



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Animasi adalah bentuk lain dari karya yang bergerak, pembuatnya memiliki kontrol penuh terhadap suatu animasi yang membuat tiap medium animasi sangatlah unik. Semakin jaman berubah, peranan animasi bertambah multifungsinya bukan hanya untuk hiburan namun sarana komunikasi, periklanan dan juga alat pembelajaran. *Motion graphic* menjadi bentuk animasi yang saat ini banyak digunakan untuk iklan, melibatkan perusahaan-perusahaan yang menawarkan jasa bentuk animasi tersebut. Dikarenakan bentuk *motion graphic* sangat visualis, bentuk animasi ini menjadi trending, lebih dikenal oleh masyarakat dan berguna bagi perusahaan untuk pemasaran produk ataupun informasi.

Elemen dari *motion graphic* pun terbagi berbagai macam, salah satunya pergerakan dinamis (Betancourt, 2013) antar satu gambar ke gambar lainnya yang membuat *storyboard* atau perancangan shot menjadi penting sebelum pembuatan dan penggabungan elemen gambar yang dibutuhkan dalam suatu animasi *motion graphic*. Dengan begitu, perencanaan pergerakan, informasi yang ingin disampaikan melalui visual akan lebih tersampaikan bila dirancang terlebih dahulu.

*Motion graphic* merupakan salah satu bidang kuat yang dikuasai oleh Nextframe Digital Studio. Studio yang bergerak di bidang kreatif ini menyuguhkan hasil yang memuaskan bagi para klien disertai proses yang selalu memberikan pembaruan progres sampai dimana pekerjaan dilakukan sesuai dengan *timeline* yang telah diperhitungkan. Kualitas visual dan juga animasi sangat baik dan penyampaian info di dalam animasi tersampaikan dengan baik. Peluang magang ini menjadikan penulis meningkatkan kualitas kerja menjadi lebih baik, mendapat wawasan lebih mengenai teknis *software* yang digunakan untuk bekerja dan juga ekspektasi bekerja yang dibutuhkan jika bekerja di industri

kreatif. Karena hal tersebut, penulis memilih Nextframe Digital Studio menjadi tempat magang yang profesional yang meningkatkan kualitas bekerja penulis.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan dilaksanakannya praktik kerja magang bagi penulis adalah:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Animasi di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Meningkatkan kualitas bekerja dan memberikan pengalaman untuk penulis bagaimana ekspektasi seorang klien terhadap hasil kerja yang dibutuhkan serta perilaku santai namun profesional dalam lingkungan kantor untuk memberikan tanggapan positif bagi pihak lainnya.
3. Menambah ilmu, memberi kemampuan teknis yang lebih baik untuk penulis dalam mengerjakan animasi yang meliputi perancangan konsep, pembacaan skrip agar sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan dan memasukkannya ke dalam *storyboard* namun sesuai dengan standar klien dan juga perusahaan.

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

Awalnya pembekalan magang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 7 Februari 2019, dikarenakan pembekalan tersebut bersifat wajib maka penulis mengikutinya pada satu tahun lalu yang tentu saja memberikan informasi penting mengenai prosedur magang sesuai dengan ketentuan universitas. Penulis disarankan untuk melakukan pengajuan lamaran magang kepada perusahaan-perusahaan. Setelahnya mengambil surat-surat KM jika sudah mendapat surat pengantar magang dari perusahaan. Hal itu penulis lakukan setelah KRS dilakukan pada Januari 2020 lalu, penulis memutuskan untuk mengirimkan e-mail serta melampirkan portofolio dan CV ke Nextframe Digital Studio pada tanggal 8 Februari 2020. E-mail kemudian dibalas tiga hari kemudian oleh CEO studio, Shandy Pranoto mengajak penulis untuk melakukan interview dan setelahnya diterima magang pada tanggal 19 Februari 2020.

Dengan prosedur dari universitas yang sudah penulis sampaikan, pihak perusahaan pun memberikan surat berupa tanda resmi diterimanya penulis oleh perusahaan. Surat tersebut penulis berikan kepada admin Fakultas Seni Rupa dan Desain demi kepentingan dokumentasi atas resminya terhitung hari pertama bekerja. Kerja magang pun berlangsung selama tiga bulan sedari tanggal 19 Februari 2020 sampai dengan 19 Mei 2020 dengan ketentuan kerja dari perusahaan diwajibkan masuk selama 5 hari, Senin sampai dengan Jumat dan waktu kerja 9 jam, dari pukul 09.00 sampai 18.00. Total jam kerja yang telah penulis tempuh mencapai 327 jam.

Di hari pertama penulis memulai kerja, supervisor mengenalkan penulis kepada pegawai yang ada di studio dan memberikan tugas demi membantu proyek yang sedang dikerjakan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh klien. Kemudian diarahkan oleh supervisor bagaimana standard kelayakan karya yang dapat diterima oleh klien agar tidak ada masalah selama pelaksanaan kerja.