

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada zaman teknologi ini, manusia menggunakan berbagai macam media untuk menyampaikan sesuatu. Termasuk di dalamnya *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan perpaduan antara animasi dengan desain grafis yang menciptakan gambar bergerak dan bertujuan untuk memberikan informasi tertentu. Tujuan adanya *motion graphic* adalah untuk memenuhi kebutuhan *audio visual*. Sekarang manusia membutuhkan internet dimana pun mereka berada, sehingga *motion graphic* dapat dipakai untuk menyampaikan informasi tidak melalui TV saja melainkan melalui media sosial juga.

Selama beberapa tahun, infografis pun semakin berkembang dan manusia lebih mudah menangkap informasi melalui gambar bergerak daripada melalui artikel atau tulisan. Maka itu, elemen-elemen yang terdapat dalam *motion graphic* bisa berupa 2D, 3D, ilustrasi, animasi, fotografi, tipografi, bahkan juga video dan musik. *Motion graphic* memiliki peranan penting dalam dunia *broadcast* seperti contohnya: iklan komersial, hiburan, promo, berita, *opening* suatu film atau tv program, dan juga konten media sosial.

Setelah mempertimbangkan kegunaan *motion graphic*, penulis pun tertarik untuk mencoba memulai pengalamannya di *motion graphic*. Di saat yang sama, penulis sudah pernah mendengar tentang UMN Pictures dari para dosen UMN. Penulis pun merasa tertarik dengan UMN Pictures setelah melihat sebuah karya animasi singkat karakter Candy Monster di *instagram*. Oleh sebab itu, penulis memilih praktik kerja magang di bidang *motion graphic* di UMN Pictures. Penulis memilih UMN Pictures karena penulis berharap dapat mendapatkan ilmu yang nantinya berguna sebagai pengalaman kerja. Sekaligus dapat mempelajari dan mempraktikkan lebih dalam mengenai kegunaan *motion graphic* dalam industri animasi.

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

Tujuan kerja magang penulis adalah sebagai berikut:

1. Penulis ingin mengetahui struktur UMN Pictures dan tanggung jawab dari setiap divisi yang ada.
2. Penulis ingin mengetahui proses produksi yang berlaku di dalam sebuah studio animasi khususnya di UMN Pictures.
3. Penulis ingin belajar lebih dalam lagi mengenai *motion graphic* dan kegunaannya di dunia animasi.
4. Penulis ingin menambah wawasan serta pengalamannya bekerja di bidang *motion graphic* yang mengharuskan penulis untuk lebih serius dan lebih profesional lagi.
5. Penulis ingin menerapkan pengetahuan yang selama ini sudah didapat dalam pembelajaran formal ke dalam praktik magang.

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

Penulis melakukan magang dari tanggal 23 Oktober 2020 sampai dengan 19 Desember 2020. Sebelum penulis mendaftar ke UMN Pictures, penulis harus mengumpulkan beberapa dokumen yang wajib dikirimkan kepada koordinator magang. Setelah disahkan, penulis mulai mengirimkan portofolio dan surat izin magang ke perusahaan yang dituju yaitu UMN Pictures. Setelah menunggu beberapa hari, akhirnya penulis dihubungi oleh HR Universitas Multimedia Nusantara dan diarahkan kepada Andrew Willis selaku *Acting Manager* UMN Pictures.

Akhirnya setelah melewati beberapa proses, penulis diminta untuk hadir pada tanggal 23 Oktober 2020 pukul 8 pagi. Dimulai dengan rapat non-formal, penulis dikenalkan kepada tim UMN Pictures dan juga dijelaskan aturan kerja di UMN Pictures. Setelah mendapat bimbingan dari koordinator magang, penulis pun memulai tugasnya.

Semua kerjaan yang diberikan koordinator UMN Pictures dikerjakan secara *online*. Karena pandemi *Covid-19*, UMN Pictures memberlakukan *work from home* sampai sekarang. Komunikasi *online* ini dilakukan melalui *Microsoft*

*Teams.* Tidak ada jadwal rapat kreatif rutin yang ditentukan. Biasanya rapat kreatif diadakan kalau ada *project* baru yang harus dikerjakan *motion graphic artist*. *Meeting* ini pun bersifat nonformal dan hanya sekedar *briefing* saja. Biasanya rapat kreatif hanya berlangsung sekitar 15-30 menit saja. Setelah itu, penulis akan diberikan waktu untuk segera mengerjakan tugas yang diberikan.