

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehadiran *motion graphics* yang dikenal sekarang, berawal di tahun 1909 saat beberapa pelukis dengan gaya lukis futuristik memproduksi film-film bertema abstrak. Setelah itu fungsinya telah berkembang menjadi sesuatu yang digunakan untuk lebih komersial seperti *title sequence* untuk film panjang, komersial televisi, logo yang dianimasikan, dan lainnya. Setelah melewati perkembangan, pada akhir abad ke-20 dengan sebutan-sebutan yang telah digunakan sebelumnya seperti “*broadcast design*”, “*mobile graphics*”, “*titles*”, dan bahkan “animasi”, *motion graphics* memiliki nama untuk sendirinya. Maka dengan itu, *motion graphics* sendiri dapat didefinisikan secara singkat sebagai perkumpulan beberapa gambar abstrak lalu diberikan pergerakan yang memiliki kaitan erat dengan musik dan juga komposisi warna (Betancourt, 2013).

Bui (2021) menjelaskan bahwa beliau telah mengumpulkan berbagai macam data dan telah membuat konklusi yakni mempromosikan sesuatu melalui sebuah gambar bergerak menjadi salah satu konten yang dapat dengan mudah menarik perhatian orang di abad ke-21. Bui (2021) juga menyatakan sebuah video yang bagus harus merangkul 5 poin penting di mana dengan menggunakan *motion graphics*, kelima poin tersebut dapat digapai dengan mudah. 5 poin tersebut yakni kontennya sendiri harus memiliki tema yang dapat menarik perhatian penonton, dapat menjelaskan ke pelanggan cara membeli produk, dapat menjelaskan kenapa pelanggan membutuhkan produk, konten harus dapat didistribusikan dengan mudah, dan konten harus bisa membuat *brand identity* yang unik untuk setiap produk. Berdasarkan hal tersebut, hampir semua perusahaan telah menggunakan *motion graphics* untuk mempromosikan usaha mereka atau juga untuk kepentingan lainnya, dikarenakan banyaknya konten yang dapat dimuat di dalam sebuah video *motion graphics* tetapi dapat tetap menarik banyak perhatian penonton.

Penulis memiliki latar belakang di bidang *motion graphics* dan program yang digunakan untuk membuatnya, yakni *After Effects*. Setelah mencari tahu, studio SuperPixel dikenal kuat dengan proyek-proyeknya yang mayoritas adalah *motion graphics* dalam berbagai medium seperti 2D dan juga 3D. SuperPixel juga memiliki cabang di luar negeri seperti Singapura, Kanada, Malaysia, dan Australia. Dengan target untuk mendalami pengalaman penulis dalam bekerja di industri, meningkatkan kapabilitas *motion graphics*, dan juga memperluas koneksi di luar negeri, penulis memutuskan untuk menjadi intern 2D/3D *motion graphics artist* intern di studio SuperPixel.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Perusahaan yang sudah penulis pilih untuk melaksanakan program kerja magang tersebut yaitu Studio SuperPixel. SuperPixel adalah sebuah studio animasi yang berfokus pada proyek-proyek 2D dan 3D *motion graphics*. Dengan cita-cita untuk memperluas pengetahuan dan juga *workflow* industri dalam pembuatan *motion graphics*, penulis memilih untuk mendaftarkan diri sebagai 2D/3D *motion graphics artist* intern di Studio SuperPixel. Penulis berharap ilmu yang sudah didapatkan penulis dari menempuh pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara dan juga secara otodidak, dapat berkontribusi secara baik kepada proyek-proyek Studio SuperPixel.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis sudah membuat target untuk dapat melaksanakan kerja magang di Studio SuperPixel sejak awal tahun 2024. Namun kesempatan untuk daftar untuk magang akhirnya dapat dilaksanakan pada tanggal 26 Juni 2024, sebulan setelah SuperPixel mengumumkan bahwa mereka membuka lowongan di Instagram @superpixel.creative. Keterlambatan tersebut dikarenakan kesibukan pada semester kuliah sebelumnya. Pendaftaran dilakukan melalui Google Form dan

diminta untuk memilih lowongan kerja yang ingin dilaksanakan, *showreel*, dan juga CV.

Keinginan penulis untuk melaksanakan praktik kerja magang di SuperPixel sangat besar. Oleh karena itu, penulis bertanya kepada pihak SuperPixel beberapa kali jika lowongan magang masih tersedia atau tidak. Setelah menanyakan informasi lebih lanjut mengenai magang kepada SuperPixel, tanggal 11 Juli 2024 penulis telah dikabarkan melalui aplikasi Whatsapp untuk melakukan wawancara bersama *Studio Manager*, Puput Wira Satya dan juga *Junior Art Director*, Lenny Lisianti dari SuperPixel. Wawancara tersebut dilaksanakan tanggal 12 Juli 2024 pukul 15.00 dan berjalan dengan lancar, penulis diterima dan akan menjalankan program kerja magang di SuperPixel sebagai *2D/3D motion graphics artist* intern mulai tanggal 29 Juli 2024. Untuk detail lebih mengenai SuperPixel dan posisi penulis, dapat dilihat pada tabel 1.1.

Detail pelaksanaan program kerja magang penulis:

Tabel 1.1 Detail Pelaksanaan Program Kerja Magang Penulis
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Nama Perusahaan	Studio SuperPixel
Bidang	Animasi
Cabang	Tangerang, Indonesia
Alamat Perusahaan	Ruko Faraday Blok B No. 02, Medang, Kabupaten Tangerang, Banten 15334
Posisi Magang	1. 2D/3D Motion Graphics Artist 2. Compositor
Divisi	Pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi
Sistem Kerja	Senin dan Jumat: <i>Work From Home (WFH)</i> Selasa, Rabu, dan Kamis: <i>Work From Office (WFO)</i>
Waktu Pelaksanaan	29 Juli 2024 – 31 Januari 2025
Waktu Kerja	Senin sampai Jumat, pukul 09.00 – 18.00 WIB

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