

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Heather D. Freeman (2015) dalam bukunya berjudul *The Moving Image Workshop* mengatakan bahwa *motion graphic* merupakan bentuk animasi yang meliputi teks dan desain grafis. *Motion graphic* mencakup animasi logo, animasi info grafis, identifikasi stasiun, *title sequence*, serta animasi yang ditimpa pada sebuah rekaman *live-action*. Dalam industri multimedia, *motion graphic* menjadi istilah yang tidak asing lagi. Saat ini, *motion graphic* dapat dijumpai di berbagai media—entah itu dalam iklan, video musik, film, acara TV, dan lainnya.

Tingginya penggunaan *motion graphic* dalam media juga berarti menunjukkan tingginya kebutuhan *motion graphic artist* dalam industri multimedia. Hal tersebut membuat penulis menjadi tertarik untuk mendalami ilmu dan berfokus pada *motion graphic* sebagai rencana berkarir ke depannya. Dengan hal tersebut, penulis lalu memutuskan untuk melakukan kegiatan kerja magang di Motion Hatched Studio.

Motion Hatched Studio merupakan sebuah studio yang bergerak di bidang *motion graphic* dan VFX. Studio tersebut telah bergerak sejak tahun 2017. Lamanya studio tersebut telah berjalan dan karya-karya yang telah diciptakan tidak hanya untuk klien lokal saja tetapi juga internasional, membuat penulis akhirnya memilih Motion Hatched Studio sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan magang.

Di Motion Hatched Studio penulis bekerja sebagai *motion graphic artist* selama periode kerja magang. Salah satu tugas yang diberikan adalah untuk membuat beberapa konten yang kemudian akan diunggah di media sosial. Salah satu konten yang dibuat penulis adalah konten untuk perayaan masa liburan akhir tahun atau *Holiday Season*—yang menjadi topik pembahasan dalam laporan ini. Penulisan laporan ini sendiri bertujuan untuk mengetahui detail pekerjaan yang

dilakukan penulis dalam melaksanakan program magang di Motion Hatched Studio.

### **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kerja magang yang dilakukan penulis di Motion Hatched Studio bertujuan untuk pemenuhan kewajiban penulis sebagai mahasiswa dalam meraih gelar sarjana. Penulis berharap kegiatan kerja magang ini dapat menjadi sarana belajar bagi penulis untuk memperdalam ilmu dalam bidang *motion graphic*. Selain itu, diharapkan tidak hanya *hard skills* penulis dalam bidang *motion graphic* saja yang terasah, tetapi juga *soft skills* yang akan diperlukan dalam dunia kerja.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Proses lamaran untuk melaksanakan program magang di Motion Hatched Studio dalam laporan ini dilakukan pada tanggal 21 Juni 2022 melalui *website* resmi Motion Hatched Studio, <https://motionhatched.studio/>. Kemudian dilakukan proses *interview* bersama dengan supervisor pada tanggal 24 Juni 2022. Kemudian ditentukan pelaksanaan magang yang akan dimulai pada tanggal 5 Juli 2022. Pelaksanaan magang di Motion Hatched Studio berlangsung selama kurang lebih 5 bulan —hingga 21 Desember 2022. Waktu kerja magang yang dilakukan adalah 8 jam (09:00 – 18:00 WIB) per hari dengan hari kerja dari Senin – Jumat.

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA