

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Career Acceleration Program merupakan salah satu program wajib yang dirancang oleh Universitas Multimedia Nusantara. Program ini mewajibkan mahasiswa untuk turut berperan aktif dalam industri yang dipilih. Tujuannya adalah, agar kelak saat lulus nanti, mahasiswa sudah memiliki pengalaman secara langsung dari industri kreatif dan lebih siap untuk bekerja. Dalam pelaksanaannya mahasiswa diwajibkan untuk memenuhi minimal waktu kerja 640 jam dan minimal waktu pengisian laporan 207 jam. Seluruh aktifitas laporan dilakukan oleh mahasiswa melalui *website* prostep.umn.ac.id secara daring.

Dari riset data Asosiasi Industri Animasi Indonesia atau AINAKI (2020) mengatakan jumlah studio animasi semakin bertambah dan tersebar luas di 23 kota yang terletak di seluruh Indonesia. Riset tersebut menyatakan bahwa dalam lima tahun terakhir, pada periode 2015 – 2019, industri animasi Indonesia sudah semakin bertumbuh hingga sebesar 153%, dengan kenaikan rata-rata 26% per tahunnya. Secara tidak langsung industri ilustrasi semakin berkembang sehingga dibutuhkan ilustrator yang dapat menghasilkan aset-aset ilustrasi untuk mengimbangi perkembangan tersebut.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), animasi adalah serangkaian gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis, sehingga tampak terlihat bergerak di layar TV. Ilustrator adalah seseorang yang memiliki latar belakang artistik yang kuat dan mampu membuat visual secara menarik (Indeed, 2025). Aset adalah sekumpulan elemen dan sumber daya yang digunakan dalam proses pembuatan animasi (Toonyug, 2024). Maka, ilustrator aset adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk membuat sekumpulan elemen dan sumber daya visual yang diperlukan dalam pembuatan animasi.

Ruanglampa Studio merupakan salah satu dari sekian banyaknya studio animasi di Indonesia. Ruanglampa sendiri memiliki spesialisasi di bidang *film and motion*. Ruanglampa di dirikan di tahun 2017 oleh Farhan Adli, yang awalnya mereka berfokus untuk membuat *wedding and travel* video hingga saat ini, mereka sudah ekspansi layanan mereka mulai dari *TVC*, *film series*, *motion graphics*, hingga animasi IP. Saat ini Ruanglampa membutuhkan *intern* di salah satu proyek IP mereka, yaitu serial “Tambo”. Studio ini membutuhkan mahasiswa DKV yang menguasai ilustrasi dan pewarnaan untuk membuat aset animasi “Tambo” .

Maka dari itu, sebagai mahasiswa DKV yang memiliki ketertarikan dalam ilustrasi dan animasi. Penulis tertarik untuk bergabung sebagai *intern* di Ruanglampa Studio, apalagi Ruanglampa studio terafiliasi dengan banyak studio besar lainnya, salah satunya adalah The Little Giantz yang terkenal karena telah menciptakan animasi IP original Nussa dan Rara. Harapannya, penulis mampu untuk mengadaptasi kemampuan atau *skill* yang dipelajari di Ruanglampa guna meningkatkan imersifitas dalam karya yang akan di buat oleh penulis ke depannya.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan kerja penulis adalah untuk membuat aset ilustrasi untuk animasi “Tambo” milik Ruanglampa Studio. Selain itu, penulis juga bisa mengasah *skill* yang sebelumnya telah dipelajari di kampus. Adapun maksud dan tujuan spesifik dari penulis mengikuti Career Acceleration Program, yaitu:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menjadi sarjana desain Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengasah kemampuan *softskill* dalam mengembangkan ide dan gagasan melalui kerjasama tim, melakukan *problem solving* dan mengatur *time management*.
3. Mengasah kemampuan *hardskill* yaitu kemampuan membuat ilustrasi dengan *software* gambar, Serta kemampuan *layouting* menggunakan aplikasi pengolah grafik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Untuk menempuh Career Acceleration Program, penulis harus mengikuti waktu dan prosedur yang sudah ditetapkan oleh kampus maupun perusahaan. Waktu dan prosedur yang ditetapkan oleh kampus berbeda dengan waktu yang disepakati perusahaan. Adapun waktu dan prosedur pelaksanaan kerja yang dilaksanakan oleh penulis selama bekerja di Ruanglampa Studio.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Waktu Pelaksanaan kerja yang dilakukan di Ruanglampa Studio mengikuti aturan Career Acceleration Program Universitas Multimedia Nusantara, yaitu selama kurang lebih 4 bulan atau 640 jam tercapai yang diadakan dari bulan Agustus hingga Desember awal dengan ketentuan jam dan hari kerja yang tercatat sebagai berikut.

Periode mulai magang : 4 Agustus 2025

Periode selesai magang : 5 Desember 2025

Jam Kerja : 08:00 – 17:00 WIB

Hari : Senin – Jumat

Sistem kerja : *Work From Home*

Sistem kerja dilakukan secara *work from home* dikarenakan Ruanglampa Studio sendiri fleksibel dalam pekerjaannya. Secara pertimbangan transportasi dan biaya tambahan, penulis memutuskan untuk mengambil sistem *Work From Home* dan hanya mendatangi kantor apabila ada keperluan seperti rapat, *event*, atau kegiatan promosi yang memerlukan tatap muka.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Untuk mengikuti Career Acceleration Program penulis harus memenuhi beberapa syarat, diantaranya minimal sudah menempuh 90 SKS dan mengambil *Pre-Internship*. Setelah semua persyaratan terpenuhi, mahasiswa boleh mengikuti kegiatan Career Acceleration Program dan

menjalankan prosedur yang sudah ditetapkan. Adapun, prosedur dan pelaksanaan kerja yang telah dilakukan penulis yaitu sebagai berikut:

1. Dimulai di bulan Juli 2025 setelah penulis menghadiri *briefing Pre-Internship*, Penulis mulai menyusun portofolio dan CV dengan format ATS guna memulai *apply* magang ke beberapa perusahaan.
2. Penulis mulai melakukan *company visit* ke beberapa perusahaan untuk melihat-lihat perusahaan yang akan dituju, perusahaan yang dituju semuanya bergerak di bidang animasi maupun *production house*. Setelah itu, penulis mengisi form career acceleration 01 di *website* prostep.umn.ac.id sebagai syarat untuk memulai praktik kerja magang.
3. Menerima form career acceleration 02 dari prostep.umn.ac.id yang menyatakan bahwa penulis dapat melanjutkan magang di perusahaan yang dituju.
4. Penulis mengajukan CV & Portofolio ke beberapa perusahaan yang sudah penulis tuju sebelumnya saat melakukan *company visit*. Namun, di tanggal 29 Juli 2025 penulis kesulitan mencari tempat magang karena tempat yang ingin penulis tuju sudah penuh oleh anak magang dari kampus lain.
5. Di tanggal 30 Juli 2025 penulis mendapat rekomendasi Ruanglampa Studio sehingga penulis langsung mengirimkan CV dan Portofolio.
6. Pada tanggal 31 Juli 2025 penulis mendapat surat keterangan diterima magang dan mendapat panggilan untuk *interview* dari Ruanglampa Studio melalui whatsapp yang akan dilaksanakan di tanggal 4 Agustus 2025 secara daring.
7. Di tanggal 4 Agustus 2025 penulis melaksanakan *interview* secara daring melalui google meet.
8. Di tanggal yang sama yaitu 4 Agustus 2025, penulis resmi bekerja secara WFH di Ruanglampa sebagai Ilustrator dan memulai masa *probation*.

9. Di hari pertama magang atau *probation*, penulis diberikan tes atau tugas pertama, yaitu untuk membuat *background* dan karakter sesuai dengan *style* animasi “Tambo” yang saat ini masih dalam proses *development*. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan penulis, sejauh mana penulis menguasai kemampuan menggambar, dari sketsa, pewarnaan, hingga pencahayaan.
10. Dari hasil evaluasi tes sebelumnya, *Supervisor* menemukan bahwa penulis lebih menguasai di bidang pewarnaan dan pencahayaan untuk *background*. Namun, untuk penggambaran sketsa karakter dan perspektif dalam *background* masih ditemukan berbagai kekurangan. Maka, Penulis diwajibkan mengikuti pelatihan selama satu atau dua minggu ke depan agar mampu memenuhi standar yang diinginkan oleh Ruanglampa Studio.
11. Selama periode satu minggu pertama penulis yaitu dari tanggal 4–8 Agustus 2025. Penulis diberikan tugas sketsa karakter, hingga penulis bisa membuat karakter tampak *on model* dan proporsional sesuai *character sheets*.
12. Periode minggu kedua, yaitu pada tanggal 11-15 Agustus 2025, penulis diberikan pelatihan sketsa *background* menggunakan teknik perspektif.
13. Pada akhirnya di tanggal 19 Agustus 2025, penulis secara resmi mendapat tugas pertama yaitu membuat *E-Flayer* dan *Expression Sheets* karakter Tambo dan Albio.
14. Selama periode magang, penulis juga melakukan diskusi bersama *advisor* untuk penulisan laporan.
15. Selain penulisan laporan, penulis melakukan bimbingan sebanyak 9 kali. bimbingan dibagi dari masa Evaluasi 1 hingga Evaluasi 2
16. Setelah periode Evaluasi 2, penulis menyerahkan laporan melalui *website* prostep.umn.ac.id untuk dilakukan *approval* oleh HOD dan *advisor*

17. Setelah di *approve* oleh HOD dan *advisor* penulis lanjut ke tahap sidang yang diadakan pada tanggal 10 Desember 2025 secara *offline* di kampus UMN gedung D, Ruangan 9,1 dari pukul 14:00 hingga 14:20.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA