

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengambil pendapat *Motion Graphics* dari Betancourt, (2013), Penggabungan animasi, efek grafis spesial, tipografi, dan *live action* menjadi gambar yang penuh dengan gerakan, diikuti dengan gerakan halus dari animasi gambar grafis (h.197). Menjadi seorang *graphic animator* memerlukan pengetahuan dalam prinsip-prinsip animasi, agar dapat menciptakan pergerakan yang realistis, atau kartunis. Pada era digital sekarang, *graphic animator* menggunakan perangkat lunak seperti After Effect atau Davinci Resolve untuk membuat pergerakan grafis, bersama dengan perangkat lunak untuk membuat aset-aset animasi seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan banyak lagi.

Pekerjaan *motion graphic animator*, penting di era modern sekarang karena banyaknya orang yang memiliki alat elektronik dan juga gaya hiburan yang sudah berubah, dari animasi yang banyak dibuat tangan menjadi animasi yang dibuat secara digital. jadi informasi bisa ditunjukkan melalui visual yang mudah dibaca, ditambah gerakan animasi yang dinamis menjadikan karya *motion graphic* digemari oleh banyak perusahaan dalam iklan, informasi gedung, desain web, dan lainnya.

Penulis memilih bekerja di perusahaan Let's Start Production karena menurut penulis Let's Start Production cocok dengan kemampuan yang dimiliki penulis yaitu *motion graphic* dan juga 3D, serta untuk menyelesaikan persyaratan lulus kuliah. penulis juga memilih perusahaan ini karena jam kerja yang cocok dengan penulis serta portfolio perusahaan yang menjadi daya tarik penulis untuk melamar magang di Let's Start Production. Di laporan ini penulis akan memaparkan pekerjaan *motion graphic artist* yang diberi perusahaan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kegiatan magang di perusahaan Let's Start Production untuk menyelesaikan salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, dengan mengambil mata kuliah MBKM magang Track 1. Penulis memiliki maksud dan tujuan magang sebagai berikut:

1. Implementasi kemampuan penulis yang didapat selama kuliah di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Berkontribusi dan belajar di perusahaan Let's Start Production sebagai bekal pengalaman kerja ke depannya.
3. Mengasah soft skill penulis dengan bekerja dalam tim Let's Start Production.
4. Mendapat Skill tambahan dalam *3D modeling* dan animasi *motion graphic* untuk memperdalam kemampuan yang dimiliki.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis pertama melamar ke perusahaan dengan mengirim *e-mail* yang berisi CV, *Cover letter* dan Portfolio di tanggal 27 Desember 2023 lewat email perusahaan Let's Start Production yang beralamat "littlestudioofficial@gmail.com". Penulis kemudian menerima *acceptance letter* pada tanggal 19 Januari 2024. Setelah menerima *acceptance letter*, rekan kerja penulis membuat grup Whatsapp untuk magang yang juga disetujui oleh *supervisor*. Kemudian penulis di kontak oleh pemilik perusahaan untuk datang ke kantor, lalu diberi satu proyek dahulu perusahaan sebagai bentuk latihan. Di proyek latihan ini penulis diminta untuk menganimasi karakter vektor untuk iklan bank menggunakan After Effect. Setelah tes, pemilik perusahaan memberi tahu mengenai siapa *supervisor* yang akan mengawasi kerja.

Magang berlangsung selama 5 hari, dari senin hingga jumat, dan setiap hari waktu kerja mulai dari jam 8 hingga 5. Pekerjaan yang didapat tergantung dengan keahlian teknis yang dimiliki, seperti animasi 2D, *motion graphic*, dan *3D modeling*. Di perusahaan ini penulis diberi pekerjaan yang memerlukan keahlian

dalam *motion graphic* dan *3D modeling*, untuk *motion graphic*, kebanyakan memiliki deadline dalam kurun waktu 1 minggu, adapun saat perusahaan mendapat klien yang memberikan deadline yang sempit maka penulis akan lembur dalam bekerja. Proyek *motion graphic* yang didapat penulis semua datang dari klien. Bagi 3D, pekerjaan yang diberikan adalah proyek independen perusahaan yang bernama Go & Modo, di proyek ini penulis diberikan pekerjaan untuk membuat logo 3D Go & Modo. Proyek independen berada pada prioritas nomor 2, di bawah pekerjaan luar atau klien, jika ada proyek klien yang perlu diselesaikan maka progress Go & Modo akan ditahan sementara.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA