



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Iklan merupakan suatu media bagi perusahaan untuk berkomunikasi dengan cara memberikan informasi mengenai sebuah produk nyata maupun digital kepada konsumen (Azmi dan Sarma, 2017). Beberapa contoh media yang biasa digunakan untuk menciptakan sebuah iklan adalah *motion graphic* dan *video editing*. Ajita Indonesia kebetulan sedang mencari anak magang yang tertarik dalam bidang kreatif tersebut. Iklan tersebut dibuat untuk memberikan informasi mengenai sebuah produk nyata maupun digital, beberapa contohnya seperti Djarum Super dan Tiket.com. Selain iklan, Ajita Indonesia juga membuat konten informatif yang diunggah ke *Youtube* bernama Disvid.

Penulis pun tertarik pada bidang kreatif tersebut dan langsung mendaftarkan diri sebagai *video editor* dan *motion graphic*. Hal itu dilakukan karena penulis menyukai dan menguasai bidang tersebut. Iklan yang ingin dibuat juga ditujukan kepada seluruh kalangan masyarakat. Dengan adanya *motion graphic* dan *video editing* yang baik maka sebuah iklan akan lebih menarik, begitu juga dengan konten informatif. Konten informatif yang dimaksud disini adalah konten yang berisikan berita-berita terkini yang sedang viral atau berita langsung. Iklan yang dibuat dihubungkan dengan *video travel* seperti *vlog*, beberapa referensi yang digunakan seperti salah satunya adalah video-video dari JwestBros. Dalam *video editing* dan *motion graphic* biasanya diproduksi melalui beberapa *software* seperti Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, dan Photoshop. Dari beberapa *software* tersebut memiliki kegunaannya masing-masing. *Video editing* bisa menggunakan Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effects, sedangkan Photoshop digunakan untuk mendesain desain grafis yang akan digunakan pada video iklan dan juga mendesain desain grafis untuk iklan yang diunggah ke Instagram *stories*. Menurut Sukarno (2008), *motion graphic* adalah sebuah media yang memiliki elemen-elemen grafis

yang digunakan untuk menggabungkan desain grafis dan film melalui animasi. Hal tersebut yang membuat sebuah video menjadi lebih informatif dan juga menarik.

Penulis memilih PT. Ajita Indonesia karena penulis tertarik pada *client-client* yang ditangani atau bekerjasama dengan perusahaan Ajita Indonesia. Dalam lowongan kerja yang dicari dari perusahaan pun merupakan pekerjaan yang penulis juga tertarik, sehingga penulis langsung melamar di perusahaan tersebut. Penulis juga ingin tahu bagaimana proses suatu proyek dalam perusahaan yang bekerja di bidang *advertising* (periklanan).

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan melakukan kegiatan kerja magang ini adalah penulis dapat mempelajari dan mengetahui bagaimana proses bekerja sebagai *motion graphic* dan *video editor*, dan juga dilakukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni dan Desain (S.Sn).

1.3. Waku dan Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan di kantor Ajita Indonesia, letaknya berada di daerah Kembangan, Jakarta Barat. Kegiatan kerja magang berlangsung selama tiga bulan dari tanggal 1 September 2019 hingga 30 November 2019, dari Universitas Multimedia Nusantara diperlukan minimal 320 jam kerja agar dapat melakukan sidang magang. Berikut data kegiatan kerja magang yang dilaksanakan penulis sebagai berikut:

Nama Perusahaan	: PT. Ajita Indonesia
Alamat	: Jl. Haji Kelik, Kompleks Ruko Permata Regency, No. C-27, Jakarta Barat
Bidang	: Periklanan (<i>Advertising</i>)
Lama Kegiatan	: 1 September 2019 – 29 November 2019
Waktu Kerja	: Senin – Jumat (09:00 – 17:00)

Kedudukan Penulis : *Post Production (Motion Graphic dan Video*

Editing

Sebelum memasuki kegiatan kerja magang di Ajita Indonesia, pertama-tama penulis melakukan beberapa hal yaitu:

1. Penulis mengikuti pembekalan magang yang diikuti langsung dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mencari lowongan pekerjaan di perusahaan atau studio melalui *browser (google)*. Kebetulan perusahaan Ajita Indonesia saat itu sedang mencari anak magang.
3. Mengajukan surat KM-01 kepada Bapak Christian Aditya selaku koordinator magang dan mengambil surat KM-02 dari UMN.
4. Penulis mengirimkan *curriculum vitae* dan *showreel* langsung melalui *e-mail* Ajita Indonesia ke Bapak Citra Purnawidjaya selaku CEO Ajita Indonesia (citra@ajita.co.id), pada Sabtu, 17 Agustus 2019.
5. Mendapat balasan melalui *e-mail* untuk melakukan *interview* pada Selasa, 20 Agustus 2019 pukul 11:00.
6. Di dalam tahap *interview*, penulis langsung diberitahukan langsung bahwa penulis diterima di PT. Ajita Indonesia dan langsung di *briefing* apa saja yang penulis akan lakukan di PT. Ajita Indonesia.
7. Penulis langsung mulai bekerja di PT. Ajita Indonesia pada Senin, 26 Agustus 2019.
8. Melakukan penandatanganan kontrak kerja pada tanggal 1 September 2019.
9. Mendapatkan surat penerimaan kerja magang pada tanggal 1 September 2019.
10. Surat penerimaan tersebut diajukan ke UMN pada tanggal 2 September 2019.
11. Kegiatan kerja magang di PT. Ajita Indonesia terhitung dari UMN ditetapkan dari tanggal 2 September 2019 – 30 November 2019.

12. Penulis melakukan bimbingan magang pada tanggal 24 Oktober 2019 dan 13 November 2019 sebagai syarat untuk melakukan sidang magang.
13. Penulis melakukan sidang magang pada tanggal 11 Desember 2019.
14. Revisi sidang magang dilakukan pada tanggal 12 Desember 2019.