

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi di Indonesia telah berkembang pesat. Menurut Nayaka & Dananjaya (2024), perkembangan tersebut dapat dilihat dari tiga aspek. Pertama, minat masyarakat terhadap konten animasi meningkat, khususnya di kalangan anak muda. Kedua, perkembangan teknologi yang semakin canggih memungkinkan para animator Indonesia untuk menjangkau dunia internasional, salah satunya melalui media sosial. Ketiga, adalah dukungan pemerintah melalui kebijakan pro-kreatif sekaligus menciptakan sarana prasarana yang kondusif bagi para animator.

Berdasarkan aspek-aspek yang telah dijabarkan, kunci keberhasilan untuk animasi di Indonesia terletak pada kualitas produksi. Hal ini menyebabkan semakin banyak studio animasi lokal yang berfokus pada pengembangan cerita berkualitas tinggi dan animasi yang menarik berdasarkan dua hal, yaitu cerita dan visual. Untuk mencapai hasil kualitas produksi animasi yang tinggi, dibutuhkan juga pekerja yang berkualitas dalam sebuah tim. Hal ini dikarenakan sebuah produk animasi tidak hanya membutuhkan hasil konten visual yang cantik saja, tetapi juga membutuhkan pekerja yang dapat memproduksi cerita, suara atau musik, hingga dukungan tim riset dan pengembangan yang baik (Nayaka & Dananjaya, 2024).

Animasi itu sendiri memiliki banyak jenis, salah satunya adalah *motion graphics*. *Motion graphics* merupakan perpaduan antara elemen desain seperti tipografi, ilustrasi, dan warna dengan gerakan untuk menyampaikan informasi visual secara dinamis (Atmaja, et al., 2025). Di era digital ini, berbagai jenis media digital telah mendominasi berbagai aspek kehidupan sehingga komunikasi visual menjadi salah satu cara untuk menyampaikan informasi, membantu memperjelas pesan, dan meningkatkan pemahaman. Perpaduan antara desain dan gerakan menyajikan informasi dalam cara yang komprehensif dan menarik. Dalam konteks ini, menurut Mansour (2025), membantu menarik perhatian, mempercepat transfer informasi, dan meningkatkan dampak pesan yang ditujukan kepada audiens target.

Berdasarkan hal yang telah dijabarkan, penulis merasa tertarik untuk melakukan praktik kerja magang dengan tujuan untuk mencari ilmu pengetahuan secara langsung di dalam industri kreatif, terutama di bidang animasi. Di saat yang bersamaan, perusahaan Nextframe Digital Studio tengah membuka lowongan magang untuk *Motion Graphics Artist*. Nextframe Digital Studio merupakan sebuah perusahaan yang berada di daerah Tangerang yang bergerak di bidang 2D/3D, *motion graphics*, dan VFX (*visual effects*). Penulis merasa tertarik dengan portofolio yang ada pada media sosial serta *website* perusahaan sehingga penulis terdorong untuk melaksanakan praktik kerja magang di Nextframe Digital Studio. Tak hanya itu, lokasi perusahaan juga cukup dekat dengan tempat tinggal penulis dan hal tersebut membulatkan pilihan penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melakukan kerja magang adalah untuk memberikan pengalaman bagi penulis untuk masuk ke dalam industri animasi dan menambah koneksi dengan pihak lain di dunia profesional. Melalui praktik kerja magang ini, penulis ingin memperluas pengetahuan dan wawasan penulis mengenai beberapa hal diantaranya perihal *pipeline* produksi, standar animasi yang digunakan untuk kepentingan komersil dan film, hingga hal-hal yang berkaitan dengan klien. Penulis juga ingin menambah pengetahuan mengenai kondisi kerja yang sebenarnya dalam industri dan ingin belajar mengenai sinergi dan komunikasi dalam tim.

Melalui kesempatan ini, penulis juga ingin belajar sebanyak-banyaknya dan menggunakan waktu pada kerja magang dengan sebaik-baiknya. Penulis ingin menerapkan serta mengembangkan pengetahuan animasi yang telah penulis pelajari selama masa perkuliahan. Pengetahuan yang penulis maksud mencakup berbagai medium dalam animasi 2D dan 3D seperti *motion graphics*, *illustrating*, dan juga *asset making*. Melalui pengetahuan ini, penulis juga berharap dapat menggunakan ilmu yang telah didapat untuk mengembangkan portofolio penulis dan memotivasi penulis untuk terus berkarya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik kerja magang sebagai *Motion Graphics Artist* di Nextframe Digital Studio selama lima bulan, yaitu dari tanggal 22 Januari 2025 hingga 22 Juni 2025. Lokasi magang penulis terletak di Ruko Vanya Lakeside G2/5, Vanya Park, BSD City, Cicalengka, Pagedangan, Tangerang. Disini, penulis bekerja selama 5 hari, yaitu dari hari Senin sampai dengan hari Jum'at. Jam kerja penulis dimulai dari pukul 09.00 hingga 18.00 WIB.

Prosedur pelaksanaan kerja magang dimulai dengan penulis mengirimkan CV (*Curriculum Vitae*) dan Portofolio ke email perusahaan Nextframe Digital Studio pada tanggal 11 Januari 2025. Penulis melamar sebagai 2D dan/atau 3D *Generalist*. Kemudian pada tanggal 13 Januari 2025, Bapak Shandy Pranoto selaku pendiri dari Nextframe Digital Studio memberikan undangan untuk melakukan *interview* di hari Rabu, 15 Januari 2025. Namun karena pada saat itu penulis sedang berada di luar kota Tangerang, penulis mengajukan permohonan untuk melakukan *interview* secara *online*. Pak Shandy membalas email penulis di keesokan harinya dan setuju untuk melakukan *interview* secara *online*. Penulis kemudian resmi diterima untuk melakukan praktik kerja magang di Nextframe Digital Studio sebagai *motion graphics artist* pada tanggal 20 Januari 2025.

