

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah ilmu yang muncul dari adanya perkembangan dunia digital di bidang seni membuat adanya bidang pekerjaan baru di bidang Animasi. Animasi merupakan perkembangan karya seni yang diam menjadi karya seni yang bisa bergerak seakan-akan benda tersebut hidup. Munculnya animasi didasari atas ketertarikan masyarakat terhadap segala sesuatu yang bergerak dibandingkan dengan melihat sesuatu yang diam. Salah satu jenis Animasi 2D yang digunakan adalah *Motion Graphic*. *Motion Graphic* merupakan jenis animasi yang muncul dari perkembangan desain grafis yang menggunakan elemen-elemen visual yang berupa bentuk-bentuk geometris (Jon Krasner, 2013).

Karya animasi digunakan di berbagai sektor industri yang ada di dunia. Diawali dengan digunakannya media animasi sebagai media promosi atau periklanan, yang kemudian digunakan untuk sektor pendidikan, perfilman, pertelevisian, informatif, infografik, dan lain sebagainya. Pada dunia periklanan, penggunaan animasi sangatlah berguna untuk melakukan empasis pada bagian-bagian yang ingin di tekankan kepada pemirsa.

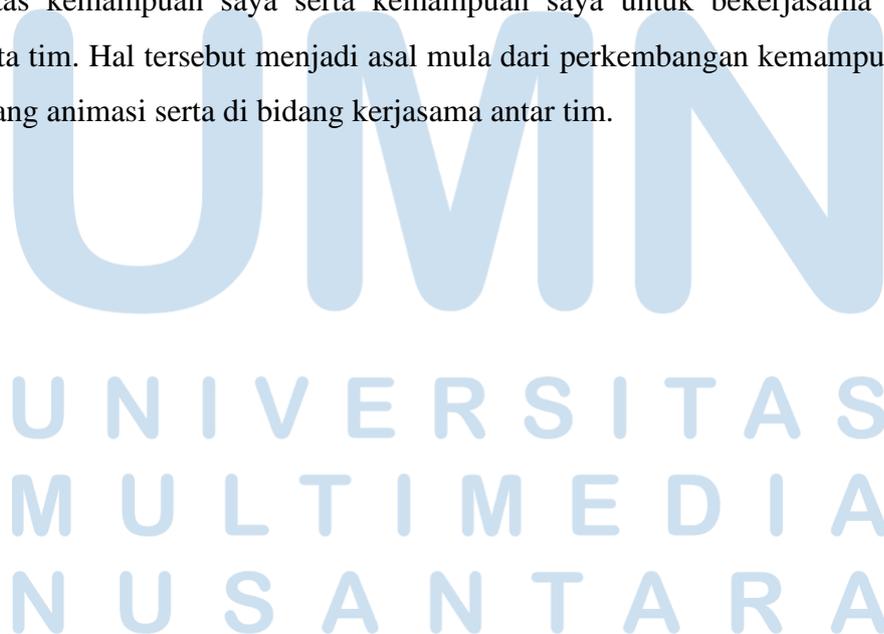
Dengan adanya perkembangan jaman yang mulai mengarah pada era digital, maka banyak sektor yang mulai beralih untuk menggunakan media digital sebagai sarana mereka untuk berkomunikasi. Hal ini berdampak pada sektor pendidikan dimana banyak dari institusi pendidikan yang mulai menggunakan video animasi sebagai salah satu media pembelajaran mereka. Penggunaan animasi 2D, khususnya animasi 2D *Motion Graphic* pada video edukatif lebih disegani oleh penonton. Hal tersebut dikarenakan video animasi lebih interaktif sehingga penonton akan lebih memahami maksud dari video tersebut.

Animator 2D merupakan sebutan bagi orang yang memiliki tugas untuk mengerjakan proses animasi di bidang 2D. Tugas dari seorang Animator 2D adalah untuk membuat animasi dari asset-aset yang sudah dibuat pada tahap pre-produksi

dengan menggunakan acuan-acuan yang juga sudah dibuat sebelum proses animasi dimulai (Catherine Winder & Zahra Dowlatabadi, 2012). Pembuatan animasi 2D khususnya untuk *Motion Graphic* biasanya menggunakan media digital sebagai sarana untuk membuat animasi.

Penulis memiliki visi untuk menjadi seorang animator 2D yang didasari dengan masuknya penulis di peminatan animasi pada kuliah. Adapun visi dari penulis yang ingin berkecimpung di bidang pembuatan karya anak-anak serta karya edukatif. Dengan demikian penulis melamar magang sebagai 2D Animator di Studycle sebagai salah satu langkah dari penulis untuk menjadi seorang 2D Animator sesuai dengan sektor yang penulis inginkan. Setelah melalui proses melamar magang di Studycle, penulis ditempatkan pada divisi 2D Animator untuk video edukatif. Pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis merupakan pekerjaan yang berputar pada animasi 2D khususnya pada *Motion Graphic*.

Salah satu produk dari Studycle adalah video animasi *Motion Graphic* yang berfokus pada edukasi. Penulis dipercayakan untuk mengerjakan animasi pada beberapa projek animasi yang dikerjakan oleh penulis sendiri maupun dikerjakan bersama tim. Dengan adanya kepercayaan dari Studycle untuk memberikan saya projek-projek animasi kecil maupun besar, membuat saya menjadi lebih percaya diri atas kemampuan saya serta kemampuan saya untuk bekerjasama dengan anggota tim. Hal tersebut menjadi asal mula dari perkembangan kemampuan saya di bidang animasi serta di bidang kerjasama antar tim.



1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kehadiran penulis sebagai 2D Animator di Studycle merupakan awal dari tekad penulis untuk mengasah kemampuannya dibidang animasi 2D khususnya di bidang *Motion Graphic* untuk video edukatif. Studycle merupakan pilihan pertama dari penulis karena Studycle memiliki divisi yang berfokus kepada video animasi edukatif yang merupakan minat dari penulis. Tujuan utama pemilihan Studycle sebagai tempat magang pilihan dari penulis adalah untuk mengimplementasikan kemampuan penulis di bidang animasi pada dunia pekerjaan. Penulis akan mengerjakan setiap pekerjaannya dengan maksimal dan akan berhubungan baik dengan seluruh anggota divisi di Studycle.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah urutan prosedur magang yang saya lakukan:

1. Sosialisasi Magang Track 2

Diadakannya sosialisasi magang merupakan langkah awal dari penulis untuk mengetahui informasi tentang magang track 2 beserta dengan segala ketentuan yang harus dilakukan agar penulis bisa melakukan magang track 2. Sosialisasi ini diadakan pada bulan April 2022 dan dihadiri oleh mahasiswa-mahasiswa yang akan mengikuti program magang pada tahun 2022. Setelah selesai mengikuti program sosialisasi, penulis mendapatkan surat dari CDC (Career Development Center) yang menyatakan bahwa penulis telah mengikuti sosialisasi magang.

2. Pengajuan Lamaran Pekerjaan ke Perusahaan dan Kampus

Penulis mengetahui bahwa Studycle membuka lowongan magang melalui LinkedIn yang kemudian penulis diarahkan ke aplikasi Glints untuk melakukan registrasi lebih lanjut. Informasi-informasi mengenai perusahaan dan jobdesk didapatkan penulis melalui aplikasi Glints. Penulis mengajukan lamaran pekerjaan dengan memberikan CV serta portofolio melalui aplikasi Glints yang kemudian penulis mendapatkan email dari Studycle untuk informasi lebih lanjut tentang proses magang. Proses magang diawali dengan adanya tes

gambar yang dilakukan yang kemudian dilakukannya proses wawancara dengan divisi Animasi dari Studycle.

Setelah penulis menyelesaikan seluruh proses pelamaran magang dari Studycle, penulis mendapatkan kabar melalui email bahwa penulis diterima sebagai salah satu peserta magang di Studycle sebagai salah satu peserta magang. Kemudian penulis melengkapi data-data yang diperlukan oleh Studycle untuk menjadikan penulis sebagai salah satu peserta magang secara formal. Setelah penulis diterima di Studycle, penulis mendaftarkan Studycle di situs magang Universitas Multimedia Nusantara untuk dilakukannya persetujuan dari ketua prodi dan dosen pembimbing.

Kemudian Studycle memberikan kesempatan kepada penulis untuk bergabung dengan program Magang Merdeka yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan atau Kemendikbud. Penulis mendaftarkan diri untuk mengikuti program tersebut dengan cara mendaftar pada website kampus merdeka.

3. Penulis Bekerja

Hari pertama penulis masuk untuk bekerja adalah tanggal 25 Juli 2022 yang akan diakhiri pada tanggal 16 Desember 2022. Kehadiran penulis di hari pertama bekerja diawali dengan adanya pertemuan dengan divisi dan supervisi yang akan bertanggung jawab selama satu tahun kedepan, serta perkenalan dengan anggota dari tim animasi.

4. Penulisan Laporan Magang dan Pelaksanaan Sidang

Bersamaan dengan penulis melakukan program magang, penulis juga menuliskan laporan magang track 2 yang akan digunakan sebagai salah satu syarat kelulusan dari penulis. Disamping itu, penulis juga melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing magang tentang hal-hal yang terkait dengan laporan magang penulis. Setelah penulis selesai menuliskan laporan magang, penulis akan mengajukan laporan magang penulis untuk melakukan sidang magang track 2.