

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Nugraheni & Lina Sinatra (2017), mengatakan bahwa magang (*Internship*) merupakan suatu program yang dibuat untuk mahasiswa, untuk melatih kemampuannya baik *hard skill* maupun *soft skill* dalam dunia industri yang ditekuninya. Mata kuliah magang merupakan hal wajib bagi mahasiswa untuk menyelesaikan proses perkuliahan. Proses magang ini, penulis menyiapkan *Curriculum Vitae (CV)* dan portofolio yang layak untuk lamar di Ruang Guru, dan Kampus Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mencari studio animasi/*game* yang sesuai dengan kemampuan dan *jobdesc* penulis. Dari beberapa studio yang telah penulis lamar, akhirnya penulis memilih ANOMAN Studio Jakarta.

Pada masa kini, Covid-19 membuat semua studio menjadi kerja jarak jauh (*Remote Working*). Salah satu contoh adalah ANOMAN Studio. Semua kegiatan/proyek dalam studio ini dilakukan secara *online*. Hal tersebut, membuat penulis tertarik untuk magang di tempat ini, demi keselamatan bersama.

Menurut Sandhaus dalam Schlittler (2015) *motion graphic* adalah sebuah seni kontemporer yang mencakup banyak sekali dalam bidang desain dan produksi seperti video dan media digital seperti animasi, judul film, dll. Pada umumnya, *motion graphic* dikenal oleh masyarakat hanya sebagai video iklan bagi sebuah perusahaan. Tetapi, seiring waktu teknologi telah berkembang dengan pesat, *motion graphic* tidak hanya fokus kepada video iklan. *Motion Graphic* juga dapat digunakan untuk sebuah efek visual 2 dimensi maupun 3 dimensi. Oleh Karena itu, Penulis memilih magang sebagai *motion graphic*. Penulis juga merasa *motion graphic* tidak hanya sebatas iklan saja. Game juga membutuhkan sebuah *motion graphic* seperti UI, trailer dll. Oleh karena itu, penulis melihat bahwa ini sangat unik dan kurang di apresiasi.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan kerja magang penulis di ANOMAN Studio adalah untuk menambah wawasan mengenai industri animasi/*game*, menambah koneksi pada industri animasi/*game* dan mahasiswa magang lainnya, dan melatih soft skill dan hard skill bagi penulis.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengetahui Anoman Studio melalui koneksi teman. Penulis mencari informasi lebih lanjut mengenai Anoman Studio dari media sosial tersebut. Setelah mengetahuinya, penulis mencoba untuk melamar kepada *Human Resources Department (HRD)* Anoman Studio melalui *e-mail*. Dalam waktu berlalu, penulis mendapatkan informasi untuk wawancara dengan *HRD* Anoman studio. *HRD* Anoman studio menyatakan penulis lulus dalam tahap wawancara tersebut. Penulis bergabung dengan Anoman Studio pada tanggal 12 Juli 2021 hingga 13 Desember 2021.

Pelaksanaan magang di Anoman Studio dilakukan dengan jarak jauh (*Remote Working*) melalui platform sosial media seperti discord. Selain itu, Anoman studio juga membagikan tautan Google Drive yang digunakan untuk pengumpulan akhir video, asset karakter, contoh-contoh akhir video, dll.

Anoman Studio tidak menerapkan waktu jam kerja kepada mahasiswa magang sehingga mahasiswa magang bebas dengan waktu jam kerja tersebut. Tetapi, penulis memilih *standby* untuk setiap saat karena penulis tidak akan mengetahuinya kapan akan diberikan proyek tersebut.

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