BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi 2D saat ini terus mengalami perkembangan yang pesat, baik di tingkat global maupun di Indonesia. Permintaan terhadap konten animasi berkualitas semakin meningkat seiring dengan pertumbuhan platform digital dan industri hiburan kreatif. Dalam konteks tersebut, peran seorang 2D *animator* menjadi semakin relevan karena kemampuannya yang mencakup berbagai aspek produksi, mulai dari pembuatan aset visual hingga pengerjaan animasi.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, dibutuhkan tenaga yang tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam lingkungan kerja yang nyata. Program magang hadir sebagai jembatan antara dunia akademik dan dunia profesional. Kegiatan magang merupakan kegiatan wajib yang dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan, di mana mahasiswa diwajibkan memenuhi 640 jam kerja sekaligus menyusun laporan magang selama 207 jam yang menjelaskan proses dan pengalaman mereka. Kegiatan ini bertujuan agar mahasiswa dapat berkembang dan memahami secara lebih dalam bidang yang mereka tekuni.

Atas dasar itulah, penulis memilih bermagang di Virtuosity yang berlokasi di Universitas Multimedia Nusantara dengan mengambil posisi sebagai 2D *animator*, yaitu bertugas dalam pembuatan animasi 2D. Keputusan ini diambil karena penulis memiliki minat dalam bidang ilustrasi dan animasi, serta ingin memperoleh pengalaman di lingkungan yang profesional namun tetap familiar. Penulis melihat kesempatan magang di Virtuosity sebagai langkah awal yang tepat untuk memahami secara langsung bagaimana proses produksi animasi 2D dijalankan dalam sebuah lingkungan kerja yang nyata dan terstruktur.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Magang adalah salah satu syarat untuk mendapatkan kelulusan mata kuliah, dan juga kelulusan mendapatkan gelar sarjana. Magang memberi kesempatan bagi penulis untuk mendapatkan pengalaman di lingkungan profesional dan meningkatkan keterampilan pribadi, yang hal tersebut akan berguna dalam lingkungan kerja setelah lulus sarjana. Dengan mengikuti kegiatan magang, penulis berharap dapat mengembangkan keterampilan dan ilmu yang dimiliki oleh penulis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis memulai pelaksanaan magang dengan mencari lowongan magang yang terbuka dari berbagai sumber seperti *Instagram*, *e-mail* yang dikirimkan oleh CDC UMN, dan *Discord* Film UMN. Penulis mendapatkan informasi lowongan magang di Virtuosity lewat *Google Classroom Pro-step*. Lalu pada tanggal 26 Januari 2026, dilanjutkan proses pelemparan magang dengan mengirim e-mail permohonan magang ke HRD yang dilampirkan dokumen seperti CV, dan portofolio.

Penulis menjalankan magang dari 16 Ferbuari 2026 sampai dengan 19 Juni 2026, yang dilakukan secara *WFH* (*work from home),* jadwal magang per-minggu adalah dari hari Senin sampai Jumat, Jam 08.00 sampai dengan Jam 17.00.