

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Alhumaidhi (2020), animasi berada di sekeliling kita di mana bisa ditemukan dalam iklan televisi, musik, film, atau bahkan video yang tergolong animasi *stop-motion*. Animasi sebagai media dengan elemen-elemennya yang menarik dan formatnya yang bervariasi dikenal efektif dalam memberikan pengaruh kepada penonton, terutama untuk penonton berkategori anak-anak. Menurut Mamat et al. (2024), melalui animasi, terdapat pengembangan nilai-nilai intelektual secara alami pada anak-anak seiring pertumbuhan mereka. Mahmor & Hashim menyatakan bahwa animasi tidak hanya memikat, menyenangkan, dan memuaskan, tetapi juga menjadi media yang mudah dan efektif untuk diserap dan dipahami oleh pikiran anak-anak (Sivam & Nordin dalam Mamat et al., 2024). Oleh karena itu, animasi untuk anak-anak biasa dimanfaatkan untuk memberikan edukasi, menanamkan nilai-nilai luhur, meningkatkan kemampuan kognitif, dan mempengaruhi secara emosional serta untuk kehidupan sosiologi mereka.

Terdapat banyak studio animasi Indonesia yang sudah berkontribusi terhadap perkembangan industri animasi dari waktu yang lama, dan diantara salah satunya adalah Stormy Studio. Stormy Studio adalah studio yang telah berdiri kokoh sejak tahun 2011, dan memproduksi berbagai macam konten animasi yang berkualitas hingga memenangkan banyak penghargaan. Hasil penelusuran Stormy Studio yang dilakukan penulis secara *online* membentuk suatu pandangan bahwasannya Stormy Studio memiliki ambisi, kredibilitas yang tinggi, dan berintegritas. Stormy Studio telah berpengalaman selama lebih dari satu dekade dalam menjaga dan mengembangkan kualitas *Intellectual Property (IP)* animasi. Selain itu, Stormy Studio juga menyediakan kolom untuk informasi dan *Q&A* seputar magang yang cukup informatif sehingga studio terlihat memiliki lingkungan yang *intern-friendly*.

Namun yang menarik perhatian penulis adalah di mana studio tersebut memiliki portofolio yang menunjukkan bahwa standar kualitas animasi 3d yang baik untuk disajikan kepada anak-anak. Stormy Studio memiliki *Intellectual Property (IP)* tersendiri yang mengangkat unsur-unsur kearifan lokal dan budaya Indonesia. Studio memiliki dua *Intellectual Property (IP)* yang diantaranya adalah *Ahmad & Siti: Lagu Anak Islami* dan *Minia Tura: Lagu Anak*, keduanya merupakan proyek yang dituju kepada penonton berkategori anak-anak di mana kontennya berisikan lagu-lagu nasional dan religius yang bersifat edukatif untuk anak-anak. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan pendaftaran hingga memilih Stormy Studio sebagai keputusan final untuk dijadikan tempat penulis magang di semester ini. Penulis memutuskan untuk magang di Stormy Studio sebagai *3D animator*, dan mengerjakan proyek *Minia Tura: Lagu Anak* sepanjang waktu pelaksanaan magang.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Magang merupakan program yang diadakan dengan tujuan untuk membekali serta mempersiapkan mahasiswa ketika masuk dunia kerja. Menurut Ufia et al. (2024), magang adalah program praktik kerja di mana para mahasiswa mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dari perguruan tinggi ke dunia kerja, dan memperoleh pengalaman dan informasi mengenai kondisi perusahaan yang sebenarnya.

Maksud dan tujuan magang sebagai *3D animator* dalam produksi konten animasi di Stormy Studio dijabarkan dalam bentuk poin-poin sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan dan meraih gelar Sarjana Seni (S.Sn.).
2. Memberikan pengalaman praktik kerja di industri kreatif sebagai *3D animator*.
3. Meningkatkan keterampilan teknis dan artistik dalam animate untuk animasi 3D dengan perangkat lunak animasi yakni *Blender*.

4. Mempersiapkan penulis menghadapi dunia kerja industri kreatif secara profesional dengan melalui berbagai tantangan yang timbul dalam proyek seperti kendala teknis dan revisi.
5. Meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama antar tim, dan *soft skill* lainnya.
6. Mempelajari bagaimana sistem kerja dan situasi perusahaan animasi.
7. Memberikan kontribusi nyata dalam perkembangan industri kreatif.
8. Memperoleh portofolio animasi 3D yang diharapkan dapat membantu penulis untuk mendapat peluang karir yang baik ketika masuk dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Praktik kerja magang penulis di perusahaan Stormy Studio mulai dilaksanakan pada tanggal 8 Juli hingga 28 Oktober 2025. Hari kerja penulis magang yakni hari Senin sampai Jumat dengan jam kerja pukul 08.00-16.00. Penulis melaksanakan magang secara *Onsite* atau *WFO (Work from Office)* di kantor Stormy Studio. Di perusahaan Stormy Studio, pekerja dan peserta magang tidak diperkenankan untuk bekerja melebihi jam kerja tetap, meskipun ada yang memiliki keinginan untuk menuntaskan pekerjaannya.

Tabel 1.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang.

No.	Tanggal	Keterangan
1.	13 Juni 2025	Melamar sebagai peserta magang dengan mengisi dan mengumpulkan forum pendaftaran magang yang disediakan perusahaan.
2.	21 Juni 2025	Mendapat email balasan dari perusahaan berupa surat penerimaan magang.
3.	08 Juli 2025	Mulai melaksanakan magang.
4.	28 Oktober 2025	Selesai melakukan magang.

Pelamaran magang penulis di Stormy Studio dimulai dengan mengisi dan mengumpulkan forum yang sudah disediakan perusahaan melalui situs *website*

perusahaan pada tanggal 13 Juli 2025. Penulis mengisi data-data pribadi dan menyertakan link *Curriculum Vitae (CV)* dan portfolio animasi 3D penulis. Kemudian, pada tanggal 21 Juni 2025, penulis mendapat email dari perusahaan berupa surat keterangan penerimaan beserta dengan kententuan magang. Beberapa hari sebelum hari praktik kerja magang dimulai, penulis melakukan diskusi dan konfirmasi dengan Pak Stormy Yudo Prakoso S.Sn, M.Ds. selaku CEO perusahaan Stormy Studio via *email* terkait kententuan program magang dari kampus yang harus dituruti. Hingga akhirnya Pak Stormy sepakat untuk menetapkan jam kerja magang penulis berjumlah 8 jam/hari untuk memenuhi total durasi 640 jam kerja magang.

Pada tanggal 8 Juli, penulis mulai melaksanakan praktik kerja magang. Penulis melakukan pengenalan dengan rekan-rekan kerja di studio, diarahkan ke meja kerja yang sudah disediakan, dan melakukan pengenalan tata letak *file* proyek (*directory file*) dan *tracking sheet*. Penulis langsung diberikan *brief* oleh kepala produser mengenai prosedur penggerjaan salah satu proyek intelektual (*IP*) milik Stormy Studio yang akan dikerjakan penulis yakni proyek video musik anak-anak yang berjudul *Minia Tura: Lagu Anak*. Pada hari pertama hingga beberapa hari setelahnya, penulis melakukan pengenalan gaya animasi *Minia Tura: Lagu Anak* dengan mengerjakan 2 shot berupa gunung dan karakter manusia. Usai masa orientasi, penulis terlibat dalam penggerjaan beberapa episode *Minia Tura: Lagu Anak* hingga masa akhir program magang yakni pada tanggal 28 Oktober 2025.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA