

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di era digital ini, industri animasi sedang mengalami perkembangan karena teknologi informasi yang semakin maju dan mudah diakses. Semakin banyak studio animasi yang saling bersaing untuk memproduksi berbagai konten. Mythologic Studio adalah studio yang memiliki fokus utama dalam produk-produk animasi serial televisi maupun kepentingan komersial (baik 2D maupun 3D), dan juga *intellectual property creation* dalam animasi. Studio ini sendiri merupakan studio *startup* yang telah menerima pekerjaan dari berbagai macam proyek dari klien baik dalam maupun luar negeri. Selain memproduksi animasi 2D dan 3D, Mythologic Studio pun mulai melebarkan sayap dan membuka divisi *motion graphic* sejak awal 2021. *Motion graphic* sebagai medium animasi yang berkembang secara luas beberapa tahun belakangan ini (terutama dalam konten-konten media sosial), diharapkan dapat menjadi medium yang dapat dieksplorasi untuk membuat konten-konten baru, juga menghasilkan *revenue* lebih bagi perusahaan.

*Motion graphic* sendiri menurut Shir dan Assadolahi (2014), merupakan medium animasi yang mengkombinasikan berbagai elemen atau aset grafik (seperti garis, titik, bentuk, dan tipografi) beserta kontinuitas gerakannya dengan musik, sehingga efektif dan cepat dalam menarik perhatian audiens. Menurut Betancourt (dikutip dari Wiana et al., 2018, hlm. 11) *motion graphics* sendiri banyak digunakan dalam konten digital seperti untuk membuat iklan komersial, *bumper*, sekuen pembuka film, dan lain-lain.

Kebutuhan Mythologic Studio akan konten *motion graphic* disertai dengan kebutuhan penulis untuk memenuhi syarat kerja magang, menjadi alasan penulis untuk melakukan praktik kerja lapangan dalam perusahaan tersebut. Penulis ingin mengetahui peran animasi *motion graphics* sebagai konten-konten yang dapat dihasilkan oleh studio animasi yang biasanya berkecimpung dalam bidang animasi 2D maupun 3D. Mythologic Studio juga mempunyai *track record* studio yang

menjanjikan, membuat penulis ingin merasakan tantangan baik dari segi konseptual maupun teknis untuk membuat *motion graphics* yang sesuai dengan identitas maupun standar produk yang dihasilkan studio ini. Dengan melakukan praktik kerja magang, penulis ingin mengetahui sistematis atau tata cara kerja seorang *motion graphic artist* dalam Mythologic Studio, dan membiasakan diri untuk bekerja dalam lingkup profesional. Dalam laporan magang ini akan dijelaskan terkait pengalaman penulis sebagai *motion graphic artist*.

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

Dalam melaksanakan praktik kerja lapangan di Mythologic Studio, penulis memiliki beberapa maksud dan tujuan selain sebagai pemenuhan syarat kelulusan Sarjana Seni (S.Sn) Universitas Multimedia Nusantara, diantaranya yaitu:

1. Memperdalam pengetahuan dan mengembangkan kemampuan tentang produksi *motion graphics*, baik secara konseptual maupun teknis.
2. Secara *softskill*, melatih penulis untuk terbiasa bekerja sesuai standar industri seperti untuk merencanakan prosedur bekerja, mengatur waktu, serta bekerja secara efisien.
3. Melatih kepribadian diri supaya menjadi lebih teratur, disiplin, tekun, dan juga terbuka dalam bersosialisasi dengan sesama kolega.
4. Mengenal dunia kerja industri kreatif animasi serta memperbanyak koneksi dengan orang-orang didalamnya.

