

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penulis ingin terjun ke dunia kreatif sebagai *2D artist* dalam pembuatan konten visual, profesi ini memiliki peran penting dalam membentuk arah visual dan naratif dari sebuah karya konten digital. Salah satu tanggung jawab utama seorang *2D artist* menciptakan *storyboard* dan *style frame*, Dalam jurnal *From Storyboard to Story* oleh Mou, Jeng, & Chen (2013), dijelaskan bahwa *storyboard* tidak hanya sekadar elemen pendukung, tetapi juga berfungsi sebagai fondasi atau panduan utama bagi seluruh tahapan produksi. Hal ini menegaskan bahwa *2D artist* memiliki peran penting dalam merancang fondasi produksi konten visual yang terstruktur dan terarah.

Konten visual memiliki peran penting dalam perkembangan industri kreatif, terutama dalam film, animasi, media sosial, dan periklanan. Dalam industri film dan animasi, visual digunakan untuk membangun dunia dan karakter yang imersif yang memperkuat narasi. Sementara itu, dalam ranah periklanan, visual berfungsi sebagai media komunikasi merek yang kuat membantu menyampaikan nilai, identitas, dan pesan produk secara efektif kepada konsumen. Seperti dijelaskan oleh Bhati et al. (2025), iklan animasi memanfaatkan visual dinamis, alur cerita yang menarik, dan resonansi emosional untuk meningkatkan keterlibatan konsumen secara signifikan, menjadikannya alat yang semakin relevan dalam strategi pemasaran digital saat ini.

Untuk memenuhi syarat kelulusan, seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara wajib mengambil program magang. Dalam memilih tempat magang, penulis mempertimbangkan perusahaan yang memiliki *jobdesk* yang sesuai dengan minat dan keahlian penulis, yaitu di bidang *2D design artist*. Salah satu pilihan menarik adalah Aras Design & Motion, yang sebelumnya pernah melakukan *campus visit* ke UMN. Saat itu, penulis berkesempatan mengikuti kelas umum yang diadakan oleh studio tersebut, di mana mereka memperkenalkan proses kerja serta menampilkan *showreel* proyek yang telah mereka kerjakan.

Aras Design & Motion merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *creative design & motion*, didirikan oleh Arasastra Nalendra Darmawan. Studio ini dikenal karena keahliannya dalam menerapkan *storytelling* dalam setiap karya visual konten yang dihasilkan. Dalam sesi presentasi saat kunjungan kampus, Aras Design & Motion memperlihatkan berbagai hasil karya, termasuk animasi 2D dan 3D, yang menggunakan *2D design* dan ilustrasi sebagai elemen utama, sejalan dengan minat penulis di bidang desain visual. Selain itu, Aras Design & Motion memiliki reputasi sebagai studio dengan standar industri yang tinggi, terbukti dari *portfolio* mereka yang mencakup kolaborasi dengan berbagai brand besar seperti Netflix, Traveloka, Cheetos, dan masih banyak lagi. Dengan pengalaman dan pencapaian tersebut, penulis memilih Aras Design & Motion sebagai tempat magang, dengan harapan dapat memperoleh pengalaman kerja yang berharga serta memperdalam keterampilan di industri kreatif secara profesional.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kegiatan magang menjadi salah satu ketentuan akademik yang harus dipenuhi untuk meraih gelar Sarjana Seni (S.Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam pelaksanaannya, penulis memanfaatkan kesempatan ini untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama masa studi ke dalam lingkungan kerja profesional, khususnya dalam bidang *2D Design*. Selain meningkatkan keterampilan teknis seperti *storyboarding*, *visual storytelling*, dan desain tokoh, magang juga menjadi kesempatan untuk memahami proses kerja industri kreatif secara langsung.

Penulis memilih Aras Design & Motion karena studio ini memiliki spesialisasi dalam *2D design* dan animasi, yang sejalan dengan minat dan keahlian penulis. Selain itu, pengalaman magang ini diharapkan dapat membantu membangun relasi profesional, meningkatkan kedisiplinan, serta mengembangkan sikap profesional dalam bekerja. Semua pengalaman yang diperoleh nantinya akan menjadi bekal berharga bagi karir di industri kreatif dan disusun dalam laporan magang sebagai bagian dari evaluasi akademik.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum menjalani Program Magang Merdeka, penulis terlebih dahulu harus memenuhi beberapa prosedur dan persyaratan yang ditetapkan. Salah satunya adalah memastikan bahwa *Indeks Prestasi Semester (IPS)* dan jumlah SKS telah mencukupi sebagai syarat mengikuti program ini pada semester 6. Setelah memahami persyaratan dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan, penulis mulai mencari berbagai studio di Indonesia yang sesuai dengan minat dan keahlian yang dimiliki penulis yaitu di bidang *2D Design*. Saat melakukan pencarian, penulis juga menyusun portofolio yang disesuaikan dengan kualifikasi pekerjaan yang diincar. penulis kemudian mengajukan lamaran ke beberapa studio yang telah dipilih. Dengan berbagai langkah ini, penulis dapat lebih siap menjalani program magang secara maksimal. Berikut dibawah ini merupakan tabel kegiatan dan keterangan persiapan kerja magang di Aras Design & Motion.

UMMN

Tabel 1.1 Proses persiapan kerja magang

No	Kegiatan	Keterangan
1	<i>Briefing</i> magang	Penulis menghadiri <i>briefing</i> magang, Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai teknis pelaksanaan serta persyaratan yang harus dipenuhi dalam program MBKM.
2	<i>Pre-enrollment</i>	Penulis mengikuti proses pendaftaran Internship Track 1 dengan melakukan pre-enrollment melalui laman resmi kampus di my.umn.ac.id.
3	Pengajuan tempat magang	Tempat magang didaftarkan oleh penulis melalui laman resmi merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan <i>cover letter</i> dan <i>approval</i>
4	Pendaftaran tempat magang (5 januari 2025)	Penulis mengirimkan CV serta <i>portfolio</i> ke HR Aras Design & Motion ke email aras studio
5	<i>Interview</i> dengan pihak Aras Design & Motion (6 januari 2025)	Penulis melakukan <i>interview</i> bersama dengan pihak Aras Design & Motion secara <i>online</i>
6	Pengisian KRS (20 januari 2025)	Penulis mengisi KRS di situs my.umn.ac.id untuk <i>Internship track 1</i>

7	<p>penerimaan magang (20 januari 2025)</p>	<p>Penulis menerima <i>acceptance letter</i> dari HR Aras Design &amp; Motion serta kontrak magang. Dalam kontrak tersebut, tercantum deskripsi pekerjaan serta ketentuan yang mengatur hak dan kewajiban penulis, termasuk peraturan yang berlaku. Lalu pada tanggal 20 januari 2025 , penulis memulai magang di Aras Design &amp; Motion</p>
8	<p>Mengisi <i>Daily Task</i> magang</p>	<p>Penulis mulai mengisi rincian aktivitas magang yang telah dilakukan melalui situs <a href="http://merdeka.umn.ac.id">merdeka.umn.ac.id</a> untuk memantau perkembangan total jam kerja yang sudah dijalani selama masa magang.</p>
9.	<p>Bimbingan magang pertama (5 februari 2025)</p>	<p>Pada bimbingan pertama, penulis dibimbing oleh dosen pembimbing, Christina Flora, S.Ds., M.M, untuk mendiskusikan judul laporan magang serta penulis mendapatkan arahan awal terkait struktur dan isi laporan yang akan dibuat.</p>

10	Bimbingan magang kedua sampai ke delapan (11 februari -16 april 2025)	Dari bimbingan kedua hingga kedelapan, penulis menjalani asistensi laporan magang secara bertahap per bab setiap minggunya. Setiap sesi diisi dengan pembahasan, revisi, dan penyempurnaan isi laporan, mulai dari Bab 1 hingga Bab akhir, hingga laporan dinyatakan lengkap dan siap untuk evaluasi.
11	Evaluasi magang periode 1 (17 -21 maret 2025)	penulis mengumpulkan laporan magang yang mencakup Bab 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, dan 3.1. Bagian-bagian ini kemudian dinilai oleh advisor sebagai komponen penilaian Ujian Tengah Semester
12	Evaluasi magang periode 2 (22-28 maret 2025)	Pada evaluasi magang periode 2, penulis mengumpulkan laporan magang yang mencakup Bab 3.2.1, 3.2.2, 3.2.3, 3.2.4, 4.1, dan 4.2. Bagian-bagian ini menjadi komponen penilaian Ujian Akhir Semester dan dinilai oleh advisor

Berikut merupakan informasi singkat tentang perusahaan tempat penulis melakukan praktek kerja magang.

1. Nama Perusahaan : Aras Design & Motion.
2. Supervisor : Weiyana Bella
3. Divisi : *2D Design Artist*
4. Alamat : Blok FG12 No.14, Jl. Wahid Hasyim Blok FG12 No.14, Pondok Jaya, Pondok Aren, South Tangerang City, Banten 15222
5. Periode Kerja Magang : 20 Januari 2025 – 28 Mei 2025
6. Hari kerja: Senin - Jumat
7. Jam kerja: 10.00 – 18.00 WIB

Sejak awal magang, penulis sudah mulai menjalankan tugas dan mengisi laporan harian (*daily task*) di [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id). Dalam proses bimbingan, pada periode pertama bimbingan, penulis mulai menyusun laporan magang. penulis harus menyelesaikan delapan kali sesi bimbingan sebagai syarat utama untuk mengikuti sidang magang. Setelah seluruh tahapan selesai, laporan magang diverifikasi oleh *supervisor* dan dosen pembimbing, yang menjadi syarat untuk memperoleh kartu MBKM 04 (Lembar Verifikasi Laporan) agar bisa melaksanakan sidang magang.

The image shows a large, light blue watermark of the letters 'UMN' in a bold, sans-serif font, centered on the page. The watermark is semi-transparent and serves as a background element.