

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif dalam media digital di Indonesia menyebabkan kebutuhan *motion graphic artist* meningkat. Menurut Yudhana dan Gunawan (2023), animasi *motion graphics* mulai banyak dipakai dalam pembuatan konten digital seperti iklan, *promotional video*, media edukasi serta konten media sosial. *Motion graphic* juga membantu untuk memberikan informasi dalam bentuk visual bergerak untuk menarik perhatian penonton. Yudhana dan Gunawan (2023) juga menambahkan bahwa *motion graphic artist* memiliki peran penting dalam proses produksi animasi *motion graphic*, dimulai dari proses merancang visual, mengolah animasi grafis dan juga menyusun aset-aset yang telah dibuat sendiri atau dari aset yang diberikan. Semua langkah-langkah ini dilakukan agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh penonton dengan jelas.

Program magang adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja saat masih kuliah. Menurut Nikmah dan Putri (2023), magang adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja secara langsung di dunia industri atau dunia kerja sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan praktis. Bagi penulis, magang adalah kegiatan wajib yang harus dilaksanakan sebagai syarat untuk lulus di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis melakukan magang agar bisa mengetahui tentang cara bekerja dalam industri. Karena penulis ingin bekerja di industri animasi, khususnya pada bidang *VFX* dan *motion graphics*, penulis memilih untuk mengambil posisi dalam bidang *motion graphics*. Peran penulis sebagai *motion graphic artist* adalah sebuah pekerjaan yang meliputi dari proses pembuatan animasi bergerak menggunakan

aset grafik seperti gambar atau bentuk dengan menggunakan *software* seperti Adobe *after effect*.

Pemilihan tempat magang penulis dipilih berdasarkan posisi yang tersedia di sebuah studio. Lalu penulis mencari perusahaan dengan bidang yang sesuai, penulis melihat info tentang perusahaan tersebut dan juga melihat posisi yang ditawarkan dan juga info lainnya seperti lokasi perusahaan, pembayaran, *jobdesk* dan lainnya. Penulis telah melamar ke banyak perusahaan dengan bidang yang sama dan berminat untuk mengambil posisi editor ataupun *motion graphic*. Setelah mencari tempat magang, penulis akhirnya memilih untuk magang di prodi film UMN dibawah nama studio Virtuosity. Penulis mencoba untuk melamar agar bisa magang di prodi film melewati email yang disediakan untuk lamaran magang. Virtuosity memiliki pengalaman dalam membuat video informasi atau edukasi, salah satunya adalah video HSE untuk situasi darurat seperti gempa, kebakaran dan lain lainnya.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Magang**

Penulis melaksanakan kegiatan magang sebagai syarat kelulusan sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis juga berharap untuk mengumpulkan pengetahuan mengenai dunia kerja terutama dalam industri animasi. Dalam kegiatan praktek magang, penulis juga dapat mengasah kemampuan dalam membuat animasi serta dengan melakukan penerapan segala teori yang sudah diajarkan saat kuliah. Proses magang ini diharapkan oleh penulis untuk menjadi referensi gaya dan ketertarikan pada suatu posisi dalam industri animasi kedepannya. Diikuti dengan *softskill* maupun *hardskill* penulis yang didapat saat proses kegiatan magang.

Penulis berharap mendapat posisi *Motion graphic artist* karena ingin mendapatkan pengalaman lebih karena posisi ini fokus pada pembuatan animasi *motion graphic* secara langsung menggunakan software seperti Adobe *after effect*.

Dengan ini penulis dapat fokus bekerja pada satu bagian yaitu pembuatan animasinya.

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

Sebelum melakukan magang, penulis telah mengikuti seminar sosialisasi magang yang diadakan untuk mempersiapkan mahasiswa sebelum memulai kegiatan magang. Pada seminar itu mahasiswa dijelaskan untuk mempersiapkan beberapa hal serta penjelasan lengkap meliputi tata cara mencari dan mendaftar ke suatu perusahaan. Beberapa hal yang dianjurkan kepada mahasiswa sebelum magang adalah mempersiapkan barang seperti *Cover Letter*, *Curriculum Vitae*, dan *portofolio* yang nanti akan dikirimkan ke perusahaan yang akan dilamar. Hal tersebut telah diajarkan cara membuatnya saat sosialisasi serta disediakan kesempatan untuk direview secara langsung oleh pembawa acara tersebut.

Karena magang adalah kegiatan wajib untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Penulis sudah memulai mempersiapkan dokumen yang akan dibutuhkan seperti surat permohonan magang serta CV dan portofolio. Setelah selesai mengerjakan tugas akhir, penulis mengirimkan email berisi permohonan untuk magang serta lampiran berisi CV dan portofolio kepada prodi film pada tanggal 24 Januari 2026. Pada tanggal 28 Januari 2026, penulis mendapat email balasan dari prodi film mengenai wawancara *online* via *zoom* yang akan dilaksanakan jika masih minat untuk magang di prodi film. Setelah wawancara pada tanggal 30 Januari 2026, penulis menunggu kabar dari pihak prodi film untuk informasi mengenai penerimaan magang. Pada 2 Februari 2026, penulis diterima untuk magang.

Magang akan dilakukan penulis sebagai posisi motion graphic artist pada prodi film di bawah nama studio Virtuosity, magang akan dilakukan penulis secara jauh atau *work from home*. Penulis memulai magang pada tanggal 16 Februari 2026 sampai dengan 19 Juni 2026. Penulis harus memenuhi jam kerja sebanyak 640 jam selama magang, jika sudah terpenuhi maka penulis akan cukup untuk

menyelesaikan magang. Penulis memiliki jam kerja mulai dari jam 8 pagi hingga 5 sore, namun karena penulis kerja dari rumah, penulis bisa memperpanjang jam kerja sampai jam 9 jika dibutuhkan. Hari kerja magang mulai dari Senin sampai Jumat setiap minggu, penulis bisa masuk kerja pada hari Sabtu dengan jam yang sama jika ada keperluan seperti penambahan jam kerja.

Selain pekerjaan magang, penulis juga diperlukan untuk menulis laporan magang selama waktu magang, laporan bisa dikerjakan di waktu luang atau saat libur. Penulis dibutuhkan untuk mencari referensi dalam penjelasan mengenai peran dari posisi yang penulis ambil, yaitu *motion graphic artist*. Hal ini dilakukan untuk memastikan isi laporan tidak menjauh dari apa yang akan dibahas. Jika penulis sudah menempa waktu kerja yang ditentukan yaitu 640 jam, maka nanti akan mengikuti sidang magang. Selain memenuhi persyaratan jam kerja, ada juga syarat lainnya yang dibutuhkan seperti penilaian dari supervisor magang yang sudah harus dimasukkan.

