

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi digital telah berkembang pesat sejak komputer digital pertama diciptakan. Semenjak saat itu, banyak teknologi digital berbasis internet ikut diciptakan sebagai efek domino dari dikemukakannya komputer. Tahun 1990-an menjadi masa awal dimana teknologi internet *World Wide Web* alias WWW oleh Tim Berners-Lee di rancang. Adanya WWW menjembatani kreativitas dunia dalam menciptakan berbagai teknologi internet lainnya seperti Media Sosial.

Dikutip dari Jurnal karya Jurnal keluaran tahun 2023 karya Musyirah R., Ifah N., Peni A., Muh. Irfan S., Sam'un M., Wa Ode I.K. Yang berjudul 'Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. Menyatakan bahwa media sosial merupakan media yang memungkinkan penggunaanya untuk bersosialisasi, berinteraksi, berbagai informasi dan menjalin kemitraan. Di jurnal yang sama juga menyatakan bahwa media sosial adalah sebuah platform yang berbentuk teks, gambar, video, atau segala informasi yang berkaitan dengan online yang dibagikan oleh masyarakat dan organisasi-organisasi.

Dalam usaha untuk menyampaikan informasi pada visual media sosial. Dibutuhkan *motion graphic*. *Motion Graphic* sendiri adalah infografis yang di desain bergerak menggunakan footage dan berbagai elemen teknologi animasi seperti ilustrasi, tipografi, fotografi untuk membuat media audio visual berupa film, video dan animasi yang gampang dipahami dalam komputer (Simaremare, 2023). Penjelasan media sosial dan *motion graphic* menjadi landasan bagi penulis dalam menjelaskan posisi penulis selaku sosmed *animation* dalam laporan magang ini.

Posisi animator, terutama yang melibatkan banyak *motion graphic* adalah posisi yang di eksplorasi oleh penulis. Keinginan penulis ingin menempati diri sebagai sosial media animator muncul karena penulis yang masih minim

pengalaman di bidang *motion graphic*. Penulis sengaja memilih posisi animator yang spesifik mengerjakan konten media sosial dikarenakan penulis yang ingin mencari pengalaman baru dalam membuat karya namun ditunjukan buat dua arah. Berbeda dengan pengalaman penulis di akademik kampus yang sering membuat karya namun ditunjukan hanya untuk satu arah saja kepada *audience* selaku penonton. Perancangan animasi dua arah demikian menjadi tantangan yang menarik, penulis meski mempelajari teknik serta visual yang membangun interaksi dengan *audience* dan menempatkan *audience* menjadi responden dan partisipan sebagai efek dari karya yang dibikin.

Segala detail yang penulis lalui selama masa magang ini akan di tuangkan kedalam laporan magang. Kelak berguna untuk jadi inspirasi dalam memaparkan detail proses dan peran dari penulis selaku sosmed *animation intern* di Dreamaxtion. Penulis akan mendalami *workflow*, tugas, kedudukan dan juga segala kendala yang penulis hadapi selama proses keberlangsungan magang. Laporan magang ini diharapkan dapat menjadi artikel ilmiah untuk membantu para mahasiswa dalam memahami serta mengetahui transisi *workflow* serta nuansa kerja profesional dari dunia kuliah.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Magang dengan posisi sosmed *animation intern* di Dreamaxtion membuat saya memiliki ekspektasi untuk mempelajari cara kerja, *workflow*, komunikasi hingga nuansa di dunia industri dengan latar belakang profesional dan segudang pencapaian sebelum memulai ke jenjang karir. Saya bermaksud untuk mampu memahami cara menciptakan bahasa visual terutama dua arah lewat proses perancangan konten media sosial Dreamaxtion. Bukan hanya bagaimana cara menciptakan bahasa visual namun juga untuk mempelajari trik-trik baru dalam dunia *editing* sembari berkontribusi mengaplikasikan estetika seni dan kreativitas yang saya tahu kedalam konten media sosial Dreamaxtion.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis awalnya berusaha *apply* lowongan magang di bidang 2D dengan posisi berupa *In-between*, *Clean-up artist* atau *Illustrator*. Penulis juga melamar pada bidang animasi 3D dengan posisi *VFX artist* atau *FX simulation* sebagai pilihan alternatif. Pencarian perusahaan yang membuka lowongan posisi demikian didapat dari berbagai *research* di media sosial hingga informasi dari relasi rekan mahasiswa.

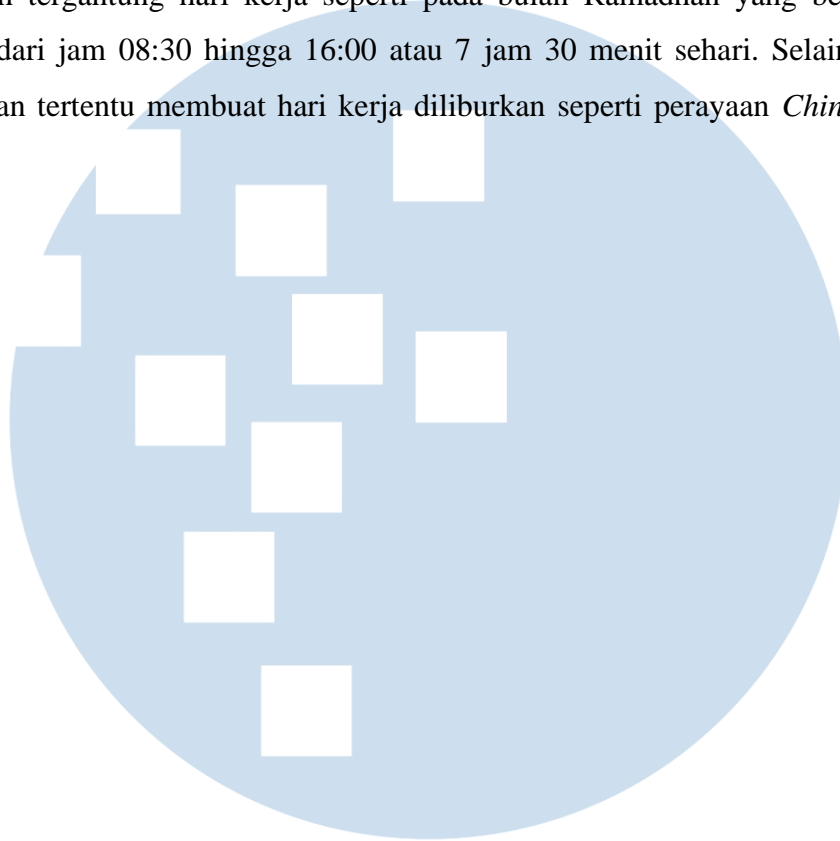
Penulis berusaha melamar dengan media email ke beberapa perusahaan nasional berbasis hukum seperti Stormy Studio, PT Kumata Indonesia, Aras – Design & Motion, Visinema Picture, Dreamaxtion. Tidak hanya perusahaan nasional, penulis juga melamar ke perusahaan lokal seperti Mankibo, Saham Dari Nol, Sugarnuts Studio.

Pada tanggal 26 Januari 2026, penulis mendapatkan respon dan informasi dari Dreamaxtion bahwa penulis lulus ke tahap *HR interview* pada tanggal 27 Januari 2026. Setelah melalui tahap *HR interview*, penulis dinyatakan lulus dan diarahkan untuk melakukan *user interview* pada tanggal 2 Februari 2026. Pada tahap *user interview*, penulis bertemu langsung dengan Bapak Victor Osman selaku CEO Dreamaxtion. Setelah tahap demikian. Penulis pun dinyatakan lulus dan diterima sebagai *sosmed animation intern* di Dreamaxtion.

Kontrak kerja magang dengan Dreamaxtion berlangsung mulai dari tanggal 04 Februari 2026 hingga tanggal 04 Juni 2026 dengan total 4 bulan. Rentang waktu demikian didapat dari diskusi dengan Novi Latifah selaku HR di Dreamaxtion yang awalnya secara kontrak hanya berlangsung selama 3 bulan. Diskusi demikian dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan magang dari Universitas Multimedia Nusantara yakni 640 jam.

Kerja Dreamaxtion berlangsung WFH (*Work From Home*) dan sesekali WFO (*Work From Office*) dari hari Senin hingga Jumat dengan detail rentang waktu dari jam 08:30 hingga 17:30 atau 9 jam sehari. Dalam prakteknya, waktu kerja bisa

berubah tergantung hari kerja seperti pada bulan Ramadhan yang berlangsung mulai dari jam 08:30 hingga 16:00 atau 7 jam 30 menit sehari. Selain itu, hari perayaan tertentu membuat hari kerja diliburkan seperti perayaan *Chinnese New Year*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA