

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Career Acceleration Program* merupakan salah satu program yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam lingkungan kerja profesional. Melalui program ini, mahasiswa tidak hanya menerapkan pengetahuan akademik secara langsung, tetapi pengalaman pembejaraan etika kerja yang ada di lingkungan kerja profesional. Program ini juga menjadi bagian syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar sarjana di bidang desain. Pelaksanaan program ini berjalan selama satu semester yang dilakukan penulis untuk mendapatkan pengalaman serta langkah awal sebelum menempuh dunia kerja profesional.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual memiliki cakupan yang luas salah satunya ada di bidang animasi. Penulis memiliki ketertarikan terhadap bidang 3D serta melihat adanya potensi di industri animasi yang semakin berkembang. Perkembangan yang diikuti dengan kemajuan teknologi serta kemudahan akses internet yang mendorong peningkatan distribusi dan kualitas produksi animasi. Perkembangan tersebut memungkinkan karya animasi lokal mampu bersaing dengan produk internasional. Selain itu, peningkatan ini juga didukung oleh tingginya minat masyarakat terhadap hiburan digital serta berkembangnya kreativitas visual, sehingga industri animasi memiliki potensi yang besar dan prospek yang menjanjikan di masa depan (Nayaka & Dananjaya, 2024).

Dalam fenomena peningkatan industri animasi saat ini, penulis memilih melaksanakan program magang di LYS Animation Studio. Perusahaan ini merupakan studio animasi asal Bali yang berdiri pada Januari 2024 oleh Ida Bagus Ista Krishna (Suadnyana & Mahendro, 2024). Animasi yang telah diproduksi oleh LYS Animation Studio berjudul “*Made and The Lost Spirit*”, yang menyajikan cerita yang melekat dengan kebudayaan Bali serta didukung grafis yang memukau

dari segi *modeling*, tekstur aset, pencahayaan, atmosfer, dan animasi pergerakan. Sehingga, animasi ini mampu menarik perhatian karena kualitasnya serta pengangkatan budaya yang terdapat dalam *Made and The Lost Spirit*. Keberhasilan sebuah animasi tersebut tentu didukung oleh pengembangan visual 3D *modeling* yang berkualitas dalam produksi animasi. Pemodelan 3D dalam animasi memiliki peran penting dalam film animasi, karena keberhasilan sebuah animasi 3D akan diukur berdasarkan kualitas dan kreativitas 3D *modeler* (Azizah et al., 2024).

Melalui kesempatan magang pada LYS Animation Studio sebagai 3D *Modeler* yang bertugas sebagai pembuat 3D *asset property* dalam animasi, penulis terlibat mulai dari proses pembuatan objek 3D, *texturing*, hingga *UV mapping*. Kesempatan tersebut memberikan pengalaman kerja secara nyata di industri kreatif serta memperdalam kemampuan dalam pembuatan aset 3D dan memahami alur kerja produksi animasi hingga tahap produksi secara massal. Dengan demikian, penulis menjadi lebih siap dan matang dalam menghadapi dunia kerja di masa yang akan datang.

## **1.2. Tujuan Kerja**

Melalui program magang ini, penulis menjadikannya sebagai langkah awal dalam menghubungkan pengetahuan akademik yang telah didapatkan selama masa perkuliahan dengan penerapannya di lingkungan kerja profesional. Adapun tujuan magang adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memperoleh pengembangan kemampuan *hard skill* dan *soft skill* yang mendukung kesiapan dalam dunia kerja profesional.
3. Menghasilkan karya berbasis proyek nyata sebagai portofolio serta memperoleh pengalaman kerja secara langsung di industri kreatif.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Penulis melakukan program magang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penulis mendapatkan penerimaan magang di perusahaan LYS

Animation Studio, dengan melalui seleksi kurang lebih dari 400 pelamar yang telah memberikan *Curriculum Vitae* (CV) dan portofolio melalui email. Sistem kerja dilaksanakan secara *Work From Home* (WFH) yang memungkinkan melakukan pekerjaan dengan jarak jauh dengan mengikuti ketentuan menyelesaikan proyek sesuai batas waktu yang telah ditentukan

### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja**

Waktu pelaksanaan mangng di perusahaan LYS animation selama 4 bulan yang disesuaikan dengan kebutuhan persyaratan kelulusan mahasiswa dalam melakukan pekerjaan minimal 640 jam kerja. Penulis memulai mangang pada 27 januari hingga 27 mei 2025 dengan dilakukan kerja dengan *Work From Home* (WFH) dan *Work From Anywhere* (WFA) pada hari senin hingga jumat pada jam 14.00-23.00 yang berdurasi 9 jam kerja, selain itu terdapat tambahan kerja singkat secara opsional pada hari sabtu terikait tambahan pada *brief* dan kebutuhan perusahaan secara mendesak.

### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Proses perjalanan pelaksanaan magang yang dilakukan di perusahaan LYS Animation Studio dimulai dari ketertarikan penulis dalam bidang 3D yang mengarahkan minat untuk mencari lowongan magang 3D yang tersedia melalui platform media sosial Instagram yang dilakukan pada tanggal 5 Januari 2025 sebagai awal pencarian dan pembuatan *cover letter* (PRO-STEP 01). Penulis mulai melakukan pelamaran magang dengan melalui email pada tanggal 22 Januari 2025 dengan menyertakan dokumen data terkait CV, portofolio, dan *cover letter*. Pada hari yang sama mendapatkan informasi terkait ketentuan magang di perusahaan LYS yang sifatnya WFH dan unpaid, saat bersedia maka akan melakukan interview melalui *platform* Discord pada 26 Januari 2026 pukul 14.00, dalam interview dihadiri lebih dari 30 pelamar yang dilakukan secara bersamaan yang dinyatakan lolos setelah dilakukannya seleksi dari 400 portofolio yang telah dikirimkan. Pada interview yang dilakukan menjelaskan alur kerja yang dilakukan dengan menggunakan

platform Discord serta *software* dalam pengerjaan dominan menggunakan Blender 3D serta menjelaskan terkait *project* yang akan dikerjakan selama periode magang berlangsung. Pelaksanaan magang dimulai pada 27 Januari.

Pada tanggal 2 Februari melakukan *briefing* magang yang dilaksanakan secara *offline* di mana mendapatkan informasi dalam melakukan complete registrasi serta penjelasan mengenai tata cara penggunaan PRO-STEP serta pembagian dosen pembimbing pada briefing magang yang dilakukan. Setelah dilakukan briefing magang, penulis menginformasikan untuk pembuatan *Letter of Acceptance* (LOA) oleh LYS Animation Studio yang diproses dan didapatkan pada 5 Februari 2026 yang menyatakan proses magang akan dilakukan pada perusahaan LYS Animation Studio selama 4 bulan. Setelah mendapatkan LOA dari LYS Animation Studio, penulis melakukan *complete registrasi* dan melengkapi data untuk mendapatkan kartu magang (PRO-STEP 02).

Setelah melakukan *complete registrasi*, penulis mulai melakukan pengisian *daily task advisor* dan *supervisor* berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada *website* PRO-STEP dengan ketentuan jam kerja serta pengerjaan yang telah dilakukan. Dalam prosesnya akan berlangsung melalui 2 evaluasi, evaluasi pertama dilakukan pada 6-10 April 2026 di mana mencakup penulisan Bab I-II dan *logbook* terkait kegiatan yang dikerjakan selama magang berlangsung. Kemudian evaluasi kedua yang berlangsung pada 8-12 Juni 2026 yang mencakup keseluruhan laporan magang serta harus memenuhi ketentuan *daily task* dengan jam kerja selama 640 jam untuk *supervisor* dan 207 jam untuk *advisor* (PRO-STEP 03). Kemudian setelah memenuhi ketentuan dan persyaratan, penulis akan mempersiapkan dokumen serta verifikasi laporan yang akan diregistrasikan untuk sidang magang (PRO-STEP 04). Setelah melaksanakan sidang magang akan mendapatkan revisi serta masukan dalam perbaikan laporan magang, kemudian akan dikumpulkan secara *final* hasil revisi sebagai tanda tanggung jawab penulis telah melakukan dan menyelesaikan magang universitas.