BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion graphics didefinisikan sebagai grafik yang bergerak, yang dapat mencakup elemen grafis yang dianimasikan atau memiliki pergerakan. Konsep ini mengembangkan *graphic design* tradisional dengan menambahkan elemen animasi, sehingga menjadi lebih menarik dan interaktif bagi penonton (Hanna & Coman, 2021). Dalam era digital yang terus berkembang, *motion graphic* memiliki peran penting dalam komunikasi visual karena mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Melalui *motion graphic*, berbagai gaya visual dan elemen grafis dapat digabungkan dan disesuaikan, sehingga ide-ide yang rumit dapat dibuat lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi audiens (Maselli & Panadisi, 2022).

Penulis tertarik untuk mendalami *motion graphic* karena bidang ini menawarkan peluang luas untuk bereksplorasi secara kreatif. Adaptabilitasnya di berbagai media digital, seperti media sosial dan kampanye pemasaran, menjadikan *motion graphic* sebagai salah satu alat komunikasi visual yang semakin banyak digunakan di industri kreatif (San Juan Cañestro, 2023). Hal ini juga semakin memotivasi penulis untuk mempelajari proses dan penerapannya sesuai *workflow* industri.

Penulis memilih Studio SuperPixel sebagai tempat magang karena reputasinya yang mapan dalam menghasilkan karya visual inovatif serta lingkungan kerja yang kondusif untuk kreativitas. Studio SuperPixel merupakan tempat yang ideal bagi penulis untuk mengembangkan minat dalam *motion graphic* serta memahami alur kerja industri secara mendalam. Dengan pengalaman magang di SuperPixel, penulis yakin dapat mengasah keterampilan dalam *motion graphics* dan berkontribusi pada peningkatan efektivitas komunikasi visual di berbagai sektor, sekaligus mengintegrasikan teknologi digital dengan visi kreatif yang terus berkembang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memilih magang di studio Superpixel dengan beberapa tujuan, yaitu memperoleh pengalaman kerja dalam lingkungan profesional, memperdalam pengetahuan teoritis dan praktis terkait *2D motion graphic*, serta memperluas koneksi dan membangun relasi dengan berbagai individu di industri kreatif yang sama. Disini penulis berharap dapat mempraktikkan ilmu dan *skill* yang telah didapatkan di masa kuliah serta melalui proses magang, penulis berharap dapat berkontribusi dengan memberikan perspektif baru serta turut membantu dalam pelaksanaan proyek industri di perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menetapkan Superpixel sebagai tujuan magang karena reputasinya yang kuat dalam menghasilkan karya visual berkualitas dan lingkungannya yang kondusif bagi kreativitas. Kesempatan ini muncul ketika Superpixel berpartisipasi dalam Career Day yang diselenggarakan oleh CDC, bertujuan membantu mahasiswa memperluas relasi dengan berbagai perusahaan. Penulis mendaftarkan diri melalui Google Form pada akhir tahun 2024. Setelah itu, penulis dihubungi melalui WhatsApp untuk mengikuti wawancara bersama Studio Manager, Puput Wirasatya, dan *Junior Art Director*, Lenny Lisianti, melalui Google Meet. Pada Desember 2024, penulis mendapat kabar diterima untuk *internship* dan akan memulai pada 6 Januari 2025.

Detail pelaksanaan program kerja magang penulis:

Tabel 1.1. Program Kerja Magang

Perusahaan	Superpixel Pte Ltd
Bidang	Animasi
Cabang	Indonesia
Alamat Perusahaan	Ruko Faraday Blok B No. 02, Medang, Kabupaten Tangerang, Banten 15334
Posisi Magang	2D/3D Motion Graphics Artist
Waktu Pelaksanaan	6 Januari 2025 – 4 Juli 2025
Waktu Kerja	Senin – Jumat, pukul 09:00 – 18:00 WIB

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2025)