

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah salah satu media audiovisual yang bisa dipakai sebagai hiburan dan sumber informasi. Animasi berasal dari kata dalam bahasa Latin yaitu *animare* yang berarti “memberi kehidupan”. Berbeda dengan film yang ditangkap kamera, animasi dibuat dengan cara menggambar setiap frame dalam sekuens sehingga menciptakan ilusi gambar bergerak (Wells, 2013). Oleh karena itu, animasi merupakan media yang berisikan ide-ide manusia yang dituangkan oleh setiap animator yang bekerja pada animasi tersebut (Bendazzi dalam Wells, 2013).

Sejak munculnya, animasi berevolusi dari semata-mata seni gambar bergerak menjadi sebuah industri besar yang membutuhkan sumber daya yang besar pula. Seiring perkembangan industri animasi, teknik pembuatan animasi juga berkembang. Munculnya beberapa perangkat lunak pada komputer personal membuat animasi semakin umum. Salah satu contoh animasi yang berkembang dan menyebar dengan pesat adalah *motion graphics*. *Motion graphics* berkembang pesat pada zaman informasi karena munculnya kebutuhan komunikasi yang efektif (Krasner, 2013). Walaupun menggunakan alat yang sama dan memiliki karakteristik yang sama dengan animasi pada umumnya, *motion graphics* memiliki tujuan utama sebagai media yang informatif (Crook dan Beare, 2017). Kini *motion graphics* identik dengan komersialisasi, seringkali muncul sebagai iklan promosi produk dan acara di media tradisional seperti televisi dan media baru seperti media sosial. Dengan alasan tersebut, kebutuhan tenaga kerja *motion graphics* mengalami kenaikan (Krasner, 2013).

Banyaknya kebutuhan tenaga kerja pada bidang *motion graphics* di industri animasi pada saat ini dan kemungkinan di masa depan menjadi alasan penulis untuk melakukan kerja magang sebagai *motion graphics artist/compositor* di Virtuosity Film Production Lab untuk mempersiapkan diri terjun ke dalam industri tersebut setelah lulus dari jenjang perkuliahan. Melakukan kerja magang di Virtuosity Film

Production Lab juga memungkinkan penulis untuk belajar mengenai industri film dan animasi serta bagaimana cara bekerja sama yang baik di dalam sebuah tim. Selain itu, penulis juga berharap dengan melakukan program kerja magang ini penulis memperoleh ilmu dan kemampuan yang cukup pada bidang animasi.

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

Pelaksanaan proses kerja magang sebagai *motion graphics artist/compositor* di Virtuosity Film Production Lab yang dilakukan penulis dimaksudkan untuk menggapai beberapa tujuan, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Mendapatkan pengalaman bekerja dalam kondisi profesional.
2. Menerapkan pengetahuan teoritis dan praktis penulis mengenai animasi ke dalam proses kerja magang.
3. Mendapatkan pengetahuan baru mengenai animasi, *motion graphics*, dan industrinya.
4. Mendapatkan koneksi kepada berbagai individu yang ada di dalam industri animasi.

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

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis melakukan proses kerja magang yang merupakan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) *Internship Track 1* yang menjadi syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara. Penulis melakukan proses kerja magang di Virtuosity Film Production Lab selama 800 jam terhitung sejak 17 Juli 2023 sesuai dengan kontrak kerja yang sudah disetujui kedua belah pihak. Virtuosity Film Production Lab berlokasi di Jalan Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Banten, 15810. Penulis melakukan proses kerja magang pada hari Senin – Jumat pukul 08.00-17.00 dengan sistem kerja *work from home* yang kemudian dialihkan menjadi *work from office*.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang penulis di Virtuosity Film Production Lab adalah sebagai berikut.

#### 1. Tahap Riset Awal

Setelah mengikuti pembekalan magang pada mata kuliah *professional development*, penulis melakukan riset mengenai lowongan kerja magang pada perusahaan-perusahaan yang berhubungan dengan film dan animasi melalui *website* serta media sosial perusahaan tersebut. Penulis mencari lowongan kerja magang yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Penulis mengutamakan mencari perusahaan yang berdomisili di Jabodetabek, khususnya Tangerang dengan alasan transportasi dan logistik. Penulis mendapatkan informasi mengenai pelamaran di Virtuosity Film Production Lab melalui *broadcast* yang disebarakan melalui grup pesan angkatan.

#### 2. Tahap Pelamaran dan Wawancara

Penulis melakukan pelamaran kepada Virtuosity Film Production Lab dengan mengirimkan data diri serta CV dan portofolio melalui formulir yang disediakan oleh perusahaan. Setelah itu, pihak perusahaan menghubungi penulis untuk melakukan wawancara secara daring menggunakan *Google Meet*. Beberapa hari kemudian penulis mendapatkan kabar bahwa penulis diterima kerja magang pada Virtuosity Film Production Lab sebagai *motion graphics artist/compositor*.

#### 3. Tahap Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

Penulis melakukan kegiatan kerja magang sebagai *motion graphics artist/compositor* di Virtuosity Film Production Lab hingga jam kerja terakumulasi 800 jam sesuai dengan kontrak kerja.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA