BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun belakangan, pertumbuhan industri kreatif di tanah air, khususnya pada sektor animasi, menunjukkan tren yang sangat positif. Pesatnya kemajuan ini membuka pintu kesempatan yang lebar bagi para praktisi animasi muda untuk meniti karier dan berkontribusi secara nyata di industri global.

Transformasi perilaku konsumen dalam menyerap informasi mendorong kebutuhan akan konten iklan yang lebih dinamis dan interaktif. Media digital seperti Instagram, TikTok, dan YouTube memerlukan visual yang mampu menyampaikan pesan dalam waktu singkat namun meninggalkan kesan yang mendalam. Penggunaan video iklan yang monoton sering kali dilewati oleh pengguna (scrolling), sehingga diperlukan sebuah pendekatan teknis yang mampu menghadirkan produk dengan sudut pandang yang lebih menarik, detail, dan terlihat premium untuk meningkatkan nilai jual produk kosmetik tersebut.

Penerapan teknik 3D Modeling hadir sebagai solusi inovatif untuk memvisualisasikan produk kosmetik secara sempurna tanpa batasan fisik kamera. Dengan pemodelan tiga dimensi, setiap detail kemasan, tekstur kandungan produk, hingga refleksi cahaya pada

material botol dapat diatur sedemikian rupa untuk menciptakan kesan estetika yang tinggi. Hal ini memberikan keleluasaan bagi kreator untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk produk yang sulit dicapai melalui teknik fotografi produk biasa, sehingga memberikan kesan profesionalitas dan kemewahan pada brand yang dipasarkan.

Selain aspek pemodelan, penggabungan teknik Motion Graphics menjadi kunci dalam menciptakan alur cerita iklan yang persuasif. Animasi grafis mampu menjelaskan komposisi bahan, manfaat produk, hingga instruksi penggunaan secara visual yang mudah dipahami dan menghibur. Sinkronisasi antara gerakan elemen grafis, tipografi yang dinamis, dan transisi yang halus menciptakan ritme visual yang dapat menjaga fokus audiens. Kolaborasi antara 3D modeling dan motion graphics memungkinkan terciptanya sebuah konten iklan digital yang tidak hanya informatif, tetapi juga memiliki kekuatan emosional untuk memengaruhi keputusan pembelian konsumen.

Berdasarkan urgensi tersebut, pengembangan konten iklan digital dengan memanfaatkan teknologi visual modern menjadi sangat relevan untuk dilakukan, di mana integrasi antara detail presisi dari 3D modeling dan kedinamisan motion graphics diharapkan mampu menciptakan standar baru dalam promosi produk kosmetik. Oleh karena itu, penyusunan proyek ini difokuskan pada perancangan konten yang mampu menonjolkan

keunggulan produk secara visual sekaligus meningkatkan daya saing merek di pasar digital. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, kegiatan kerja praktek ini dirancang sebagai jembatan pembelajaran di luar lingkungan kampus agar mahasiswa mendapatkan paparan langsung terhadap dinamika kerja yang sebenarnya. Melalui proses ini, mahasiswa berkesempatan untuk mengaplikasikan kemahiran teknis tersebut dalam proyek nyata, sehingga mampu menghasilkan karya yang tidak hanya estetik secara akademis, tetapi juga efektif secara komersial di industri kreatif. nyata, sehingga diharapkan nantinya mereka mampu:

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu Pelaksanaan : 25 Agustus 2025 - 26 Desember 2025
Jam Kerja : 09.00 – 17.00
Tempat : PT. Inidia Visual Cakrawala (IniDia Studio)
Alamat : Jl. WR Supratman No.302 Kesiman Kertalangu, Denpasar Timur

1.3 Tujuan Kerja Praktek

Selaras dengan latar belakang yang telah dipaparkan, sasaran utama yang ingin diraih penulis melalui kegiatan magang ini adalah: Memperoleh pengalaman kerja yang nyata di IniDia Studio, salah satu studio animasi ternama di Indonesia.

1) Mendalami serta mengadopsi budaya kerja profesional dan etos kerja yang diterapkan di IniDia Studio.
2) Mengasah kompetensi teknis maupun non-teknis dalam lingkup animasi, terutama pada spesialisasi 3D Modeler
3) Membangun serta memperluas relasi sosial dan jaringan profesional di dalam ekosistem industri animasi.

1.4 Manfaat Kerja Praktek

Program magang ini diproyeksikan memberikan kontribusi positif, baik bagi mahasiswa secara personal maupun bagi instansi terkait.

1.4.1 Manfaat bagi mahasiswa meliputi:

1) Meningkatkan kualitas lulusan yang siap bersaing di dunia kerja
2) Memperluas jaringan kerjasama antara institusi pendidikan dengan industri
3) Meningkatkan citra dan reputasi institusi pendidikan

1.4.2 Manfaat magang bagi institusi

1) Memperoleh informasi terbaru tentang perkembangan industri animasi
2) Meningkatkan kualitas kurikulum pendidikan sesuai dengan kebutuhan industri
3) Memperoleh masukan dari industri tentang kebutuhan kompetensi lulusan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akhir kerja praktik ini secara keseluruhan terdiri dari lima bab yang setiap babnya terdiri dari beberapa sub bab. Penyusunan struktur penulisan dimaksudkan untuk memudahkan pemahaman detail dari laporan kerja praktik. Untuk setiap bab, topik pembahasan utamanya dapat dijelaskan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang kerja praktik, waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktik, tujuan kerja praktik, manfaat kerja praktik serta sistematika penulisan laporan kerja praktik.

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

Bab ini berisi penjelasan singkat mengenai institusi tempat kerja praktik, seperti visi dan misi, sejarah singkat, struktur organisasi, dan hal-hal lain yang perlu ditampilkan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan kerja praktik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses atau kegiatan yang terjadi selama kerja praktik berlangsung di instansi, dan hasil dari animasi yang telah di buat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari laporan kerja praktik