

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Istilah "motion graphics" mulai dikenal sejak awal abad ke-20, ketika para seniman bereksperimen menciptakan karya visual bergerak dengan ciri khas abstrak. Karya-karya tersebut kemudian berkembang menjadi elemen penting dalam industri film dan periklanan, seperti *title sequence* dan animasi logo. Istilah "motion graphics" merupakan gabungan konsep dari "broadcast design" dan "mobile graphics" (Betancourt, 2020, hlm. 33). Konsep ini mengacu pada penggabungan gaya visual yang informatif dengan desain grafis bergerak, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan mampu menarik perhatian audiens.

Perkembangan *motion graphics* mengalami kemajuan pesat pada tahun 1980-an seiring berkembangnya teknologi perangkat komputer dan perangkat lunak kedalam industri ini. *After Effects* adalah salah satu program yang memberikan dampak besar kepada industri motion graphics dengan menghadirkan teknologi yang canggih dan fleksibel untuk penciptaan animasi grafis berbasis digital. Selain itu *After Effects* memungkinkan pembuatan animasi dengan kompleksitas tinggi, namun tetap menampilkan *interface* yang mudah di gunakan. Hal ini sangat membantu pegiat motion graphics atau disebut sebagai *motion graphic artist* untuk menggabungkan elemen grafis, video, dan audio ke dalam satu platform perangkat lunak secara efisien (Cahyadi & Makawi, 2024, hlm. 5)

PT Metra Digital Media merupakan anak perusahaan dari PT Telekomunikasi Indonesia Tbk (Telkom) yang didirikan pada tahun 2013. Metra Digital Media memiliki visi untuk memberikan ide serta kreatifitas terbaik bagi komunikasi brand melalui layanan komunikasi yang dimiliki. PT Metra Digital Media memproduksi segala kebutuhan kreatif untuk kebutuhan format Digital maupun Tradisional dengan metode *Digital Out of Home Advertising* atau *Out of Home Advertising*. Dalam PT Metra Digital Media, terdapat divisi *Creative* yang tugas untuk memproduksi segala kebutuhan kreatif untuk klien. Penulis memiliki

ketertarikan dan kemampuan pada bidang kreatif, terutama dalam menciptakan karya visual seperti *motion graphics* dan pengeditan video. Atas dasar minat tersebut, penulis melamar ke PT Metra Digital Media dan di terima sebagai *motion graphic artist*.

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

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis selama melaksanakan magang adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan skill pasca-produksi di PT Metra Digital Media.
2. Meningkatkan kemampuan dalam komunikasi secara professional dalam lingkungan kerja kreatif.
3. Memperkaya wawasan mengenai penerapan beragam gaya visual untuk menghasilkan karya dengan kualitas tinggi dan standar industri.

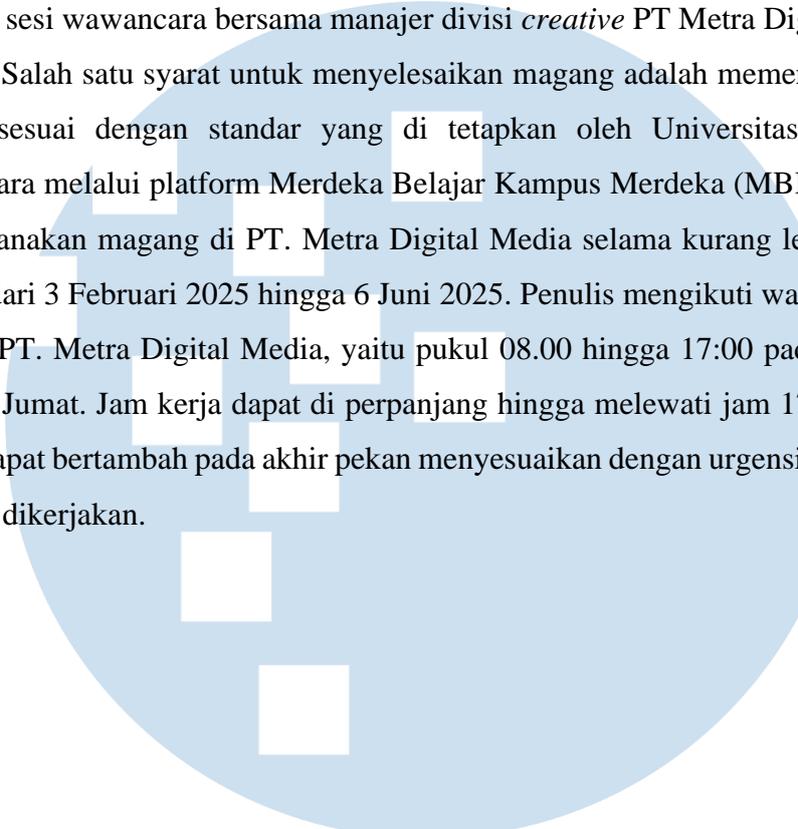
## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Persiapan magang yang dilakukan penulis dimulai pada kegiatan pembekalan magang yang diselenggarakan pada salah satu ruangan Universitas Multimedia Nusantara yaitu *Lecture Theater* pada tanggal 10 Oktober 2024. Penulis mencatat info penting yang dipaparkan oleh Dosen untuk persiapan melamar magang serta penjelasan *timeline* waktu magang yang efektif. Setelah itu, penulis menyiapkan portfolio karya serta CV yang digunakan sebagai alat lamaran magang.

Pada akhir Desember 2024, penulis mendapatkan tawaran untuk magang di PT Metra Digital Media dari salah satu rekan penulis, yang dimana *skillset* yang sedang dibutuhkan oleh PT Metra Digital Media cocok dengan yang dimiliki oleh penulis yaitu *motion graphic artist*. Pada awal Januari 2025, Penulis mencari informasi mengenai pendaftaran magang serta kontak info *Human Capital* (HC) yang memiliki tanggung jawab dalam penerimaan karyawan dan peserta magang. Penulis kemudian menghubungi *Human Capital* (HC) via *Whatsapp* pada tanggal 15 Januari 2025, dengan melamar untuk divisi *creative*. Pada tanggal 22 Januari 2025, penulis diterima sebagai peserta magang divisi *creative* PT Metra Digital

Media. Hari pertama magang dimulai pada tanggal 3 Februari 2025 yang diawali dengan sesi wawancara bersama manajer divisi *creative* PT Metra Digital Media.

Salah satu syarat untuk menyelesaikan magang adalah memenuhi 640 jam kerja, sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara melalui platform Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Penulis melaksanakan magang di PT. Metra Digital Media selama kurang lebih 5 Bulan, mulai dari 3 Februari 2025 hingga 6 Juni 2025. Penulis mengikuti waktu jam kerja kantor PT. Metra Digital Media, yaitu pukul 08.00 hingga 17:00 pada hari Senin hingga Jumat. Jam kerja dapat diperpanjang hingga melewati jam 17:00 dan hari kerja dapat bertambah pada akhir pekan menyesuaikan dengan urgensi proyek yang sedang dikerjakan.

A large, light blue circular watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered in the background of the page. It features a stylized 'U' and 'M' shape within the circle.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA