

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Visual merupakan alat komunikasi fundamental yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan dan membangun identitas merek (Lester, 2014). Di era digital saat ini, kekuatan visual diekspresikan secara maksimal melalui animasi 3D dan *motion design*. Teknologi ini bukan lagi sekadar ilusi gerak, melainkan telah menjadi medium penceritaan yang kompleks dan imersif untuk memikat audiens dalam berbagai industri, mulai dari periklanan hingga media interaktif (Shaw, 2019).

Namun, keberhasilan sebuah karya *motion design* tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknis, tetapi juga pada visi artistik yang kohesif. Di sinilah peran seorang *Art Director* menjadi krusial. *Art Director* bertanggung jawab menerjemahkan konsep menjadi arahan visual yang terpadu, memastikan seluruh elemen mulai dari gaya, warna, hingga komposisi, selaras dengan tujuan proyek (Heller & Vienne, 2012). Sinergi antara arahan strategis *Art Director* dan eksekusi teknis *3D Motion Design* inilah yang menghasilkan karya visual yang efektif. Laporan ini akan mengkaji bagaimana kedua peran tersebut berkolaborasi dalam proses perancangan visual di Aras Motion & Design.

Salah satu studio yang mengedepankan perkembangan teknologi, kualitas karya secara visual dan komunikatif, serta mendorong standar pada industri kreatif di Indonesia adalah Aras Design & Motion. Dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan program studi, penulis memilih PT. Arda Kreatif Teknologi, atau yang lebih dikenal sebagai Aras Design & Motion, sebagai tempat pelaksanaan kerja magang. Keputusan ini didasari dari beberapa pertimbangan, pertama, reputasi Aras Design & Motion sebagai studio yang secara konsisten menghasilkan karya-karya *motion design* berkualitas tinggi dengan penekanan kuat pada penceritaan

(*storytelling*) dan eksekusi visual yang inovatif sehingga dapat mengembangkan kepekaan artistik serta teknis. Kedua, Aras Design & Motion dikenal sebagai studio yang selalu membuka peluang dalam segi *role* atau proyek yang dikerjakan. Hal ini memungkinkan penulis untuk mempelajari banyak hal selain *3D motion*.

Laporan ini disusun untuk mendokumentasikan dan menganalisis secara sistematis seluruh kegiatan yang dilakukan penulis selama periode magang. Fokus utama laporan ini adalah untuk menjabarkan alur kerja (*workflow*) profesional dalam sebuah proyek *motion design 3D*, mulai dari tahap konseptualisasi yang dipimpin oleh *Art Director* hingga eksekusi teknis animasi. Penulis juga akan menguraikan tanggung jawab yang diemban, tantangan yang dihadapi, serta solusi yang diterapkan dalam setiap tugas. Diharapkan laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai dinamika kerja di industri kreatif, khususnya dalam lingkup studio animasi, dan menjadi referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa lain yang memiliki minat pada bidang serupa.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Pelaksanaan kerja magang di PT. Arda Kreatif Teknologi (Aras Design & Motion) memiliki beberapa maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis, yaitu:

1. Memenuhi salah satu syarat wajib kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana.
2. Memperoleh pengalaman kerja secara langsung di industri kreatif profesional dan memahami dinamika serta alur kerja dalam sebuah studio.
3. Mengembangkan teknis secara keseluruhan dalam setiap bidang dalam *workflow* animasi untuk mencapai keterampilan sebuah sutradara animasi.

4. Mengembangkan keterampilan non-teknis (*soft skills*) seperti komunikasi, kerja sama tim, manajemen waktu, dan pemecahan masalah dalam lingkungan kerja profesional.
5. Membangun jaringan profesional dengan para praktisi di industri animasi dan *motion design*.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis diwajibkan untuk memenuhi 640 jam kerja yang sudah ditetapkan oleh ketentuan magang Universitas Multimedia Nusantara. Studio Aras & Design Motion juga mendorong agar prosedur magang dijalankan selama minimum 6 bulan yang terhitung dari 16 Juni 2025 sampai 16 Desember 2025. Program kerja magang dilakukan selama 5 hari dalam seminggu, dari hari Senin hingga Jumat dan 7 jam kerja dalam sehari dari jam 10.00 sampai 18.00. Namun terdapat waktu *overtime* yang berlaku di hari Sabtu dan Minggu sesuai jam kerja atau di hari Senin sampai Jumat dari jam 18.00 sampai 22.00.

Tabel 1.1 Informasi program kerja magang penulis

Nama Perusahaan	PT. Aras Design & Motion (Aras Design & Motion)
Supervisor	Gema Rafi Anwari
Durasi	16 Juni 2025 - 16 Desember 2025
Divisi	Creative Team (3D Motion Design)
Hari Kerja	Senin - Jumat
Jam Kerja	10.00-18.00

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Sebelum menjalani program kerja magang, penulis pertama melakukan beberapa prosedur terlebih dahulu yang dibagi menjadi 2 tipe, prosedur dalam kampus dan di luar. Prosedur dalam kampus mencakup pembekalan magang hingga sidang akhir magang. Sementara prosedur di luar kampus mencakup pencarian perusahaan hingga penyelesaian program kerja magang.

#### 1. Prosedur dalam kampus

Tabel 1.2 Informasi program kerja magang penulis

No.	Kegiatan	Deskripsi
1.	Pendaftaran dan penerimaan magang	Penulis mendaftarkan diri ke perusahaan PT. Arda Kreatif Teknologi (Aras Design & Motion) melalui e-mail pada tanggal 8 April 2025.
2.	Pra-KRS	Penulis melakukan Pra-KRS sesuai dengan ketentuan kampus dan memilih <i>internship program</i> 1 di situs my.umn.ac.id.
3.	MBKM 01	Penulis mengajukan program kerja magang di Aras Design & Motion di situs Kampus Merdeka UMN, lalu disetujui oleh ketua prodi dan melakukan <i>generate cover letter</i> .
4.	MBKM 02	Penulis melengkapi data pada situs Kampus Merdeka terutama data tentang <i>supervisor</i> yang diberikan oleh Aras Design & Motion.
5.	MBKM 03	Penulis mendokumentasikan pekerjaan yang dilakukan perharinya dalam situs Kampus Merdeka UMN, lalu mengajukan ke <i>supervisor</i> magang untuk disetujui.

6.	KRS	Penulis melakukan KRS dan memilih <i>internship track</i> 1.
7.	Bimbingan dengan <i>advisor</i>	Penulis melakukan bimbingan pertama dengan <i>advisor</i> persoalan pembuatan laporan magang.
8.	MBKM 04	Laporan magang diverifikasi oleh <i>supervisor</i> dan <i>advisor</i> .
9.	Sidang magang	Penulis melaksanakan sidang di Universitas Multimedia Nusantara
10.	Revisi dan pengesahan laporan magang	Penulis melakukan revisi terhadap laporan magang yang diberikan saat sidang magang serta mengumpulkan lembar pengesahan.
11.	Pengumpulan laporan magang	Pengumpulan laporan magang dilakukan pada situs Kampus Merdeka UMN

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

## 2. Prosedur di luar kampus

Tabel 1.3 Informasi program kerja magang penulis

No.	Tanggal	Kegiatan	Deskripsi
1.	20 Maret 2025	Pencarian tempat magang	Penulis membuat daftar tempat magang yang menarik dan sesuai dengan minat.
2.	28 Maret 2025	Melakukan kontak dengan perusahaan	Penulis melakukan kontak dengan Aras Design & Motion melalui akun Instagram untuk berkenalan sekaligus bertanya soal program magang.

3.	6 April 2025	Pembuatan CV dan Portofolio	Penulis merancang CV dan portofolio sesuai dengan minat <i>job role</i> penulis.
4.	7 April 2025	Pengiriman CV dan portofolio melalui e-mail	Penulis mengirimkan CV dan portofolio ke Aras Design & Motion melalui E-mail.
5.	8 April 2025	Wawancara ( <i>online</i> )	Penulis melakukan wawancara secara <i>online</i> dengan Aras Design & Motion.
6.	8 April 2025	Penerimaan magang	Penulis diterima setelah melakukan wawancara dan kabar tersebut diterima melalui E-mail.
7.	16 Juni 2025	<i>Onboarding</i> perusahaan	Penulis memulai hari pertama program magang di Aras Design & Motion.

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

