

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini telah merubah tatanan dunia kerja secara signifikan. Persaingan di dunia kerja semakin ketat, sehingga individu yang ingin berkarir harus memiliki keahlian dan pengalaman yang relevan. Dikarenakan Industri kreatif telah berkembang dengan cepat dan memiliki banyak kompetisi dalam dunia kreatif (Rahmi, A.N. 2018). Industri kreatif terutama dalam ranah animasi sedang meningkat pesat di Indonesia. Walaupun teknologi AI yang semakin maju, namun hal tersebut masih belum dapat digunakan secara langsung justru sangat diperlukan untuk dielaborasi dengan pipeline yang ada. Bagi seorang mahasiswa, mengandalkan pengetahuan teoritis yang diperoleh di bangku kuliah saja tidaklah cukup. Pengalaman praktis melalui program magang menjadi salah satu langkah strategis yang penting dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja. Dalam konteks ini, penulis merasa bahwa mengikuti program magang akan memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pribadi dan profesional penulis, sehingga mampu bersaing dalam industri yang semakin kompetitif dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin cepat berkembangnya sehingga penulis dapat menerapkan keilmuan teknologi baru di *pipeline* industri pasca-perkuliahan.

Selama proses pencarian tempat magang, penulis menemukan beberapa perusahaan yang menarik. Namun, penulis akhirnya mengambil keputusan untuk bermagang di Ape Plus Studio. Ape Plus Studio merupakan studio animasi yang terletak di Gading Serpong, yang memiliki spesialisasi dalam produksi animasi, khususnya dalam bidang Visual Effects (VFX), Graphic Design, dan *Motion Graphic*. Studio ini dikenal memiliki portofolio yang beragam, mulai dari proyek *Motion Graphic*, desain media sosial, dan yang diutamakan adalah pekerjaan yang berkaitan dengan efek visual untuk iklan. Keberagaman proyek yang dikerjakan

oleh Ape Plus Studio menunjukkan dinamika dan tantangan dalam industri kreatif, yang akan memberikan pengalaman berharga bagi penulis.

Ape Plus Studio juga telah berhasil menjalin kerja sama dengan berbagai merek terkemuka, dan selebriti terkemuka baik di tingkat lokal maupun internasional, Seperti Grab, Volkswagen, Make Over. Dan selebriti seperti Isyana dan Afgan. Keberadaan klien-klien besar ini mencerminkan reputasi dan kredibilitas studio yang cukup tinggi dalam industri kreatif. Dengan demikian, penulis berkeyakinan bahwa pengalaman magang di studio ini akan memberikan wawasan yang komprehensif terkait dengan perkembangan industri kreatif serta praktik terbaik yang diterapkan di lapangan.

Program magang yang ditawarkan oleh Ape Plus Studio berlangsung selama 4 bulan dengan waktu kerja yang ditetapkan selama sembilan jam sehari, mulai dari pukul 10.00 hingga 19.00 dengan satu jam istirahat. Penulis diberikan peran sebagai *motion artist* atau 2D/3D Generalist, Posisi ini memegang peranan yang cukup penting karena mereka mampu mengelola workflow 3D yang sifatnya mendasar dan mudah beradaptasi terhadap berbagai bagian dalam fase produksi (Shoshanah dkk, 2022). yang mana posisi ini diharapkan dapat memaksimalkan potensi penulis di bidang seni kreatif, sesuai dengan latar belakang pendidikan penulis yang menjalani proses belajar Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Pengalaman magang ini diharapkan akan memberikan pelatihan praktik yang berharga dan pengetahuan mendalam mengenai proses kerja di industri.

Secara keseluruhan, penulis percaya bahwa program magang di Ape Plus Studio adalah langkah penting dalam perjalanan akademik dan karier penulis di bidang seni kreatif. Melalui pengalaman ini, penulis berharap dapat mengasah keterampilan, memperluas jaringan profesional, serta mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja yang kompetitif setelah menyelesaikan studi.

1.2 Tujuan Magang

Penulis mengikuti program magang di Ape Plus Studio dengan beberapa tujuan yang sejalan dengan rencana akademik dan karier penulis. Magang ini merupakan langkah strategis dalam rangka memenuhi syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis memiliki maksud dan tujuan lain yang lebih spesifik dalam menjalani program magang ini, antara lain:

1. Program magang di Ape Plus Studio merupakan salah satu syarat yang wajib dipenuhi untuk mendapatkan gelar sarjana desain dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Penulis ingin mengaplikasikan teori dan pengetahuan yang telah dipelajari selama kuliah di jurusan Desain Komunikasi Visual dalam konteks dunia kerja yang profesional, khususnya dalam industri kreatif.
3. Dengan magang di Ape Plus Studio, penulis berharap dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek-proyek industri, yang merupakan persiapan penting untuk membangun karier di bidang ini setelah menyelesaikan studi.
4. Penulis berencana untuk mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan teknis dalam proses pembuatan animasi, termasuk dalam perancangan konsep dan visual yang menjadi fokus utama di Ape Plus Studio.
5. Sebagai bagian dari tim di Ape Plus Studio, penulis berharap dapat meningkatkan kemampuan dalam berkolaborasi, mengelola waktu, serta menjalankan tanggung jawab yang diamanatkan kepada penulis. Hal ini penting untuk mempersiapkan penulis dalam bekerja sama dengan berbagai pihak di industri kreatif.

Melalui tujuan-tujuan ini, penulis berharap dapat memaksimalkan pengalaman magang di Ape Plus Studio dan menjadikannya sebagai sarana untuk mengembangkan diri baik secara teknis maupun interpersonal dalam bidang animasi dan desain.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada bagian ini penulis akan merincikan waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dijalani di Ape Plus Studio. Penulis akan membahas secara spesifik durasi magang, jadwal kerja harian, serta proses rekrutmen yang dilalui, mulai dari informasi lowongan hingga penerimaan surat resmi dari studio. Semua detail ini diharapkan dapat memberikan gambaran jelas mengenai alur dan dinamika pelaksanaan magang yang telah diikuti.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis menjalani program magang di Ape Plus Studio dengan total durasi selama empat bulan, yang dimulai pada tanggal 3 Februari 2025 dan berakhir pada tanggal 3 Juni 2025. Dalam periode tersebut, penulis akan bekerja sebanyak 640 jam. Jam kerja ditetapkan dari hari Senin hingga Jumat, dengan waktu kerja dimulai pukul 10.00 dan berakhir pada pukul 19.00. Penulis akan menjalani program magang secara *work from office*, yang berarti penulis harus hadir langsung di studio untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab. Selama bekerja, penulis diberikan waktu istirahat selama satu jam, dan penulis juga akan libur pada hari-hari libur nasional yang ditetapkan oleh pemerintah.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses pelaksanaan magang di Ape Plus Studio dimulai ketika penulis mendapatkan informasi mengenai lowongan kerja magang. Penulis mendatangi studio secara langsung pada tanggal 28 November 2024 untuk menanyakan ketersediaan peluang magang yang ada, sambil membawa portfolio dan juga CV. Dalam kesempatan tersebut, penulis langsung melakukan wawancara di tempat. Proses wawancara berlangsung dengan baik, dan penulis dinyatakan diterima sebagai peserta magang di studio tersebut. Setelah menerima informasi tentang diterimanya sebagai magang, penulis kemudian menunggu hingga tanggal 20 Januari 2025 untuk

mendapatkan acceptance letter dari Ape Plus Studio. Setelah menerima surat penerimaan tersebut, penulis selanjutnya mempersiapkan diri sebelum memulai kerja magang yang resmi dimulai pada tanggal 3 Februari 2025. Melalui proses ini, penulis menjalani pengalaman magang yang berharga di Ape Plus Studio sampai dengan 25 Juli 2025.

Sejak hari pertama pelaksanaan magang, penulis langsung memulai serangkaian tugas yang mencakup pekerjaan di perusahaan serta pemenuhan kewajiban administratif, seperti pengisian *daily task* secara rutin pada laman merdeka.umn.ac.id. Proses penyusunan laporan magang sendiri terbagi menjadi dua periode bimbingan; pada periode pertama, penulis mulai menyusun laporan Bab 1 dan 2 dengan melaksanakan empat kali sesi bimbingan bersama dosen pembimbing yang diakhiri dengan evaluasi pertama. Selanjutnya, pada periode kedua, penulis merampungkan laporan hingga Bab 4 dan memenuhi persyaratan sidang magang dengan menyelesaikan delapan sesi bimbingan tambahan yang diikuti oleh evaluasi kedua. Keseluruhan proses ini diakhiri dengan verifikasi laporan oleh supervisor dan dosen pembimbing untuk mendapatkan kartu MBKM 04 sebagai tanda penyelesaian program magang. Lalu pada 24 Juni 2025 dilakukan Sidang Magang dan dilanjutkan dengan menyelesaikan revisi serta meminta tanda tangan halaman pengesahan pada 25 Juni 2025.