

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan bentuk karya seni yang menghidupkan sebuah objek atau karakter melalui runtunan gambar yang disajikan dalam kecepatan tinggi dengan kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual melalui penggabungan elemen gerak, warna dan suara (Melati et al., 2023). Dengan perkembangan teknologi, animasi telah berevolusi menjadi media komunikasi dan hiburan yang mudah diakses oleh berbagai kalangan, terutama dengan meningkatnya penggunaan platform media sosial seperti Youtube, Instagram, TikTok dan sebagainya yang memberikan ruang bagi individu untuk mendistribusikan konten kreatif. Adapula *Intellectual Property* atau disingkat IP dalam animasi merujuk pada hak cipta dan kepemilikan individu atau kelompok atas karakter, cerita, desain visual, dan elemen audio di dalamnya. Hak kekayaan intelektual ini mengizinkan pembuat konten, pemilik, paten, merek dagang, atau karya untuk memperoleh keuntungan melalui ciptaannya (Santoso, 2018).

Didirikan pada tahun 2015, PT. Virus Media Investara merupakan sebuah agensi digital marketing yang terbagi menjadi beberapa divisi yang meliputi konten digital, IT, produk fisik, dan karya berbasis IP. Salah satu IP yang dikelola oleh Virus Media Investara adalah Meowlove, IP animasi yang mulai dikembangkan pada awal tahun 2024 yang mengangkat topik tentang hubungan percintaan, *love advice*, dan mengembangkan diri melalui tokoh kucing yang telah mencakup jangkauan penonton internasional. Popularitas dan perkembangan pesat jumlah pengikut setia Meowlove, serta *art style*-nya yang menarik secara visual membuat penulis tertarik untuk melamar magang sebagai *2D animator* Meowlove dengan tujuan untuk mempelajari lebih dekat bagaimana cara mengembangkan IP original dan membuat konten animasi yang menarik untuk audiens yang luas.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Penulis melaksanakan program magang dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Film di Universitas Multimedia Nusantara dan menggunakan kesempatan ini untuk menambah pengalaman bekerja secara profesional dalam industri film dan animasi. Melalui program program magang, penulis diberi kesempatan untuk menerapkan dan memperdalam ilmu yang telah diperoleh melalui perkuliahan seperti ilustrasi dan animasi 2D dalam lingkup profesional.

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis mendapatkan kesempatan untuk menambah wawasan dalam proses pengembangan dan produksi konten untuk IP Meowlove dengan karakter-karakter ikonik dan *world building*-nya yang menarik. Penulis juga diberikan kesempatan untuk mencoba dan menekuni perangkat lunak ilustrasi dan animasi *Clip Studio Paint* yang sebelumnya belum pernah penulis gunakan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang





Gambar 1.3.1 Tahapan Pelaksanaan Kerja Magang

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Sebelum memulai proses magang, penulis melakukan riset lowongan magang berbagai perusahaan yang bergerak di bidang seni dan desain, baik melalui sosial media, internet, CDC Center UMN, ataupun rekomendasi dari kakak tingkat. Pada 18 Juni 2025, penulis kemudian mengirimkan *email* lamaran beserta CV dan portfolio kepada *recruiter* PT. Virus Media Investara untuk lowongan *animator intern* yang terbuka untuk mahasiswa.

Pada 19 Juni 2025, penulis menerima balasan email bahwa lamaran penulis telah diterima dan penulis diminta untuk melanjutkan proses seleksi dengan melakukan tes membuat animasi pendek berdurasi 15-20 detik menggunakan karakter IP Meowlive dengan skenario yang telah diberikan dalam waktu 2x24 jam. Setelah menyelesaikan proses tes, penulis diundang untuk melakukan sesi wawancara bersama HR (*Human Resources*) PT. Virus Media Investara dan dua orang *user* dari tim Meowlive pada 27 Juni 2025.

Pada 1 Juni 2025, penulis menerima kabar bahwa penulis telah diterima untuk program magang dan keesokan harinya apda 2 Juni 2025 sudah menandatangani kontrak kerja yang berlangsung selama 3 bulan, dimulai dari 7 Juni 2025 hingga 7 Oktober 2025 yang kemudian boleh mengajukan perpanjangan kontrak setelah periode kontrak pertama berakhir untuk memenuhi kriteria program di Universitas Multimedia Nusantara yang mewajibkan waktu minimal 640 jam kerja.

Pelaksanaan kerja PT. Virus Media Investara bersifat *hybrid* yang memiliki 3 hari kerja WFH (*Work From Home*) untuk hari Senin, Selasa, dan Kamis dan 2 hari WFO (*Work From Office*) untuk hari Rabu dan Jumat pukul 10.00 – 18.00 WIB di kantor PT. Virus Media Investara yang terletak di Jalan Bungur, Kemang, Jakarta Selatan. Ketika melaksanakan WFH, komunikasi dilakukan melalui aplikasi *Discord* untuk berkomunikasi dengan *supervisor* dan *user*, sedangkan pemberian dan pengumpulan tugas dilakukan menggunakan aplikasi *Lark* yang dapat terhubung dengan penulis dan admin media sosial.

