

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri animasi di Indonesia kian berkembang pesat. Fasilitas teknologi yang memadai serta rilisnya karya-karya lokal terbaru membuka peluang bagi peminat dan tenaga kerja kreatif di Indonesia untuk memberikan kontribusi besar terhadap masyarakat. Menurut Nayaka dan Dananjaya (2024), pangsa pasar yang membesar disebabkan meningkatnya minat masyarakat terhadap konten animasi, terutama dari kalangan anak-anak muda. Karena itu, animasi menjadi salah satu pilihan media yang populer dalam permintaan kebutuhan kreativitas visual untuk hiburan maupun pendidikan.

Perusahaan-perusahaan animasi lokal semakin banyak dilirik, diakui, dan didukung sebab potensinya dalam memperkenalkan dan melestarikan nilai-nilai budaya lokal melalui animasi dengan kualitas yang maju. LYS Animation Studio atau CV. Bali Inspiratif Animasi adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang produksi dan pasca produksi animasi, dan mereka dikenal akan keterampilannya dalam membuat animasi yang berunsur budaya nusantara. LYS Animation Studio memiliki ambisi untuk membuat industri kreatif animasi lokal mencapai kualitas yang dapat menyaingi standar internasional. Untuk mewujudkannya, salah satu upaya yang dilakukan perusahaan LYS Animation Studio adalah dengan membuka program magang.

Perusahaan LYS Animation Studio membuka program magang bersifat terbuka dan fleksibel, para peserta magang (khususnya bagi yang berdomisili di luar Bali) diperbolehkan bekerja secara daring. Oleh sebab itu, penulis berminat untuk berkontribusi dan memperoleh ilmu di perusahaan ini sehingga memutuskan untuk melamar magang sebagai *2D Artist*. Selama pelaksanaan magang, penulis ditugaskan untuk mengilustrasikan konsep untuk beberapa aset berupa karakter, benda, dan *environment* yang diperlukan dalam produksi animasi. Seluruh tugas

magang untuk penulis dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan pra-produksi proyek animasi 3D *Agastya* dan *Nara Zeta*. Informasi serta detail mengenai cara kerja intern *2D Artist* dan pengalaman magang penulis di perusahaan LYS Animation Studio dijelaskan dalam laporan magang ini.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Magang merupakan program yang memberikan kesempatan bagi setiap individu yang berminat untuk belajar dalam mengaplikasikan ilmu teoritis dan praktikal ke dalam kerja nyata. Instansi seperti universitas dan perusahaan membuka program magang untuk berkontribusi dalam meningkatkan tenaga kerja (SDM) yang berkualitas dan berstandar profesional. Dengan demikian, penulis memanfaatkan kesempatan tersebut untuk lebih banyak belajar dan mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia kerja di kemudian hari.

Maksud dan tujuan magang penulis sebagai *2D Artist* di LYS Animation Studio secara lengkap dan rinci disusun dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan mata kuliah serta meraih gelar Sarjana Seni (S.Sn.).
2. Memperoleh pengalaman praktik kerja di industri kreatif sebagai *2D Artist*.
3. Mengetahui dan mempelajari *pipeline*, cara kerja perusahaan animasi, dan *workflow* sebagai *intern 2D Artist*.
4. Mengembangkan keterampilan bekerja sebagai tim dari berbagai aspek seperti komunikasi, koordinasi, dan *soft skill* lainnya.
5. Mengimplementasikan serta mengasah ilmu dan keterampilan teknis dan artistik yang diperlukan *2D Artist*.
6. Membantu mewujudkan upaya pelestarian nilai-nilai budaya Nusantara dalam bentuk media visual animasi.
7. Memberikan kontribusi nyata dalam perkembangan industri kreatif animasi.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Melalui laman [prostep.umn.ac.id](http://prostep.umn.ac.id), penulis mendaftarkan perusahaan LYS Animation Studio sebagai perusahaan ingin dituju untuk melaksanakan program *Career Acceleration Track 2* hingga memperoleh kartu Pro-Step 02. Sebelumnya, penulis melakukan penelusuran terlebih dahulu untuk menemukan perusahaan yang membuka lowongan *2D Artist*. LYS Animation Studio membuka lowongan *intern 2D Concept Artist* dengan ketentuan diperbolehkan *WFH (Work From Home)*. Kemudian, penulis mendaftarkan diri sebagai *intern 2D Concept Artist* dengan mengirimkan *Curriculum Vitae (CV)* dan portofolio ke alamat surel perusahaan LYS Animation Studio pada tanggal 5 November 2025.

Dan pada tanggal 9 November 2025, perusahaan memasukkan penulis ke dalam grup *Whatsapp* dan *Discord* khusus untuk menggelar wawancara yang akan diadakan pada pukul 20.52 WIB. Penulis resmi dinyatakan bergabung di perusahaan sebagai *intern* pada tanggal 12 November 2025. Pelaksanaan magang penulis di LYS Animation Studio mulai dilaksanakan pada tanggal 14 November 2025 dan berakhir pada tanggal 31 Maret 2026. Dikarenakan magang dilaksanakan secara daring, tidak ada batasan mengenai kapan hari kerja, namun satu hal yang pasti adalah perusahaan tidak pernah mengadakan panggilan rapat di hari Sabtu dan Minggu.

LYS Animation Studio juga tidak memiliki batasan waktu atau jam kerja, sehingga penulis diperbolehkan bekerja dengan tim di atas pukul 17.00. Fleksibilitas ini ada karena komunikasi dilakukan melalui channel *Discord* dan grup *Whatsapp*. Meskipun tidak ada batasan formal mengenai waktu kerja, perusahaan sepakat mengenai keputusan penulis untuk menetapkan pukul 08.00-17.00 (8 jam) untuk setiap hari penulis bekerja secara tertulis. Ketetapan tersebut diadakan untuk memenuhi total jam kerja sebanyak 640 jam sebagai salah satu syarat kelulusan. Dengan demikian, penulis mengisi *daily task* dan laporan magang yang akan disetujui Supervisor dan Dosen Pembimbing Magang.