**PROSPEK PROFESI MOTION ARTIST DI ERA DIGITAL
(Studi Kasus: Wawancara Bersama Motion Artist)**

Daffarul Khusaini Nasution¹, Jasslyn Giovanca Valentine Karim², Wahyu Tri Atmojo³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan, Indonesia

rooldaffa@gmail.com¹, vlntnekarim@gmail.com², wahyutriatmojo@unimed.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini membahas profesi motion artist dalam konteks kewirausahaan seni, dengan fokus pada peran dan prospek pekerjaan ini di industri kreatif digital. Penelitian dilakukan melalui wawancara dengan seorang motion artist yang telah berpengalaman selama dua tahun di bidangnya. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa motion artist merupakan bagian dari video making yang menghasilkan motion graphic atau animasi live 2D. Narasumber mengungkapkan bahwa motivasinya untuk terjun ke bidang ini berasal dari ketertarikannya pada iklan promosi game dan film yang menggunakan motion graphic. Selain itu, pekerjaan ini memiliki tantangan tersendiri yang dapat bervariasi tergantung pada kompleksitas proyek yang dikerjakan. Dari wawancara ini, ditemukan bahwa prospek profesi motion artist di masa depan diperkirakan akan terus berkembang seiring meningkatnya permintaan pasar terhadap konten digital. Studi ini memberikan wawasan mengenai pentingnya keterampilan motion graphic dalam industri kreatif serta peluang bisnis yang dapat dikembangkan dalam bidang ini.

Kata Kunci: Motion Artist, Motion Graphic, Video Making, Industri Kreatif, Kewirausahaan Seni.

Abstract

This study explores the profession of motion artists in the context of art entrepreneurship, focusing on their role and career prospects in the digital creative industry. The research was conducted through an interview with a motion artist who has been working in the field for two years. The findings reveal that motion artists are part of video making, producing motion graphics or live 2D animation. The interviewee stated that their motivation to pursue this career stemmed from an interest in promotional advertisements for games and films that utilize motion graphics. Additionally, the profession presents unique challenges that vary depending on the complexity of the projects. The study concludes that the future prospects of motion artists are expected to grow as market demand for digital content continues to rise. This research provides insights into the significance of motion graphic skills in the creative industry and the business opportunities that can be developed within this field.

Keywords: Motion Artist, Motion Graphics, Video Making, Creative Industry, Art Entrepreneurship.

PENDAHULUAN

Motion graphic adalah bentuk seni visual yang menggabungkan desain grafis dengan animasi untuk menciptakan ilusi gerak. Biasanya, motion graphic digunakan dalam berbagai media seperti iklan, video promosi, presentasi bisnis, pembukaan acara TV, hingga konten media sosial.

Berbeda dengan animasi tradisional yang sering berfokus pada penceritaan karakter, motion graphic lebih menitikberatkan pada pergerakan elemen desain seperti teks, bentuk, ikon, dan ilustrasi agar terlihat lebih dinamis dan menarik. Motion graphic juga sering dikombinasikan dengan efek suara, musik, atau narasi untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

Dalam industri kreatif, motion graphic banyak digunakan dalam bidang pemasaran digital, branding, dan entertainment, terutama karena kemampuannya menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Di kutip dari (DIKAT MATA KULIAH MOTION GRAPHIC Prodi DKV Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Makasar)

Dalam dunia desain komunikasi visual, motion graphic sering digunakan dalam berbagai media, seperti video promosi, iklan, presentasi, dan media sosial, untuk menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan dengan cara yang lebih engaging. Memahami dasar-dasar motion graphic juga melibatkan penguasaan prinsip-prinsip animasi, seperti timing, pacing, dan fluiditas gerakan, yang semuanya berkontribusi pada efektivitas pesan visual.

Maka dari itu, Motion graphic mengalami perkembangan pesat dalam dunia industri, terutama seiring dengan meningkatnya permintaan akan konten digital yang menarik dan mudah dikonsumsi.

Berikut adalah beberapa aspek perkembangan motion graphic dalam berbagai sektor industri:

1. Industri Periklanan dan Pemasaran Digital

Motion graphic banyak digunakan dalam iklan digital, media sosial, dan kampanye branding. Format ini lebih menarik dibandingkan teks atau gambar statis, sehingga lebih efektif dalam menarik perhatian audiens. Platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube semakin mengadopsi motion graphic untuk meningkatkan engagement.

2. Industri Film dan Televisi

Dalam dunia perfilman, motion graphic digunakan untuk pembukaan film (title sequence), efek visual (VFX), serta transisi antar adegan. Contohnya, opening scene film-film Marvel yang sering menggunakan motion graphic untuk memperkenalkan logo dan karakter.

3. Pendidikan dan E-Learning

Motion graphic juga berkembang pesat dalam dunia pendidikan, khususnya e-learning. Animasi ini membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami, seperti dalam video tutorial, infografis animasi, dan presentasi interaktif.

4. UI/UX dan Aplikasi Digital

Di bidang teknologi, motion graphic digunakan dalam desain antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi dan website. Animasi transisi, efek hover, dan loading screen yang dinamis meningkatkan pengalaman pengguna dan membuat interaksi lebih intuitif.

5. Motion Graphic dalam Industri Game

Dalam dunia game, motion graphic digunakan dalam cutscene, interface game, serta promosi dan trailer. Banyak game modern yang mengandalkan motion graphic untuk membuat animasi karakter, efek visual, dan elemen UI yang interaktif.

Rumusan Masalah

- Apakah profesi motion artist merupakan pekerjaan yang menjanjikan di masa depan?
- Apa tantangan yang dihadapi oleh motion artist dalam menjalani profesinya?
- Bagaimana peluang pasar motion artist seiring perkembangan industri digital?

Tujuan Penelitian

- Mengetahui prospek profesi motion artist di masa depan.
- Mengidentifikasi tantangan dan hambatan yang dialami oleh motion artist.
- Menganalisis potensi perkembangan profesi motion artist dalam industri kreatif digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif** dengan metode **studi kasus**. Pendekatan ini dipilih untuk menggali secara mendalam pengalaman, motivasi, dan pandangan

narasumber yang berprofesi sebagai motion artist. Studi kasus dalam penelitian ini difokuskan pada satu individu yang telah menekuni profesi motion artist selama kurang lebih dua tahun.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode **wawancara mendalam** (in-depth interview) kepada narasumber yang dipilih secara **purposive** atau sengaja, karena narasumber dianggap memenuhi kriteria sebagai motion artist yang aktif dan berpengalaman. Wawancara dilakukan secara langsung dan direkam, kemudian ditranskripsikan untuk dianalisis.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana profesi motion artist dijalani, serta potensi keberlanjutan profesi ini di tengah perkembangan industri digital yang semakin pesat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan narasumber yang berprofesi sebagai motion artist, diperoleh beberapa temuan penting yang berkaitan dengan pengalaman, tantangan, motivasi, dan prospek profesi ini di masa depan.

1. Profil Narasumber

Nama	: Dera (Nama Artist)
Profesi	: Motion Artist
Tahun Mulai Bekerja	: 2023
Lama Pengalaman	: 2 Tahun
Pendidikan Terakhir	: SMK Desain Komunikasi Visual (DKV)
Domisili	: Medan, Sumatera Utara

Keahlian:

- Pembuatan motion graphic (2D animation)
- Desain visual untuk promosi digital
- Penggunaan software: Adobe After Effects, Adobe Illustrator, dan Clip Studio Paint
- Storyboarding dan visual storytelling

2. Motivasi Menjadi Motion Artist

Narasumber mengungkapkan bahwa ketertarikannya menjadi motion artist berawal dari kekagumannya terhadap iklan promosi game dan film yang menggunakan motion graphic. Narasumber merasa bahwa motion graphic mampu menyampaikan pesan secara visual dengan

cara yang menarik, dinamis, dan kreatif. Hal ini memotivasi narasumber untuk mendalami dunia motion graphic secara otodidak hingga akhirnya memutuskan untuk menjadi motion artist secara profesional.

3. Tantangan yang Dihadapi

Dalam menjalani profesi sebagai motion artist, narasumber menghadapi berbagai tantangan. Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat keras (hardware) yang memadai, terutama saat menangani proyek-proyek dengan kebutuhan rendering yang besar. Selain itu, keterampilan dalam mengatur waktu, berkomunikasi dengan klien, serta menjaga kualitas dan kreativitas karya juga menjadi tantangan yang harus dihadapi secara berkelanjutan.

4. Prospek Profesi di Masa Depan

Narasumber meyakini bahwa profesi motion artist memiliki prospek yang cerah di masa depan. Hal ini didasari oleh semakin meningkatnya permintaan konten digital yang berbasis motion graphic, baik untuk kebutuhan promosi, iklan, media sosial, hingga film dan animasi. Seiring dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi yang semakin pesat, kebutuhan akan tenaga kreatif seperti motion artist diperkirakan akan terus meningkat.

Menurut narasumber, pekerjaan sebagai motion artist dapat dikatakan sebagai profesi yang fleksibel, dapat ditekuni secara freelance maupun bekerja pada perusahaan atau studio kreatif. Selain itu, perkembangan perangkat lunak dan perangkat keras yang semakin canggih juga memudahkan proses produksi motion graphic, sehingga membuka peluang yang lebih besar bagi para pelaku profesi ini.

5. Relevansi dengan Perkembangan Industri Kreatif

Temuan dari wawancara ini sejalan dengan kecenderungan global yang menunjukkan bahwa profesi di bidang industri kreatif digital, termasuk motion artist, semakin dibutuhkan. Adanya kebutuhan akan konten visual yang inovatif dan atraktif menjadi peluang besar bagi motion artist untuk terus berkembang. Dengan demikian, profesi ini dapat dikatakan menjanjikan seiring dengan meningkatnya kebutuhan pasar terhadap konten digital.

KESIMPULAN DAN SARAN**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara mendalam dengan seorang motion artist, dapat disimpulkan bahwa profesi motion artist merupakan salah satu bidang pekerjaan yang memiliki prospek menjanjikan di masa depan. Perkembangan industri digital yang pesat, serta kebutuhan akan konten visual yang kreatif dan inovatif, menjadi faktor utama yang membuat profesi ini semakin dibutuhkan.

Meskipun demikian, profesi ini tidak terlepas dari berbagai tantangan, seperti keterbatasan perangkat, manajemen waktu, serta persaingan di dunia industri kreatif yang cukup ketat. Namun, dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang dan meningkatnya permintaan pasar terhadap motion graphic, profesi ini berpotensi untuk terus bertahan dan berkembang.

Saran

- **Bagi Calon Motion Artist**

Penting untuk terus mengasah keterampilan, baik dari segi teknis (software dan hardware) maupun dari segi kreativitas agar mampu bersaing di industri yang dinamis ini. Selain itu, membangun portofolio yang menarik dan memperluas jaringan (networking) juga menjadi kunci untuk mendapatkan peluang kerja yang lebih luas.

- **Bagi Institusi Pendidikan**

Diharapkan institusi pendidikan seni dapat memberikan perhatian khusus terhadap bidang motion graphic dengan menyediakan pelatihan atau mata kuliah yang relevan agar mahasiswa lebih siap menghadapi kebutuhan dunia kerja yang semakin menuntut kemampuan di bidang digital.

- **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Perlu dilakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam dengan melibatkan lebih banyak narasumber atau pelaku motion artist dari berbagai latar belakang agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai profesi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Pradana, G. A. (2020). *Industri Kreatif di Era Digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta