

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi, banyak sekali orang yang menggunakan teknologi sebagai sarana untuk mendapatkan informasi. Berkembangnya dunia digital juga membuat dunia animasi menjadi semakin maju. Banyak sekali animator-animator yang dibutuhkan diberbagai studio dan perusahaan untuk membuat animasi demi keperluan tertentu. Ketertarikan penonton akan animasi membuat animasi tidak hanya digunakan untuk pembuatan film atau sarana bercerita, namun juga untuk hal lain, seperti media promosi. Salah satu jenis animasi yang sering digunakan untuk keperluan periklanan adalah animasi 2D, khususnya *Motion Graphic*.

Animasi 2D sendiri merupakan sebuah jenis animasi yang berformat dua dimensi. Jenis animasi ini adalah tradisional, dimana karakter yang ada di dalamnya tidak memiliki volume, dan hanya bergerak ke bawah, atas, kanan, dan kiri. Seseorang yang mengerjakan animasi 2D, disebut dengan *2D animator*. Walau terdapat berbagai macam animasi 2D, jenis animasi 2D yang sering digunakan sebagai sarana promosi dan informasi oleh perusahaan adalah animasi *Motion Graphic*. Hal ini dikarenakan *Motion Graphic* merupakan sebuah gabungan dari bahasa film dan desain grafis.

Menurut Krasner (2013), *Motion Graphic* merupakan sebuah gabungan dari momentum pergerakan dengan elemen desain grafis sehingga, bentuk animasi ini dapat diterapkan ke berbagai macam bentuk, seperti film, televisi, media interaktif, iklan komersial, dan lainnya. *Motion Graphic* memiliki komponen teks yang efektif, ilustrasi yang mendukung, dengan tambahan musik. Komponen ini membuat hasil karya yang dihasilkan jenis animasi ini, memiliki sebuah pesan dan makna yang ingin disampaikan. Hal inilah yang membuat *Motion Graphic* menjadi populer untuk digunakan di dunia periklanan.

Melihat perkembangan teknologi yang semakin pesat dan kebutuhan animasi yang juga makin meningkat, khususnya dibagian promosi dan informasi, penulis mempunyai ketertarikan untuk mempelajari pembuatan animasi yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Penulis menjadi tertarik akan jenis animasi 2D, khususnya *Motion Graphic*, yang penulis lihat sering digunakan oleh perusahaan-perusahaan diberbagai dunia sebagai media untuk menyampaikan informasi. Pertama, penulis mempersiapkan diri dengan mengambil kelas *Motion Graphic* pada kampus untuk membekali diri dengan *skill Motion Graphic* yang dibutuhkan.

Setelah mengambil kelas tersebut, penulis menggunakan kesempatan magang untuk lebih mendalami peran *Motion Graphic* yang digunakan di lapangan kerja. Penulis memilih perusahaan PT Stadikel Edukasi Teknologi sebagai sarana penulis untuk mempelajari lebih dalam mengenai bagaimana *Motion Graphic* digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Penulis berharap dengan melewati magang ini, penulis dapat mempelajari dan mempraktekkan secara langsung apa saja peran seorang *2D animator*, khususnya dalam pembuatan video *Motion Graphic* sebagai media untuk menyampaikan informasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Ketertarikan penulis dalam animasi 2D, khususnya dibidang *Motion Graphic*, memberi motivasi penulis dalam melaksanakan magang ini. Penulis melihat bahwa *Motion Graphic* sudah sering dipakai di lapangan kerja dalam banyak hal, terutama dalam video publikasi yang digunakan untuk promosi. Sehingga, penulis ingin mengasah kemampuannya lebih lanjut dalam bidang tersebut melalui magang ini. Penulis memilih PT Stadikel Edukasi Teknologi sebagai tempat magang yang cocok untuk keinginan penulis dalam mempelajari bidang *Motion Graphic*, karena hasil animasi yang dibuat oleh PT Stadikel Edukasi Teknologi merupakan animasi *Motion Graphic* yang digunakan sebagai media promosi dan edukasi.

Penulis juga melihat bahwa PT Stadikel Edukasi Teknologi juga bekerja sama dengan perusahaan internasional, sehingga penulis dapat mempelajari cara kerja perusahaan, bukan hanya di Indonesia, namun juga cara kerja perusahaan

internasional. Melamar di PT Stadikel Edukasi Teknologi juga merupakan sarana penulis untuk memperbanyak relasi yang bukan hanya dari dalam, namun juga dari luar negeri. Dengan ini, penulis berharap untuk bisa mendapatkan tawaran untuk kerja di luar Indonesia.

Penulis akan memastikan untuk memberikan sistem kerja dan hasil yang semaksimal mungkin sebagai bentuk terima kasih penulis kepada PT Stadikel Edukasi Teknologi atas kesempatannya untuk dapat bertukar ide, pengetahuan, dan pengalaman sepanjang proses magang ini. Penulis juga akan menjalin hubungan yang baik kepada seluruh anggota di PT Stadikel Edukasi Teknologi agar proses magang dapat berjalan dengan lebih lancar.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur penulis dalam pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi Prodi

Penulis melaksanakan sosialisasi magang *track 1* atau magang merdeka yang diadakan oleh pihak kampus, khususnya *Career Development Centre (CDC)*. Dengan sosialisasi ini, penulis mendapatkan pengetahuan mengenai apa saja yang harus penulis lakukan untuk melewati proses magang selama 800 jam ke depan.

2. Melamar pada Perusahaan

Penulis lalu mulai mencari informasi mengenai perusahaan yang sedang membuka lowongan magang lewat aplikasi lowongan kerja seperti LinkedIn, Glints, Jobstreet, dan sebagainya. Dengan Glints, penulis melihat bahwa PT Stadikel Edukasi Teknologi sedang membuka lowongan magang untuk *2D Animator*, khususnya dalam bidang *Motion Graphic*. Setelah melakukan penelitian tersendiri mengenai *output* karya animasi yang telah dihasilkan oleh PT Stadikel Edukasi Teknologi, penulis menyadari bahwa PT Stadikel Edukasi Teknologi merupakan perusahaan yang cocok untuk penulis.

Penulis lalu mengirimkan CV kepada PT Stadikel Edukasi Teknologi melewati Glints. Seminggu kemudian, penulis mendapatkan pesan dari admin untuk

mengikuti proses wawancara dan tes karya untuk melihat *skill* dan ketersediaan penulis dalam melaksanakan program magang tersebut. Setelah wawancara selesai, penulis menunggu seminggu lagi, sampai akhirnya dinyatakan diterima dalam program magang perusahaan tersebut.

3. Melaksanakan Proses Magang

Penulis mulai bekerja di perusahaan pada tanggal 25 Juli 2022 sampai 16 Desember 2022. Program magang ini juga dilakukan secara *Work From Home* (WFH) dikarenakan keadaan COVID-19 yang masih belum membaik di Indonesia. Program magang dilaksanakan setiap hari Senin sampai Jumat dengan jam kerja setiap 8 jam per hari. Segala asistensi dan revisi juga dilakukan via Google Meet pada setiap hari kerja bersama dengan supervisor dan rekan animasi lainnya.

4. Mengerjakan Laporan Magang

Diluar dari jam kerja magang, penulis juga harus mengisi laporan magang dari kampus untuk melaksanakan sidang kelulusan magang. Laporan magang pertama diajukan pada bulan Oktober dan diselesaikan secara penuh pada bulan Desember. Penulis juga harus meminta tanda tangan dokumen kepada dosen pembimbing magang dan ketua prodi.

Setelah menyelesaikan laporan magang, penulis dapat melaksanakan sidang madang yang jatuh pada tanggal 12 Januari 2023. Penulis melakukan beberapa revisi setelah sidang, lalu meminta tanda tangan dosen penguji dan ketua prodi pada halaman pernyataan lulus. Laporan magang lalu dikumpulkan dengan hasil yang lengkap dan benar.

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