

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan laporan OPUS Ekonomi Kreatif 2020, industri kreatif di Indonesia telah menyumbang produk Domestik Bruto (PDB) sebesar Rp 1.211 triliun, menempati posisi ketiga negara dengan kontribusi sektor industri kreatif terhadap PDB, setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan (Dwi, *et al.*, 2024, h. 2). Salah satu subsektor industri kreatif di Indonesia adalah agensi desain atau agensi kreatif, yang merupakan badan usaha yang bergerak pada berbagai jenis layanan kreatif seperti peningkatan citra *brand* melalui pembentukan identitas merk, desain grafis, situs web, dan sebagainya (Wijaya, *et al.*, 2024, h.677). Namun, agensi kreatif juga dapat mengerjakan layanan lain seperti pembuatan video (seperti animasi) serta media interaktif seperti situs web, *virtual reality* (VR) hingga *augmented reality* (AR) (Yansens, 2023).

Secara tren, potensi industri animasi di Indonesia mengalami perkembangan pesat, salah satunya dibuktikan dengan kesuksesan film Jumbo menjadi film animasi dengan jumlah penonton terbanyak di Indonesia (Faisal, 2025). Selain itu, peluang perkembangan industri animasi edukatif turut didukung oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) salah satunya melalui Festival Film dan Cerita Rakyat (FFACR) sebagai sarana partisipasi kreatif dalam pembuatan animasi serta edukasi dan pelestarian budaya. Selain itu, penggunaan animasi khususnya untuk edukasi atau bahan ajar dapat menghadirkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, serta memudahkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep kompleks lebih baik (Melati., *et al.*, 2023, h.733).

Potensi ini membuka peluang bagi perusahaan yang bergerak di industri kreatif, salah satunya adalah Wolftagon. PT Wolftagon Future Innovation merupakan perusahaan penyedia desain, meliputi animasi dan gim baik dua atau tiga dimensi, pengembangan aplikasi, *website*, media VR serta AR, hingga musik.

Beberapa produk yang pernah dikerjakan oleh Wolftagon Future Innovation ialah gim AR *HEROIC Nusantara Kingdom*, animasi *Kejayaan Majapahit*, website *FORMS Living* dan aplikasi. Selain menerima jasa desain, PT Wolftagon Future Innovation turut mengembangkan properti intelektualnya (IP) sendiri, dan kini tengah mengembangkan rangkaian video penjelasan (*explainer video*) edukatif, berbasis animasi *motion graphic* dua dimensi. Berdasarkan kebutuhan dari proyek tersebut, PT Wolftagon Future Innovation membuka lowongan magang untuk posisi *2D illustrator intern*.

Berdasarkan keunggulan dan kebutuhan akan ilustrator dua dimensi tersebut, maka penulis memutuskan untuk memilih PT Wolftagon Future Innovation sebagai tempat untuk melaksanakan program magang *Career Acceleration Program Track 1. Career Acceleration Program* (CAP) merupakan program magang yang diinisiasi oleh Universitas Multimedia Nusantara, yang diselenggarakan selama satu semester sebagai salah satu syarat kelulusan. Melalui CAP, mahasiswa diberikan kesempatan merasakan dunia kerja secara langsung dengan bidang yang sesuai dengan program studi masing-masing. Penulis, sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, memiliki potensi yang sesuai untuk berkarir di bidang industri kreatif, khususnya animasi. Di bidang industri kreatif, spesifiknya agensi, desainer dituntut untuk berhadapan dan memegang berbagai macam proyek desain yang diberikan oleh atasan maupun oleh klien, baik berupa media statis, bergerak, hingga interaktif.

Berdasarkan hal tersebut, penulis melihat perusahaan ini sebagai tempat yang sesuai untuk menjalani *Career Acceleration Program Track 1*. Melalui kesempatan ini, penulis berharap dapat mendalami dan mempraktikkan ilmu desain yang telah dipelajari pada semester-semester sebelumnya, khususnya pada bidang ilustrasi aset visual serta penganimasian menggunakan metode *motion graphic*. Selain itu, penulis juga berharap dapat mengasah keterampilan desain serta mempelajari etika bekerja secara profesional, khususnya dalam hal berhadapan dengan klien asli.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan utama penulis dalam pelaksanaan *Career Acceleration Program Track 1* adalah pemenuhan kebutuhan akademik yaitu memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) dari Universitas Multimedia Nusantara. Selain pemenuhan persyaratan akademis, tujuan lain penulis mengikuti program magang ini adalah untuk mengembangkan keterampilan desain khususnya ilustrasi dan animasi *motion graphic* serta mendapatkan pengalaman langsung pada bidang tersebut. Berikut merupakan rincian tujuan kerja penulis.

1. Pemenuhan syarat untuk mendapat gelar Sarjana Desain (S.Ds).
2. Mendalami serta mengasah kemampuan desain dalam lingkungan profesional agensi desain.
3. Memperoleh pengalaman kerja nyata dalam bidang desain grafis.
4. Mengasah kemampuan teknis seperti ilustrasi digital dan pembuatan animasi berbasis *motion graphic*, dengan menggunakan aplikasi desain profesional seperti Adobe Photoshop, Adobe After Effects, dan Adobe Premiere Pro.
5. Mengasah kemampuan sosial seperti kerja sama tim, komunikasi, dan etika kerja profesional, serta membangun alur kerja yang sesuai untuk menyelesaikan *brief* secara efektif dan efisien.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan program magang dilakukan secara bertahap agar prosesi magang berjalan teratur dan lancar. Sebelum memulai kegiatan magang di PT Wolftagon Future Innovation, penulis terlebih dahulu mengikuti dua pembekalan magang, yang didalamnya diberitahukan prosedur-prosedur yang harus dilakukan dalam mencari hingga menjalankan program magang. Seluruh prosesi tersebut akan dijelaskan pada kedua subbab dibawah ini.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis memulai pelaksanaan magang secara resmi pada Senin, 9 Februari 2026. Durasi magang yang dilaksanakan berkisar sekitar 5 bulan, dan diperkirakan berakhir pada 12 Juni 2026. Total jam kerja yang diperoleh

penulis selama periode tersebut telah mencukupi ketentuan kelulusan magang di Universitas Multimedia Nusantara, yaitu 640 jam kerja. Sistem kerja yang diterapkan PT Wolftagon Future Innovation adalah *Work From Anywhere* (WFA), yang dilaksanakan setiap Senin hingga Jumat, mulai pukul 08.30 hingga 17.30 dengan total kerja 8 jam, dan waktu istirahat selama satu jam pada pukul 12.00 hingga 13.00.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pertama-tama, sebelum penulis memulai tahap pencarian magang, terlebih dahulu penulis mengikuti tahapan pembekalan magang berupa *pre-internship*, yang dilaksanakan secara luring di kampus pada 24 November 2025. Pembekalan *pre-internship* bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa yang hendak melaksanakan program magang, dengan hal-hal yang dibahas seputar prosedur, linimasa, hingga prosesi sidang magang. Pada pembekalan ini juga, diberitahukan prosedur registrasi perusahaan, yaitu mencari lalu mendaftarkan 10 nama perusahaan, yang nantinya akan dievaluasi dahulu oleh *Head of Department* dan *Person In Charge* magang, lalu jika disetujui penulis dapat mengunduh *cover letter* dari perusahaan yang dituju, lalu melakukan pendaftaran pada lowongan magang. Penulis kemudian memulai pelaksanaan pencarian perusahaan untuk magang melalui aplikasi pencarian kerja seperti Glints dan LinkedIn, serta melalui media sosial seperti Instagram. Terkait kriteria kerja, penulis sendiri memilih kriteria sistem kerja *Work From Office* (WFO) dan *Work From Anywhere* (WFA). Penulis kemudian mendaftarkan secara berkala 10 lowongan pekerjaan ke *website* PRO-STEP UMN.

Di antara masa pencarian magang tersebut, penulis juga mengikuti pembekalan magang kedua yang dilaksanakan secara luring juga di universitas pada tanggal 2 Februari. Melalui pembekalan tersebut, penulis mendapatkan informasi seputar tata cara magang secara mendetail seperti berkas-berkas yang perlu dilengkapi (PRO-STEP 01-04), linimasa program magang meliputi evaluasi 1 dan 2 serta sidang magang, panduan administratif

dan etika magang. Hingga pembekalan magang ini, penulis masih mencari lowongan-lowongan magang di bidang desain grafis atau ilustrasi untuk didaftarkan di *website* PRO STEP.

Setelah lowongan-lowongan yang didaftarkan pada halaman PRO-STEP mendapatkan approval dari *Head of Department* dan *Person in Charge* program magang, pada 28 Januari 2026, penulis memulai proses pelamaran kerja ke PT Wolftagon Future Innovation, melalui pengisian *internship application* melalui *link* Google Form yang dibagikan lewat unggahan Instagram pada akun resmi Wolftagon, dengan dokumen yang disertakan pada formulir berupa CV, portofolio, serta *cover letter* dari universitas. Sehari setelahnya, pada 29 Januari 2026, pihak PT Wolftagon Future Innovation mengirimkan email balasan, meminta kesediaan mengikuti tahapan berikutnya yaitu wawancara. Tahap wawancara dilakukan pada 30 Januari 2026 pukul 13.00 WIB via Google Meet. Melalui wawancara tersebut, penulis dinyatakan lolos untuk ke tahapan seleksi akhir yaitu *test case*, dimana penulis ditugaskan untuk membuat sebuah animasi *motion graphic* berdasarkan arahan yang telah diberikan, sesuai dengan tenggat waktu yang telah disepakati yaitu tanggal 3 Februari 2026.

Sesuai dengan tenggat waktu yang telah disepakati, pada 3 Februari 2026, penulis mengirimkan hasil *test case* beserta dokumentasi proses pembuatannya melalui email. Pada 5 Februari 2026, penulis dinyatakan diterima untuk magang di PT Wolftagon Future Innovation, serta penetapan kontrak kerja. Setelah melengkapi berkas yang dibutuhkan, penulis mendapatkan surat penerimaan dari Wolftagon, yang kemudian disertakan pada halaman *complete registration* pada laman PRO-STEP.

Pada 9 Februari 2026, penulis memulai program magang di PT Wolftagon Future Innovation sebagai *2D illustrator intern*. Pertama-tama, penulis diberikan dokumen berupa *slides* presentasi dan video mengenai tata cara magang di PT Wolftagon Future Innovation, meliputi prosedur kerja secara *work from anywhere* (WFA) serta peraturan wajib lainnya. Kegiatan

magang di PT Wolftagon Future Innovation berlangsung sekitar 5 bulan, dari bulan Februari hingga Juni 2026. Informasi kegiatan magang disampaikan melalui WhatsApp dan ClickUp, serta absensi melalui pengisian Google Form untuk *check in* saat memulai kerja dan *check out* setelah selesai bekerja. Khusus untuk ClickUp, informasi yang disampaikan adalah seputar pembagian proyek yang dikerjakan dan penetapan awal dan akhir pengerjaan suatu proyek. Selama program magang ini, penulis terlibat dalam pengerjaan beberapa proyek *explainer video*, dengan sistem pembagian kerja per video, dimana setiap pemagang bertanggung jawab menyelesaikan video dari tahapan *storyboard* hingga animasi dan *editing* suara.

