

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah teknik menciptakan ilusi gerak pada gambar statis dengan menampilkan serangkaian gambar berurutan dalam jangka waktu tertentu, seperti dijelaskan oleh (Tambun et al., 2022), dan telah digunakan dalam media seperti film, televisi, permainan video, iklan, serta media digital lainnya. Proses pembuatannya meliputi tiga tahap utama—pra produksi, produksi, dan paskaproduksi—di mana tahap terakhir menggabungkan semua elemen dengan animasi yang dibuat sesuai perancangan pra produksi (Roy et al., 2021). Dalam studio animasi, *Motion Designer* (2D maupun 3D) bertanggung jawab atas pergerakan elemen, mulai dari perencanaan alur gerakan hingga pembuatan dengan software khusus, serta harus mengasah *creative-thinking* dan memahami prinsip-prinsip *motion graphics* dan animasi (Coursera, 2023) untuk menghasilkan gerakan yang menarik serta menyampaikan pesan dan emosi kepada penonton melalui pengalaman dalam industri kreatif.

Universitas yang mengintegrasikan magang ke dalam kurikulum mereka atau mempromosikannya sebagai kegiatan ekstrakurikuler telah terbukti meningkatkan minat mahasiswa terhadap magang (Margaryan et al., 2022). Dalam menjalani program kerja magang sebagai syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara, penulis tertarik kepada perusahaan PT. Arda Kreatif Teknologi, atau Aras Design & Motion, karena studio animasi tersebut dikenal dengan karyanya yang selalu mengutamakan narasi yang kuat dan visual yang mendukung narasi tersebut. Standar yang ditetapkan oleh Aras Design & Motion pada karya animasi mereka memastikan bahwa semua karya dapat menyalurkan pesan yang meninggalkan impresi yang tertanam pada penonton, melalui teknis animasi yang kompleks dan eksploratif. Menurut penulis, pemilihan Aras Design & Motion sebagai studio animasi untuk program kerja magang merupakan keputusan yang tepat, karena studio ini mampu memberikan nilai tambah melalui konsep kreatif yang mendalam dan eksekusi karya yang baik. Selain itu, kolaborasi yang kuat antar divisi dalam

Aras Design & Motion, dimulai dari pra produksi hingga paskaproduksi, menjadi kunci utama dalam menciptakan animasi berkualitas tinggi yang memenuhi target pihak ketiga atau *client*, sekaligus memenuhi standar industri.

Laporan magang ini dibuat oleh penulis untuk menjabarkan pengalaman penulis dalam menjalani program kerja magang dalam studio animasi Aras Design & Motion, dan menganalisis *workflow* yang diterapkan dalam sebuah studio animasi profesional. Arash Naghdi (2021) menjelaskan bahwa poin paling penting dari memiliki *workflow* yang terstruktur adalah memastikan setiap anggota tim mengetahui dengan tepat apa yang harus dikerjakan, kapan harus dikerjakan, dan bagaimana cara mengerjakannya serta menyerahkannya kepada anggota tim berikutnya. Penulis juga akan memaparkan tanggung jawab yang diberikan kepadanya dan menjelaskan tantangan yang ditemui selama bekerja sebagai *2D Motion Design Intern*. Selain penjelasan mendalam terkait sistem dalam perusahaan, penulis juga akan membuat rincian terkait langkah-langkah yang diambil dalam perancangan animasi 2D untuk kebutuhan sebuah proyek. Penulis berharap laporan magang ini dapat menjadi *insight* terhadap industri kreatif profesional dan menjadi arahan bagi mahasiswa animasi lainnya yang ingin mendaftar magang sebagai *2D Motion Designer*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan pertama penulis dalam melaksanakan program kerja magang di studio animasi bernama PT. Arda Kreatif Teknologi atau Aras Design & Motion adalah untuk memenuhi syarat kelulusan S1 bagi mahasiswa program studi Film & Animasi UMN. Selain untuk kepentingan perkuliahan, program magang ini dijalankan oleh penulis sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman langsung dalam industri kreatif profesional dengan berpartisipasi pada proyek yang dilaksanakan di studio animasi Aras Design & Motion. Program kerja magang ini juga merupakan momen bagi penulis untuk mengasah kemampuan animasi 2Dnya secara teknis maupun dalam *creative-thinking*, sesuai dengan perannya sebagai *2D Motion Design Intern*. Penulis juga akan menganalisis *workflow* yang diterapkan dalam Aras Design & Motion antara beberapa divisi dan melihat *quality check* yang

dilewati dalam setiap tahap produksi untuk menghasilkan karya dengan standar yang ditetapkan oleh studio animasi tersebut. Selama menjalani program magang ini, penulis berharap dapat menyalurkan kemampuan animasi 2D yang diperolehnya selama masa perkuliahan untuk memenuhi target dalam sebuah proyek.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan ketentuan program kerja magang yang diterapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis wajib memenuhi 640 jam kerja yang akan terpenuhi melalui kontrak kerja selama 6 bulan, terhitung dari tanggal 14 Januari 2025 sampai 14 Juli 2025, yang telah disetujui oleh penulis dan pihak perusahaan, yaitu PT. Arda Kreatif Teknologi atau Aras Design & Motion. Program kerja magang mengikuti sistem WFO (*Work From Office*) selama 5 hari dalam seminggu, dari hari Senin sampai Jumat. Dalam sehari, penulis akan melaksanakan 7 jam kerja, terhitung dari jam 10.00 sampai 18.00. *Overtime* akan berlaku jika sebuah proyek mendekati waktu *deadline*; dapat ditetapkan pada pagi hari dengan memulai jam kerja di jam 08.00 atau pun ditetapkan di malam hari dengan mengakhiri jam kerja di jam 21.00.

Tabel 1.1 Informasi program kerja magang yang dijalankan oleh penulis

Nama Perusahaan	PT. Aras Design & Motion (Aras Design & Motion)
Supervisor	Musyafa Adli
Divisi	Creative Team (2D Motion Design)
Durasi Magang	6 Bulan
Hari Kerja	Senin - Jumat
Jam Kerja	10.00 – 18.00

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum menjalani program kerja magang, penulis menjalani prosedur dalam kampus untuk bisa mendaftar dan mengikuti program tersebut. Prosedur ini

mencakup pembekalan program kerja magang yang kemudian diakhiri dengan sidang terkait laporan magang yang dibuat selama terlaksanakannya program kerja magang. Selain itu, terdapat prosedur yang dilalui di luar kampus yang mencakup proses pendaftaran magang pada perusahaan yang dipilih.

1. Prosedur dalam Kampus

Berikut adalah tabel yang menjelaskan prosedur kerja magang yang dilalui oleh penulis sesuai ketentuan kampus:

Tabel 1.2 Prosedur pendaftaran magang dalam kampus

1.	Pra-KRS	Penulis melakukan Pra-KRS dan memilih <i>Internship Track 1</i> pada <i>website</i> my.umn.ac.id
2.	Pembekalan Magang	Penulis mengikuti pembekalan magang yang menjelaskan prosedur dan syarat untuk mengikuti program kerja magang.
3.	Pendaftaran & Penerimaan Magang	Penulis mendaftarkan diri pada beberapa perusahaan melalui email dan diterima oleh PT. Arda Kreatif Teknologi (Aras Design & Motion) pada tanggal 8 Januari 2025.
4.	MBKM 01 (Pengajuan Tempat Magang)	Penulis mengajukan Aras Design & Motion pada <i>website</i> Kampus Merdeka UMN dan mendapat <i>approval</i> oleh Ketua Prodi. Penulis kemudian dapat <i>generate cover letter</i> untuk diberikan kepada perusahaan.
5.	MBKM 02 (Kartu Magang)	Penulis melengkapi informasi pada <i>website</i> Kampus Merdeka UMN terkait perusahaan dan <i>Supervisor</i> yang sudah ditentukan untuk mendapatkan Kartu Magang.
6.	KRS	Penulis melakukan KRS dan memilih <i>Internship Track 1</i> pada <i>website</i> my.umn.ac.id
7.	MBKM 03 (<i>Daily Task</i>)	Dalam <i>website</i> Kampus Merdeka UMN, penulis memaparkan tugas yang dikerjakan per

		hari selama magang di perusahaan yang dipilih untuk menghitung jam kerja yang sudah dilalui. Penulis juga memaparkan detail terkait bimbingan magang yang dijalani bersama <i>Advisor</i> yang sudah ditentukan untuk menghitung jam bimbingan yang sudah dilalui.
8.	Bimbingan dengan <i>Advisor</i>	Penulis menjalani bimbingan dengan <i>Advisor</i> selama berjalannya program kerja magang dalam perusahaan yang dipilih.
9.	MBKM 04 (Lembar Verifikasi Laporan)	Laporang Magang diverifikasi oleh <i>Supervisor</i> dan <i>Advisor</i> .
10.	Sidang Magang	Penulis melaksanakan sidang magang <i>offline</i> di UMN.
11.	Revisi dan Pengesahan Laporan Magang	Penulis mengerjakan revisi yang diberikan saat sidang magang dan mengumpulkan tanda tangan pada Lembar Pengesahan.
12.	Pengumpulan Laporan Magang	Penulis mengumpulkan Laporan Magang pada <i>website</i> Kampus Merdeka UMN.

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

2. Prosedur di Luar Kampus (Perusahaan)

Berikut adalah tabel yang menjelaskan prosedur kerja magang yang dilalui oleh penulis sesuai ketentuan perusahaan:

Tabel 1.3 Prosedur pendaftaran magang di luar kampus (perusahaan)

1.	Pembuatan CV dan Portfolio	Penulis merancang CV dan Portfolio yang akan dikirimkan saat mendaftar untuk magang pada suatu perusahaan. Di tahap ini, penulis juga menentukan posisi yang diminatinya dan membuat Portfolio yang sesuai dengan posisi tersebut.
----	----------------------------	--

2.	Pemilihan Perusahaan	Penulis melakukan riset mendalam terkait beberapa perusahaan dan memilih beberapa yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam program kerja magang.
3.	Pendaftaran Magang Melalui Email	Penulis mengirimkan email pendaftaran magang kepada beberapa perusahaan.
4.	Wawancara (<i>Online</i>)	Penulis melaksanakan wawancara dengan PT. Arda Kreatif Teknologi (Aras Design & Motion) pada tanggal 8 Januari 2025.
5.	Penerimaan Magang	Penulis mendapat <i>Acceptance Letter</i> dari pihak Aras Design & Motion dan tanda tangan kontrak magang pada tanggal 8 Januari 2025.
6.	<i>Onboarding</i> Perusahaan	Penulis memulai hari pertama pada tanggal 14 Januari 2025 dan mengikuti pengenalan pada perusahaan (<i>onboarding</i>) di hari yang sama.

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