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

Pada awal pelaksanaan prosedur praktik kerja magang, penulis memutuskan untuk fokus mencari pada *jobdesc* yang spesifik berhubungan dengan bidang *motion graphic*. Penulis melakukannya karena sadar bahwa portofolio dan kemampuan terbaik penulis selama kuliah berada dalam bidang tersebut. Pada awalnya di bulan Desember 2020, penulis mulai mencari-cari berbagai perusahaan yang membuka lowongan *motion graphic artist*. Kemudian, pada 29 Desember 2020 penulis menemukan rekomendasi dari teman yang telah mendapat perusahaan magang akan Mythologic Studio yang sedang membuka magang untuk posisi *motion graphic artist*. Pada hari itu jugalah, penulis mengirimkan permohonan KM-1 kepada prodi

untuk diproses. Karena operasi seluruh staf di kampus Universitas Multimedia Nusantara sedang tertunda karena libur Natal dan Tahun Baru, penulis pun menggunakan waktu itu untuk merancang CV, portofolio, dan juga berlatih wawancara sembari menunggu respon dari KM-1.

Pada 6 Januari 2021, penulis menerima pengembalian akan KM-1 yang dikirimkan karena adanya kekurangan informasi akan *website* perusahaan. Penulis yang terkejut pun menggali kembali informasi dan mengirimkan KM-1 yang lebih lengkap pada hari itu juga. Pada 8 Januari 2021 pun, penulis menerima surat pengantar magang (KM-2) dari prodi film dan pada hari itu juga, penulis langsung mengirimkan CV, portofolio (*showreel*) dan mengajukan lamaran magang kepada CEO Mythologic Studio, yaitu Bapak Rangga Yudo Yuwono. Proses melamar berlangsung cepat karena penulis melamar melalui Whatsapp (bukan *email*), dan di hari itu pula, penulis menerima tawaran dari CEO untuk melakukan wawancara *on-site* pada 11 Januari 2021 dengan prasayrat telah melakukan *rapid test antigen* (untuk mengantisipasi pandemi COVID-19). Penulis yang mendapat kabar itu melakukan *rapid test antigen* pada 9 Januari 2021 di RS Carolus Serpong, dan pada 11 Januari 2021 penulis pun datang ke Techpolitan di The Breeze BSD City dimana Mythologic Studio berada untuk melakukan wawancara.

Setelah melakukan wawancara pada 11 Januari 2021, penulis mendapat kabar dari CEO di keesokan harinya, bahwa penulis lolos dan dapat melakukan praktik kerja magang di Mythologic Studio mulai 13 Januari 2021, dan langsung menerima surat penerimaan magang. Surat tersebut langsung penulis kirimkan ke *email* prodi Film dan juga meng-update KM-1 Final Company di MY UMN supaya penulis dapat mengunduh KM-3 hingga KM-7. Penulis pun melakukan praktik kerja magang berdurasi 3 bulan mulai 13 Januari 2021 hingga 13 April 2021 di Mythologic Studio, setiap hari kerja dari Senin hingga Jumat. Jam kerja yang diterapkan oleh perusahaan ini adalah pukul 10:00 hingga 18:00 (kadang pukul 19:00-19:30 jika beberapa karyawan masih terdapat di lokasi untuk melanjutkan pekerjaan), dengan istirahat berdurasi 1 jam dari 12:00 hingga 13:00. Dalam pelaksanaan kerja perusahaan ini, jadwal kerja dilakukan dengan *shift* antara kerja *onsite* maupun secara WFH (penulis biasanya mendapat giliran bekerja secara

*onsite* pada hari senin, rabu, dan kamis). Upaya ini dilakukan supaya perusahaan dapat memperkuat pelaksanaan protokol kesehatan di masa pandemi ini.

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis biasanya mengikuti berbagai *meeting* baik secara *online* maupun *offline*. *Meeting* yang biasa penulis ikuti (*meeting* bersama para kolega dari divisi edukasi non-formal perusahaan yaitu Dapoer Animasi) biasanya dilangsungkan pada dua waktu yang berbeda. *Meeting preview progress* harian dilangsungkan diluar jam kerja setiap 8 hingga 9 pagi secara *online*, dan *meeting review progress* harian dilaksanakan pukul 5 hingga 6 sore. Namun, *meeting* seluruh divisi secara umum biasanya dilakukan secara dadakan tanpa adanya pemberitahuan dahulu.