

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Produksi animasi merupakan sebuah bentuk *film form* yang dirancang dan dipersiapkan sedari awal tahap pra-produksi. Medium animasi memiliki karakteristik yang kompleks dan padat karya (Daulay & Kusumawardhani, 2020). Dengan kompleksitas yang ada, animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan dan periklanan, tetapi juga telah merambah ke berbagai sektor lain, seperti industri film dan media interaktif. Membutuhkan bidang-bidang yang mampu menunjang visi sutradara sekaligus menjadi medium yang efektif untuk menyampaikan pesan secara lebih hidup, emosional, dan mudah diterima oleh masyarakat luas. Hal ini menunjukkan bahwa animasi memiliki peran penting dalam dunia kreatif.

Production coordinator di LMN VFX adalah tim pasca-produksi mencakup berbagai peran yang bekerja sama dalam aspek penjadwalan, pemantauan biaya, dan koordinasi antar departemen, fungsi-fungsi yang umumnya dijalankan oleh seorang *production coordinator* (Beyda, 2025). Tujuan *production coordinator* adalah untuk mendistribusikan tanggung jawab inti, alur kerja harian, dan standar komunikasi untuk koordinator VFX, guna memastikan kelancaran pelacakan, penjadwalan, dan penyelesaian *shot* di seluruh departemen (*layout, animasi, FX, lighting, compositing*). Cakupan pekerjaan berlaku untuk semua koordinator VFX yang terlibat dalam penanganan proyek internal maupun eksternal, baik pada produksi episodik, komersial, maupun film Panjang (LMN, 2025).

Dalam perkembangan industri animasi tersebut, banyak perusahaan yang berfokus pada penciptaan karya dengan standar internasional, salah satunya adalah LMN VFX. Penulis memilih LMN VFX sebagai tempat magang karena studio ini memiliki spesialisasi pada bidang *visual effects* dan animasi 3D yang sering terlibat dalam berbagai proyek berskala besar. Koneksi yang akan dicapai sebagai

production coordinator akan semakin luas dari klien maupun *artist* di dalam studio. LMN juga salah satu studio yang sangat familiar dengan penulis, dikarenakan banyaknya alumni UMN dengan reputasi baik dan sering kali bekerja sama dengan UMN dalam kelas umum, *career booth*, dan lainnya. Selain itu, setelah melihat berbagai karya dari LMN, penulis melihat adanya potensi untuk membuat industri film Indonesia pada standar yang lebih tinggi. Dengan bergabung di LMN VFX, penulis berharap dapat mengembangkan keterampilan teknis serta memahami alur pasca-produksi yang profesional, sekaligus memperoleh pengalaman nyata dalam industri yang relevan dengan bidang studi animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Maksud dari pelaksanaan magang ini adalah untuk memberikan pengalaman langsung kepada penulis dalam dunia kerja profesional, khususnya di bidang animasi dan efek visual. Melalui kegiatan magang, penulis diharapkan dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik nyata serta memahami alur kerja di industri kreatif. Dengan demikian, magang ini dimaksudkan sebagai jembatan antara teori akademis dan praktik industri.

Tujuan magang di perusahaan LMN VFX adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan serta menjadi sarana bagi penulis dalam menambah pengalaman baik dari aspek *soft skill* maupun *hard skill*. Selama menjalani magang, penulis bertujuan mempelajari *pipeline* dan *job description* seorang *production coordinator* pascaproduksi dalam menangani berbagai jenis animasi, VFX, dan CGI. Selain itu, magang ini juga bertujuan untuk memahami standar kerja serta pola komunikasi lintas departemen, sekaligus mempelajari manajemen *file*, alur kerja, dan *software* yang digunakan dalam setiap departemen di LMN VFX.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses pelaksanaan magang diawali dengan tahap pencarian studio yang sesuai dengan bidang animasi dan membuka lowongan dalam departemen produksi. Sembari membuat daftar rumah produksi, penulis memperbaiki dan memperbaharui portofolio. Setelah persiapan selesai, penulis melamar pada beberapa tempat dalam daftar, mulai dari luar negeri sampai dalam negeri. Penulis melihat program magang LMN dibuka dari *instagram story* salah satu karyawan LMN yang pernah menjadi pembicara di UMN. Kemudian mengirimkan portofolio beserta *curriculum vitae* (CV) sebagai bahan pertimbangan pada 26 Juni 2025 melalui email. Email saya diterima dengan balasan dari LMN pada tanggal 1 Juli 2025.

Penulis mendapatkan panggilan wawancara yang dikirim pada 2 Juli 2025 untuk tanggal 3 Juli 2025. Setelah menerima panggilan wawancara tersebut, penulis memberikan permohonan *cover letter* pada website merdeka UMN yang sekarang berubah menjadi prostep UMN (<https://prostep.umn.ac.id/web/>). Proses wawancara dilakukan secara daring melalui *google meet* dengan David Wirawan, produser LMN dan Nurlaila Syafitri, *human resource* LMN. Wawancara yang dilakukan sangat singkat, bahkan kami mengobrol sedikit mengenai LMN. Pada 8 Juli 2025, LMN mengirim email kembali menyatakan penulis diterima dalam posisi “*Internship Production Coordinator*” dengan minimal durasi 6 bulan. Penulis diminta untuk melengkapi dokumen tambahan berupa *cover letter* sebagai syarat administrasi.

Sebelum menerima penawaran, penulis bertanya mengenai honor, *workload*, dan *worklife* di LMN. Penulis menerima email balasan dengan akan menerima honorarium dihitung per hari, dan *workload* diberikan semakin banyak berkala sesuai performa yang diberikan. Penulis menerima tawaran pekerjaan tersebut dan akan memulai hari pertama pada Senin, 21 Juli 2025 di *conference room* Gedung Adhya Group lantai 3. Berikut merupakan informasi singkat tentang perusahaan tempat penulis melakukan praktik kerja magang.

1. Nama Perusahaan: LMN VFX
2. Supervisor: David Wirawan
3. Divisi: Produksi
4. Lama magang: 21 July 2025 – 20 Januari 2026 (6 bulan)
5. Hari kerja: Senin – Jumat
6. Jam kerja: 09.00-18.00
7. Alamat: Jl. Bang Pitung No.396, Sukabumi Utara, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, Indonesia

LMN menggunakan aplikasi Talenta untuk absensi dan pengumuman kegiatan bersama. Segala bentuk komunikasi pribadi maupun per departemen dan proyek menggunakan Mattermost dalam lingkungan LMN. Notulensi rapat, *brief*, dan segala rekapan informasi proyek disusun dalam Notion. Semua manajemen *shot*, revisi, dan *foldering* ada di Ftrack yang terhubung dengan Ayon. Untuk merekap film-film yang sudah selesai, LMN menggunakan Iconik.

