dari beberapa perusahaan yang penulis kirim laporan magang, AYENA STUDIO lah yang akhirnya menerima penulis.

Penulis harus melalui beberapa tahap dalam melamar magang di AYENA STUDIO, dimulai pada 4 Desember 2024 ketika penulis menghubungi kerabat penulis yang mengenal Bapak Angga Miradz, *Chief Operating Officer* dari AYENA STUDIO untuk menanyakan perihal lowongan magang. Setelah itu, penulis diarahkan untuk mengirimkan *Curriculum Vitae* dan Portofolio ke email perusahaan yang penulis lakukan pada tanggal 9 Januari 2025. Selanjutnya, penulis melakukan sesi wawancara secara tatap muka pada tanggal 16 Januari 2025 di Perumahan Baros *Town Place*, Jalan Sentra Utama Nomor 19. Hasil wawancara diumumkan pada tanggal 24 Januari 2025, dimana penulis diterima untuk menjalankan program magang di AYENA STUDIO.

Program magang dimulai pada tanggal 3 Februari 2025 dan berakhir pada tanggal 28 Mei 2025, dengan durasi total 4 bulan. Sebelum mulai memasuki proyek

yang sedang dikerjakan, penulis harus mengikuti masa training pada minggu pertama yang dilaksanakan di Baros *Information, Technology, & Creative Center*. Ketika memasuki proyek, Penulis bekerja 6 hari dalam seminggu, dimana hari Senin hingga Jum'at, dilakukan di Perumahan Baros *Town Place* Nomor 19, dan hari Sabtu dilakukan secara daring. Jam kerja dimulai pukul 08.30 hingga 17.00, dengan waktu istirahat pada jam 12.00 hingga 13.00. Adapun jam kerja lain yang berlaku selama Bulan Ramadhan, dimana jam kerja dimulai pukul 08.00 hingga 16.00, dengan waktu istirahat pada jam 12.00 hingga 12.30.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of white squares. Below the logo, the text 'UMMN' is written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA