

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan program pembelajaran yang diterapkan di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai salah satu syarat kelulusan. Dengan diterapkannya program magang ini, mahasiswa mendapatkan sarana untuk mencari pengalaman praktik kerja nyata dan membangun relasi secara profesional (Salsa, 2025). Melalui program ini, mahasiswa tidak hanya memahami teori yang dipelajari di kelas saja, namun juga belajar menerapkan teori dalam lingkungan kerja profesional secara langsung. Oleh karena itu, magang menjadi kesempatan yang sangat penting bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan baik *hard skill* dan juga *soft skill* dengan pengalaman kerja dalam dunia industri.

Sebagai mahasiswa peminatan animasi semester delapan yang memiliki ketertarikan pada bidang animasi *2D*, penulis memilih untuk mempersiapkan diri penulis sebelum lulus dengan mengembangkan kemampuan *2D* yang dimiliki. Penulis mempersiapkan diri dengan mencari tempat magang yang membuka kesempatan untuk magang dengan peran *2D generalist* atau peran lainnya yang berhubungan dengan *2D*. Dalam dunia industri kreatif, peran *2D generalist* sendiri mencakup beragam aspek dalam tahapan pembuatan sebuah animasi *2D*, seperti membuat aset ilustrasi, karakter, *background*, animasi, dan *compositing* (Eipix Entertainment, 2018). Oleh karena itu, *2D generalist* secara umum memiliki tanggung jawab untuk menguasai beragam kemampuan *2D*. Bagi penulis, peran ini merupakan sebuah kesempatan dan peluang yang besar untuk dapat memperluas keterampilan *2D* agar dapat lebih fleksibel dalam industri animasi di masa yang akan datang.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penulis tertarik untuk memilih melaksanakan magang di Studio Arkala (PT. Arkala Kesatria Cahaya). Studio

Arkala secara spesifik memberikan kesempatan dan peluang untuk mengeksplorasi beragam tugas, peran, dan lingkup pekerjaan dalam industri animasi. Studio Arkala sendiri merupakan sebuah perusahaan studio yang utamanya berfokus dalam memproduksi animasi, baik untuk komersial, *Intellectual Property (IP)*, maupun *merchandise*. Penulis juga semakin tertarik dan mengetahui lebih dalam mengenai Studio Arkala setelah melihat *website* dan Instagram yang mengunggah hasil karya studio tersebut seperti, *showreel*, *behind the scenes*, trailer, konsep, dan animasi. Salah satu *trailer IP* yang sedang dalam produksi, yaitu *My Father is a Fish (2025)* juga sangat menarik perhatian penulis dan membuat penulis terdorong untuk ikut berkontribusi di dalamnya. Dengan menjalankan program magang di Studio Arkala, penulis berharap dapat banyak berkontribusi menghasilkan karya-karya yang terbaik dan menambah pengalaman berkarya dalam industri animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Maksud dan tujuan penulis mengikuti program magang di Studio Arkala adalah untuk meningkatkan keterampilan, mencari pengalaman praktik dalam dunia kerja, dan menambah *portfolio*. Selain itu, program ini menjadi salah satu syarat kelulusan kuliah sehingga penulis mengikuti program ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan tersebut. Penulis terdorong untuk belajar beradaptasi dengan budaya kerja yang ada pada studio dan mempelajari alur kerja studionya dari setiap tahapan produksi, mulai dari *development*, hingga pascaproduksi. Program ini juga menjadi sarana meningkatkan *soft skill* dan *hard skill* berdasarkan pengalaman kerja yang didapatkan dalam perusahaan. Dengan mengikuti program ini, penulis menjadi terdorong untuk melakukan kontribusi dengan membuat dan meningkatkan efisiensi dalam pembuatan sebuah karya animasi yang baik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Untuk mempersiapkan diri penulis sebelum memulai program magang, penulis sudah mulai mencari tempat magang sejak semester tujuh (Juni – Desember 2025). Banyak riset pun dilakukan oleh penulis untuk mencari tempat magang, baik melalui *Instagram*, *Linkedin*, *Discord*, *Telegram*, internet, teman, orang tua, maupun kakak tingkat. Namun, penulis baru mengirimkan permohonan lamaran ke studio dan perusahaan akhir Desember dan awal Januari karena satu dan lain hal. Permohonan lamaran tersebut kemudian dikirimkan ke beberapa studio dan perusahaan. Di antara beberapa lamaran yang penulis kirimkan, Studio Arkala merupakan salah satu perusahaan yang sangat menarik perhatian karena peran magang dan lokasinya yang sangat strategis bagi penulis.

Waktu pelaksanaan magang di PT. Arkala Kesatria Cahaya (Studio Arkala) terhitung sejak 2 Februari 2026 sampai 2 Agustus 2026, yang berarti magang dilaksanakan selama enam bulan. Adapun, penulis melewati prosedur untuk melaksanakan magang di Studio Arkala. Diawali dengan penulis mengirimkan email lamaran permohonan *internship* pada Senin, 5 Januari 2026. Kemudian, email tersebut mendapatkan respons selanjutnya dan mendapatkan tawaran untuk menjadwalkan *interview*. Tanggal dan waktu *interview* ini berubah dua kali, namun pada akhirnya tepat jatuh pada hari Selasa, 13 Januari 2026. Setelah selesai melakukan *interview*, penulis mendapatkan tes dan mengumpulkan tes tersebut pada hari Kamis, 14 Januari 2026.

Setelah satu minggu satu hari sejak mengumpulkan tes, penulis akhirnya diberikan pengumuman mengenai diterimanya dalam Studio Arkala. Penulis langsung melakukan konfirmasi terhadap kabar tersebut lalu melakukan pengajuan dan administrasi, sehingga ditentukan bahwa penulis dapat melaksanakan magang secara *hybrid*, yaitu *WFO (Work From Office)* pada hari Senin, Selasa, dan Kamis, sedangkan *WFH (Work From Home)* di hari Rabu dan Jumat. Pelaksanaan jam kerja di Studio Arkala ada pada pukul 09.00 – 18.00 WIB dan berlangsung setiap minggunya, dari hari Senin hingga Jumat.