

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan sebuah medium dinamis dalam menyampaikan sebuah cerita tanpa batas untuk industri kreatif. Keunikan medium animasi dapat disampaikan baik secara banyak teknik seperti melalui gambar digital ataupun tradisional, CG, animasi *stop-motion* dan lainnya lagi sehingga membuka kreativitas tanpa limitasi (Wells & Moore, 2016). Proses pembuatan animasi memiliki 3 tahap yaitu, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam tahap pra-produksi, adanya proses pembuat asset visual seperti *character design*, produksi sebagai tahap untuk mulainya pembuatan animasi, dan pasca-produksi sebagai tahap terakhir yang menambah estetika terhadap animasi. Dalam hal ini, penulis memiliki ketertarikan untuk mendalami kemampuannya sebagai *character designer*, ilustrasi gambar, dan animasi dengan bergabung salah satu studio animasi sebagai seorang *intern* untuk mendapatkan pengalaman.

Adanya kegiatan magang atau *internship* di mana seorang mahasiswa memiliki kesempatan untuk menggunakan dan mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah ke dalam lingkungan pekerjaan. Hal ini membantu mahasiswa dalam pemahaman dan mempersiapkan mereka ke dalam sistem dunia kerja, meningkatkan ilmu, memperluas jaringan koneksi profesional, mengembangkan kemampuannya, mendapatkan evaluasi, dan meningkatkan peluang kerja (Aksa, 2023). Program magang di Universitas Multimedia Nusantara merupakan kegiatan wajib oleh seluruh mahasiswa untuk diambil sebagai salah satu syarat kelulusan. Sebelum semester 8 mulai, penulis mengajukan beberapa permohonan untuk magang melalui *e-mail* kepada berbagai studio kreatif baik berbasis animasi ataupun *game*. Pada akhirnya penulis memutuskan untuk menjalani kegiatan magang di Arkala Studio dengan peran *2D Generalist*.

Arkala Studio merupakan studio kreatif dan kolaboratif yang berbasis di Tangerang, Indonesia yang melakukan berbagai layanan animasi dan visual gambar lainnya untuk keperluan periklanan dan pemasaran. Arkala Studio juga berfokus dalam menyampaikan cerita atau *storytelling* dalam karya-karya yang dibuat seperti animasi 2D dan 3D, *Motion Graphic*, *Character/Mascot Design* dan ilustrasi. Dengan melakukan magang di Arkala Studio, penulis sebagai 2D *generalist* bertanggung jawab dengan membuat berbagai macam aset gambar 2D seperti *background*, karakter, animasi, dan lainnya. Sebagai studio kreatif yang bergerak di bidang animasi, diharapkan oleh penulis dalam mendapatkan pengalaman bekerja serta mengembangkan keterampilan atau *soft* dan *hard skills* sebagai mahasiswa animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Kerja magang yang dilaksanakan penulis dalam Arkala Studio dengan maksud dan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan. Namun, selain itu ada beberapa tujuan penulis melakukan kerja magang, yaitu:

1. Mendapatkan pengalaman pekerjaan secara profesional di di bidang perusahaan atau studio kreatif.
2. Memperluas jaringan koneksi.
3. Mengebangkan *skill* animasi 2D dan ilustrasi.
4. Mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah sebagai jurusan Film dan Animasi di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan pelaksanaan program kerja magang dengan mencari tempat perusahaan di bidang kreatif melalui situs LinkedIn dan sosial media seperti Instagram. Penulis juga menyiapkan *portfolio* berisi ilustrasi gambar serta animasi dan CV terlebih dahulu lalu melamar kerja magang ke beberapa perusahaan kreatif dan studio animasi. Penulis mengirimkan lamaran kerja magang melalui email kepada 4 perusahaan pada tanggal 23 Desember 2025, salah satunya adalah Arkala

Studio. Penulis lalu mendapatkan respons *e-mail* dari Arkala Studio dan pada tanggal 26 Desember 2025, penulis melakukan sesi wawancara secara *daring* via *Google Meet*. Setelah itu, penulis diberikan sebuah tes untuk menggambar sebuah ilustrasi atau membuat sebuah animasi berdasarkan puisi yang telah disediakan dengan batas waktu 1 hari. Kemudian, pada tanggal 5 Januari 2026, penulis diterima sebagai *intern* di Arkala Studio sebagai 2D Generalis.

Program magang di Arkala Studio memiliki durasi 6 bulan yang dimulai pada tanggal 26 Januari 2026 dan berakhir pada 25 Juli 2026. Untuk pelaksanaan kerja magang, penulis memiliki 3 hari untuk bekerja secara tatap muka atau *Work From Office* (WFO) pada hari Senin, Selasa, dan Kamis serta 2 hari dari rumah atau *Work From Home* (WFH) pada hari Rabu dan Jumat. Jam kerja dimulai dari jam 09:00 pagi hingga jam 18:00 sore dari hari Senin sampai Jumat, dengan waktu istirahat dan makan siang pada jam 12:00 hingga 13:00.

