

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang semakin maju ini, semua informasi dapat disebar dan didapatkan melalui berbagai macam media yang mudah dan cepat untuk diakses. Salah satu media tersebut adalah media animasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan. Animasi. Animasi banyak dipergunakan dalam berbagai hal seperti iklan, game, film animasi, dan masih banyak lagi. Agga Firmansyah dan Mei P Kurniawan (2013: 10) berpendapat bahwa, secara umum animasi merupakan menggerakkan dan menghidupkan benda mati menjadi seolah-olah benda tersebut hidup dengan berbagai emosi, kekuatan, dorongan, dan semangat. Beliau juga mendefinisikan animasi sebagai gambar yang terdiri dari kumpulan objek, sehingga seolah-olah hidup. Hal ini disebabkan oleh kumpulan gambar tersebut berubah secara bergantian atau beraturan.

Meningkatnya permintaan pasar animasi menyebabkan banyak studio animasi bermunculan di Indonesia. Hal ini merupakan tanda yang positif bagi kebangkitannya industri animasi lokal. Salah satu dari studio tersebut merupakan Studio Cuatrodia. Studio Cuatrodia merupakan agensi konten kreatif dan production house yang berbasis di Jakarta. Studio Cuatrodia membantu perusahaan-perusahaan bergerak maju dengan ide-ide yang telah direncanakan dengan baik dan didorong dengan desain yang bagus.

Magang merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh setiap mahasiswa. Menurut Ahmad Mustanir (2019: 1), latar belakang diselenggarakannya magang pada umumnya adalah :

1. Kemampuan dan keterampilan yang didapatkan dari kampus belum cukup, sehingga perlu dilengkapi dengan pengalaman di lapangan.
2. Terkadang teori dan praktek langsung di lapangan tidak sepenuhnya sama, maka dari itu perlu diperkayanya ilmu-ilmu dan pemahaman akan fenomena yang terjadi di lapangan.
3. Kegiatan magang yang melibatkan pembauran mahasiswa dengan masyarakat dapat mengenalkan mahasiswa kepada kondisi sebenarnya yang terjadi di daerah tersebut.

Penulis tertarik untuk melaksanakan kegiatan magang di studio tersebut dikarenakan penulis ingin lebih banyak belajar lagi, terutama di bidang motion graphic. Studio Cuatrodia juga telah bekerja sama dengan berbagai perusahaan seperti Gojek, BNI, Aice, ShopBack, CIMB, dan masih banyak lagi. Setelah melihat portofolio Studio Cuatrodia, penulis menjadi semakin bertekad untuk mengajukan permohonan izin magang di studio tersebut. Dengan melakukan kegiatan magang di Studio Cuatrodia, penulis dapat mengetahui banyak hal mengenai dunia animasi. Tidak hanya itu, penulis juga dapat mengetahui mengenai etika bekerja, sikap yang harus diterapkan dalam sebuah tim dan bagaimana cara menghadapi klien.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang penulis lakukan di Studio Cuatrodia antara lain :

- a. Melakukan kerja magang yang sesuai dengan latar pendidikan penulis dalam bidang animasi.
- b. Melatih sikap kerja sama dan menetapkan kekompakkan tim.
- c. Memperdalam ilmu dan memperbanyak pengalaman sebagai seorang *motion grapher* di Studio Cuatrodia

Tujuan dari kerja magang di Studio Cuatrodia antara lain :

- a. Dapat mengimplementasikan pelajaran yang telah didapatkan
- b. Memperoleh pengalaman kerja nyata yang sesuai dengan latar pendidikan penulis, yaitu *motion graphic*

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di Studio Cuatrodia, yaitu salah satu production house yang beralamat di Jl. Pejaten Mas VII No.B1, RT.11/RW.2, Ps. Minggu, Kecamatan Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Kerja magang dimulai pada tanggal 21 Juni hingga 21 November 2021 dengan durasi selama 5 bulan. Jam kerja yang ditetapkan adalah 8 jam kerja, yaitu mulai dari pukul 10:00 WIB sampai dengan pukul 19:00 WIB dengan 1 jam istirahat setiap hari Senin sampai Jumat. Sebelum diterima, penulis mengajukan CV dan portofolio ke email Studio Cuatrodia, sesuai dengan yang tertera di situs mereka. Setelah menunggu beberapa minggu, penulis mendapat panggilan bahwa penulis merupakan salah satu yang diterima untuk lanjut ke tahap berikutnya. Setelah mengikuti tantangan yang diadakan. Tantangan tersebut merupakan membuat film animasi singkat berdurasi tidak lebih dari 15 detik. Akhirnya, penulis lolos dan diterima untuk magang di Studio Cuatrodia.

U M I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A