

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang, industri kreatif sudah lebih maju. Teknik animasi juga sudah lebih sering dipakai. Semakin maju waktu, semakin banyak orang yang menggunakan animasi untuk banyak hal. Bukan hanya untuk hiburan, namun sekarang animasi digunakan untuk presentasi, edukasi, dan periklanan. Menurut Firmansyah dan Kurniawan (2013) animasi dapat diartikan gambar yang membuat objek seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Animasi sebenarnya adalah sebuah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Objek dalam gambar bisa berupa fotografi, gambar, tulisan, warna, atau spesial efek.¹

Menurut Munir (2012) ada empat hal fungsi animasi. Yang pertama, animasi dapat menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras. Kedua, untuk memperindah tampilan presentasi. Ketiga, mempermudah susunan presentasi. Dan yang keempat, mempermudah penggambaran dalam suatu materi.² Animasi memiliki beberapa jenis. Salah satu jenis animasi adalah *motion graphics*. Menurut Fecher (2017) *Motion graphics* adalah sebuah seni mengubah statis seperti grafik, gambar, teks dan logo menjadi desain bergerak dengan menambahkan dimensi lain, yaitu waktu.³

Untuk melaksanakan proses kerja magang yang menjadi salah satu syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara, penulis memilih *jobdesk* yang

¹ Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P.. *Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil dan Siput."* *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*. Diunduh dari <https://media.neliti.com/media/publications/195865-ID-pembuatan-film-animasi-2d-menggunakan-me.pdf> 2013, hlm 10

² Munir. *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta. 2012, hlm 381

³ Fecher, Timo. *Motion Graphics Design Academy the Basic*. 2017, hlm 11

berkaitan dengan *motion graphics*. Nextframe Digital Studio adalah sebuah perusahaan jasa yang bergerak di bidang animasi. Salah satu bidang animasi yang Nextframe kuat adalah bidang *motion graphics*. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melaksanakan proses kerja magang di perusahaan tersebut.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis melakukan proses kerja magang di Nextframe adalah untuk menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai industri kreatif. Selain itu, penulis melaksanakan proses kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Animasi di Universitas Multimedia Nusantara. Terakhir. Tujuan lain penulis melaksanakan kerja magang adalah untuk mendalami ilmu dan mengasah kemampuan di bidang *motion graphics*.

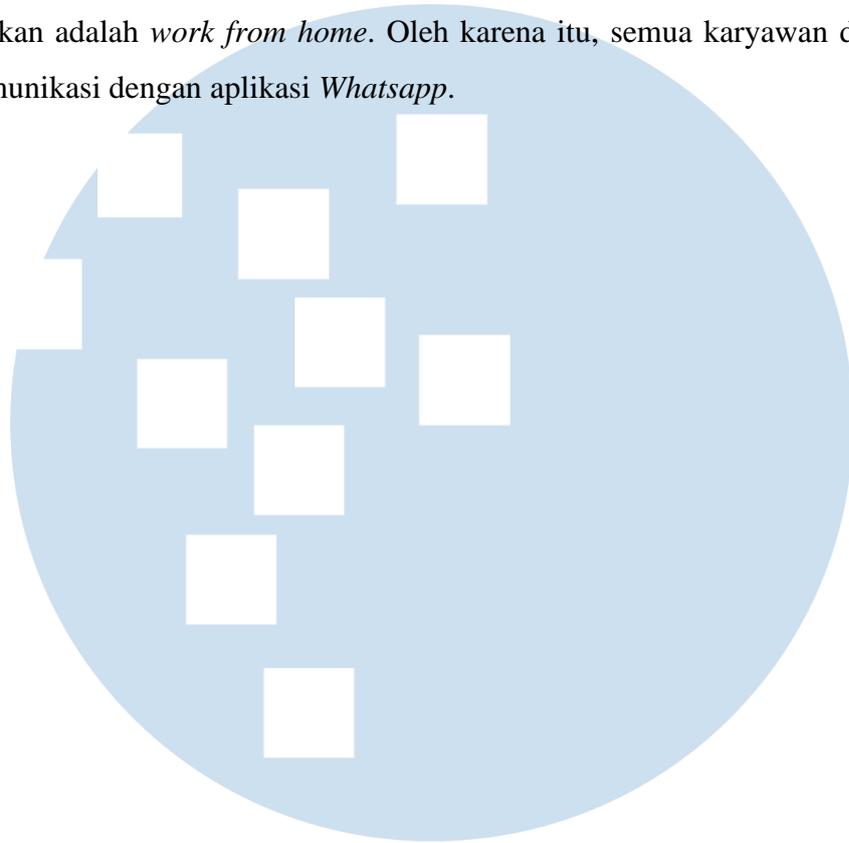
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 01 April 2022, Universitas Multimedia Nusantara memberi pembekalan magang kepada para mahasiswa. Melalui pembekalan tersebut, mahasiswa mendapat informasi mengenai prosedur pengisian data magang di *website* merdeka. Mahasiswa harus mengisi data pribadi dan mengajukan surat lamaran tentang perusahaan yang diminati kepada kampus. Jika disetujui oleh kampus, maka mahasiswa akan mendapat *cover letter* yang bisa digunakan untuk melamar ke perusahaan yang diminati.

Pada tanggal 07 Juni 2022, penulis mengirim *cover letter*, CV, dan portofolio kepada perusahaan Nextframe Digital Studio melewati surat *e-mail*, sebagai lamaran magang. Perusahaan lalu mengirim surat balasan pada tanggal 20 Juni 2022 yang berisi ajakan wawancara secara *online* pada tanggal 21 Juni 2022. Penulis kemudian melakukan proses wawancara dan diterima di tanggal yang sama. Penulis lalu diberi surat resmi bahwa akan magang selama 6 bulan, dari tanggal 04 Juli 2022 sampai 04 Desember 2022.

Pelaksanaan kerja magang dilakukan pada 5 hari dalam seminggu, yaitu Senin sampai Jumat. Jam kerja berawal dari jam 09:00 pagi sampai 18:00 malam. Untuk

jam istirahat, diberi pada jam 12:00 sampai 13:00 siang. Sistem kerja yang digunakan adalah *work from home*. Oleh karena itu, semua karyawan dan *intern* berkomunikasi dengan aplikasi *Whatsapp*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA