

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi berkembang pesat seiring kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan media baru. Di abad ke-21, animasi menjadi sektor penting dalam ekonomi kreatif, mencakup produksi, distribusi, penayangan, hingga produk turunan seperti pakaian, mainan, dan *game* (Liu, 2016). Kreativitas menjadi inti, sementara animasi hadir sebagai medium ekspresi melalui televisi, film, dan media digital. Sebagai salah satu pilar industri kreatif, animasi mampu membuka peluang ekonomi baru sekaligus memperkuat identitas budaya bangsa. Lebih dari sekadar hiburan, animasi merupakan perpaduan teknologi informasi dan seni visual yang menuntut kreativitas, teknologi tinggi, serta kerja intelektual intensif. Karena itu, animasi dijuluki “industri berat tanpa asap” dalam ekonomi global (Fan & Feng 2021). Amerika Serikat dengan Disney memiliki rantai animasi paling mapan dan menguntungkan, sedangkan Jepang menjadikannya industri kedua terbesar setelah otomotif.

Dalam pembuatannya, animasi melewati proses produksi yang panjang dan melibatkan banyak tahap, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Setiap tahap memiliki peran penting yang saling berkaitan, mulai dari pengembangan ide, desain karakter, storyboard, animasi, hingga compositing dan rendering. Proses ini membutuhkan kerja sama tim yang solid serta pemahaman *pipeline* produksi yang jelas agar dapat menghasilkan karya animasi berkualitas tinggi sesuai standar industri.

Di antara berbagai posisi dalam industri animasi, peran *2D Generalist* memiliki keunikan tersendiri. Seorang *2D Generalist* dituntut untuk menguasai berbagai aspek dalam produksi animasi 2D, mulai dari ilustrasi, *layout*, *keyframe animation*, *inbetween*, *motion graphic*, hingga *compositing*. Bahkan, pada beberapa studio, seorang *generalist* juga dapat bersentuhan dengan elemen 3D untuk melengkapi kebutuhan proyek. Dengan lingkup kerja yang luas, posisi ini

memberikan kesempatan bagi individu untuk mengembangkan keterampilan yang beragam serta melatih fleksibilitas dalam menghadapi tuntutan produksi.

Penulis memilih Superpixel Animation Studio karena perusahaan ini menawarkan kesempatan untuk mengeksplorasi keterampilan secara luas melalui posisi 2D/3D *Generalist*, yang tidak membatasi penulis hanya pada animasi 2D tetapi juga memungkinkan terlibat dalam berbagai aspek produksi. Selain itu, Superpixel menangani beragam proyek kreatif sehingga penulis dapat mencoba banyak hal yang penting untuk pengembangan kompetensi selama magang. Lokasi kantor yang berada di kawasan Serpong juga menjadi pertimbangan karena aksesnya relatif lancar dan tidak terlalu terdampak kemacetan meskipun jaraknya cukup jauh. Sebagai perusahaan ternama, Superpixel memiliki reputasi baik di industri animasi dan menjalin kerja sama dengan profesional internasional, termasuk rekan kerja yang berbasis di Singapura. Hal ini memberikan pengalaman berharga untuk berinteraksi dalam lingkungan kerja lintas budaya. Ditambah dengan fasilitas yang disediakan, seperti komputer dan perlengkapan kerja lainnya, Superpixel memberikan dukungan penuh untuk kelancaran proses magang sehingga menjadi pilihan yang tepat bagi penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan magang ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada penulis dalam memperoleh pengalaman praktis di luar lingkungan akademik, khususnya pada bidang animasi, sehingga dapat memahami secara langsung proses kerja di industri kreatif.

Pelaksanaan magang juga mempunyai tujuan sebagai berikut;

1. Memperoleh pengalaman kerja nyata di industri animasi.
2. Mengembangkan kompetensi profesional sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.
3. Melatih keterampilan teknis dan non-teknis, termasuk komunikasi, manajemen waktu, dan *problem solving*.

4. Memperluas wawasan serta jejaring industri sebagai bekal pengembangan karier di masa depan.
5. Meningkatkan daya saing dengan menguasai keterampilan yang relevan dengan industri animasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di SuperPixel Pte Ltd. memiliki aturan dan prosedur yang jelas. Hal ini mencakup periode pelaksanaan, sistem kerja, hingga mekanisme komunikasi dan koordinasi di dalam perusahaan. Adapun rincian waktu dan prosedur magang yang dijalani penulis adalah sebagai berikut;

1. Periode Magang: 1 Juli 2025 - 24 Desember 2025 (6 bulan)
2. Jam Kerja: 09.00 - 19.00 WIB
3. Sitem Kerja:
 - a. Senin & Jumat: *Work From Home* (WFH)
 - b. Selasa, Rabu & Kamis: *Work From Office* (WFO)
4. Prosedur Perusahaan
 - a. Menggunakan Slack untuk komunikasi internal dan koordinasi proyek
 - b. Mengikuti arahan supervisor dan tim terkait proyek yang dikerjakan
 - c. Mengacu pada kalender libur nasional Singapura
5. Peran Magang:
 - a. Menjalankan tugas sebagai 2D *Generalist*
 - b. Berpartisipasi dalam pipeline produksi
 - c. Melaporkan perkembangan pekerjaan setiap hari pada Slack

Selain menjalani kegiatan magang di perusahaan, penulis juga memiliki kewajiban akademik yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Hal ini menunjukkan bahwa magang tidak hanya berfokus pada praktik kerja di industri, tetapi juga terintegrasi dengan proses pembelajaran di kampus. Adapun kewajiban akademik yang dijalani penulis adalah sebagai berikut:

1. Pembekalan Magang: Mengikuti sesi pembekalan yang difasilitasi oleh koordinator magang sebelum periode magang dimulai.
2. Penyusunan Laporan Magang: Menyusun laporan magang secara bertahap sepanjang periode magang hingga selesai untuk keperluan sidang akhir.
3. Daily Task: Mengisi catatan aktivitas harian melalui website prostep.umn.ac.id.
4. UTS & UAS: Mengumpulkan laporan magang melalui website prostep.umn.ac.id.
5. Bimbingan Dosen: Mengikuti bimbingan rutin dengan dosen pembimbing setiap hari Rabu pukul 13.30, serta mencatat hasil bimbingan di prostep.umn.ac.id.

