

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penulis memilih untuk belajar di Universitas Multimedia Nusantara prodi film jurusan animasi karena memiliki minat menggambar dari kecil sehingga ingin belajar cara membuat animasi terutama dalam bentuk *2D animation*. Selama kuliah, penulis tertarik untuk belajar cara membuat animasi *motion graphic* sehingga bercita-cita menjadi *2D animator* atau *2D motion graphic designer/artist* ketika lulus kuliah nantinya. Dengan adanya kesempatan magang, penulis bisa mencari perusahaan-perusahaan animasi yang memiliki portofolio yang kuat dalam proses pembuatan *2D animation* dan *motion graphic animation* sehingga bisa belajar lebih mendalam tentang dunia industri animasi tersebut.

Selama pencarian tempat magang, penulis mengetahui bahwa Superpixel Pte. Ltd sedang membuka lowongan magang untuk *2D* dan *3D motion graphic* sehingga dengan kesempatan tersebut, penulis mengirimkan CV dan portofolio untuk posisi magang di *2D motion graphic* dan berhasil diterima.

Superpixel Pte. Ltd merupakan salah satu perusahaan animasi terkenal yang berasal dari Singapura. Superpixel Pte. Ltd terkenal dengan desain dan pergerakan animasi yang bagus dan unik dalam bentuk *2D & 3D animation* dan *motion graphic* di mana mereka membuat berbagai macam animasi dalam bentuk iklan dan infografik. Superpixel Pte. Ltd juga bekerja sama dengan *brand-brand* internasional seperti Giant, Coca-Cola, Universal Studio Singapura dan Bank DBS. Hal tersebut semakin menarik perhatian penulis untuk bisa magang di Superpixel Pte. Ltd dan belajar lebih mendalam cara membuat animasi terutama dalam bentuk *2D* dan *motion graphic* dengan bekerja sama dengan animator-animator lain serta belajar lebih dalam tentang dunia periklanan.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kerja magang di Superpixel Pte. Ltd adalah sebagai sarana baru untuk membantu memperdalam kemampuan penulis dalam proses pembuatan *motion graphic animation* baik dari *soft skills* (komunikasi antar pekerja dan *problem solving*) sampai *hard skills* (pemakaian aplikasi Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Adobe After Effect). Selain itu, penulis menggunakan kesempatan ini untuk mempersiapkan diri lebih baik lagi sebelum masuk ke dalam dunia kerja. Penulis juga berharap dengan proses magang tersebut, penulis banyak mendapatkan pengalaman baru.

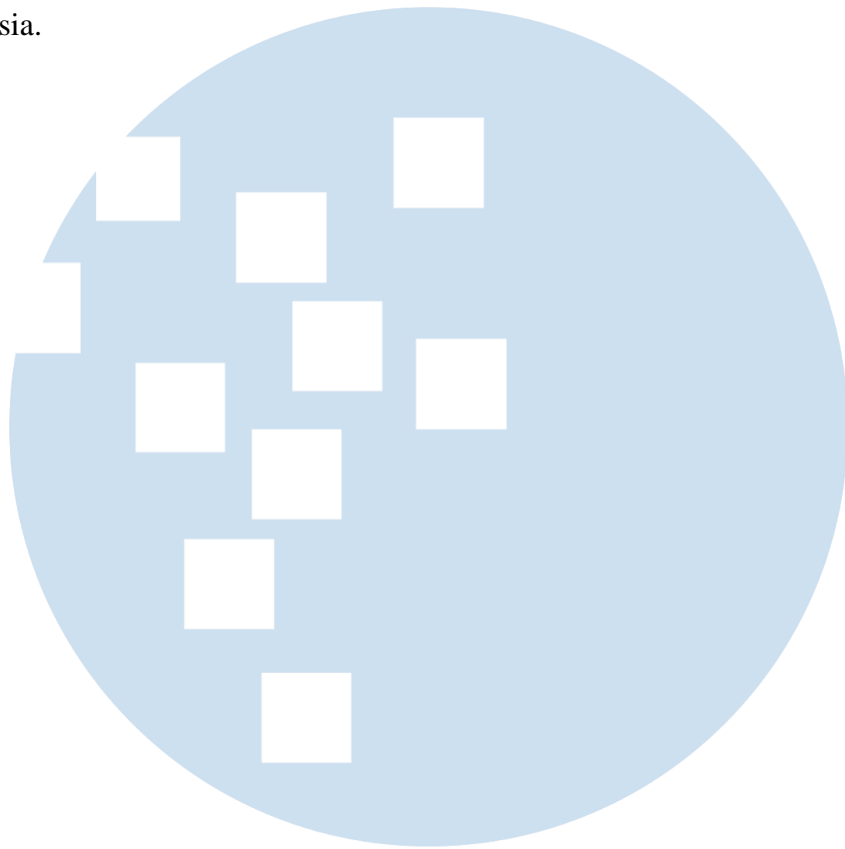
## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melamar ke Superpixel Pte. Ltd, penulis juga melamar di beberapa perusahaan animasi lainnya tetapi akhirnya diterima untuk magang di perusahaan Superpixel Pte. Ltd. Lowongan magang di Superpixel Pte. Ltd, penulis dapatkan dari email UMN yang berisi informasi tentang perusahaan-perusahaan yang sedang membuka lowongan untuk magang. Setelah menerima email tersebut, penulis segera mengirimkan CV dan portofolio ke perusahaan Superpixel Pte. Ltd.

Keesokan harinya, penulis mendapatkan balasan email dari Superpixel di mana email tersebut berisi sebuah *assignment*. *Assignment* tersebut mengharuskan penulis untuk membuat animasi *motion graphic* karakter berdasarkan tema dan *deadline* yang telah ditentukan. Penulis mengerjakan *assignment* tersebut dan menyelesaikannya sehari sebelum *deadline*. Penulis kemudian mendapatkan email dari Superpixel Pte. Ltd di mana mereka ingin *discuss* lebih lanjut tentang lamaran magang penulis. Beberapa hari kemudian, penulis mendapatkan kabar dari Superpixel bahwa mereka menerima penulis untuk memulai magang pertanggal 1 Juli 2021.

Dari tanggal 1 Juli 2021 sampai 24 November 2021, penulis magang secara *work from home* dari jam 09.00-18.00 WIB dengan 1 jam istirahat (12.00-13.00 WIB) selama 5 hari dalam seminggu. Selama magang di Superpixel Pte. Ltd, penulis mengikuti kalender Singapura sehingga penulis juga mengikuti libur

nasional di Singapura kecuali hari raya Eid Al-Adha dan hari kemerdekaan Indonesia.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA