



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual dengan peminatan Animasi dan keinginan untuk bekerja di industri animasi khususnya animasi 2 dimensi, studio desain berbasis animasi tentunya menjadi pilihan untuk menjalani program kerja magang sebagai syarat kelulusan. Cuatrodia Creative merupakan studio desain yang berfokus pada bidang *motion graphic* dengan portfolio dan klien-klien yang menjanjikan. Salah satu karya dari studio tersebut adalah proyek bersama IM3 Ooredoo selama bulan Ramadhan 2016 yang diberi tagar #SilaturahmiUnlimited, yang merupakan gabungan dari *motion graphic* dan teknik *cell animation*. Karya tersebut tersebar luas dan sampai di telinga penulis dan menjadi salah satu alasan terpilihnya Cuatrodia Creative sebagai bakal tempat magang. Penggabungan teknik animasi dan inovasi yang diberikan dalam video tersebut menjadikan keseluruhan karyanya menjadi unik dan menarik, sehingga Penulis menjadi tertarik untuk menimba ilmu di studio ini.

Klien-klien dengan nama besar seperti Indosat, Telkom, World Bank dan Garuda Indonesia dengan karya-karya yang menarik secara visual membuat studio ini terlihat profesional dan berstandar tinggi, sehingga menambah ketertarikan penulis untuk mempelajari pengaturan *timeline* produksi dan pola kerja para pekerja kreatif profesional, untuk kedepannya dapat dijadikan panduan dan standar penulis dalam bekerja.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Melakukan pembiasaan dengan industri kreatif sebelum terjun ke dunia kerja setelah menyelesaikan masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara merupakan tujuan utama Penulis mengajukan permohonan kerja magang di Cuatrodia Creative. Dengan spesialisasi yang sesuai dengan yang dikehendaki, penulis berharap dapat menambah banyak ilmu dan mengetahui hal-hal baru yang

tidak sempat dipelajari pada masa perkuliahan di kampus. Penulis memiliki ketertarikan untuk mempelajari lebih lanjut teknik *motion graphic* yang dirasa kurang dipelajari secara mendalam di kampus, oleh karena itu dengan memilih studio *motion graphic* sebagai tempat magang diharapkan dapat membuat penulis mempelajari hal tersebut secara lebih terfokus.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode pelaksanaan program magang di Cuatrodia Creative Studio termasuk fleksibel karena bisa menyesuaikan dengan keinginan pelamar magang dan jam minimal yang ditentukan oleh kampus. Penulis melaksanakan program kerja magang selama 2 bulan, dimulai dari tanggal 3 April sampai dengan 5 Juni.

Cuatrodia Creative memiliki jam kerja yang juga fleksibel, dengan minimal kerja perhari 9 jam dimulai dari pukul 11 siang. Pada hari lembur, terkadang jam kerja terhitung dari pukul 10 pagi sampai lebih dari pukul 8 malam.

Prosedur pelaksanaan kerja magang Penulis dimulai dari pengisian form KM01 yang disediakan kampus. Setelah form KM02 diperoleh, Penulis melakukan pengiriman CV dan portfolio beserta form KM02 yang dilampirkan melalui email ke alamat email studio yang dilakukan pada pertengahan bulan Februari. 3 hari berselang, email balasan diperoleh dan berisi panggilan untuk mengikuti *interview* yang dilaksanakan pada keesokan harinya. Proses *interview* dilakukan oleh Calvin Chandra selaku *Creative Director*, diawali dengan pertanyaan seputar bagaimana Penulis mengetahui keberadaan Cuatrodia Creative Studio, dilanjutkan dengan pertanyaan lebih lanjut seputar karya-karya yang dicantumkan didalam portfolio dan *showreel* yang telah dikirim sebelumnya. Selanjutnya penjelasan singkat seputar jam kerja, periode magang dan pertanyaan seputar teknis seperti *software* yang digunakan dan ada/tidaknya laptop yang dapat dibawa ke tempat kerja. Proses *interview* berjalan kira-kira 1 jam, kemudian Penulis diinformasikan untuk kembali ke kantor pada hari Senin untuk mengurus pembuatan kontrak.

Pada tanggal 3 April, Penulis mengikuti program kerja magang hari pertama yang diisi dengan pemberian materi training berupa link tutorial dari internet seputar dasar-dasar *motion graphic* dan instalasi *software* beserta *plugins* yang biasa digunakan di kantor. Tugas training berupa animasi *walk cycle* sederhana juga diberikan oleh pembimbing lapangan dengan waktu pengerjaan yang lebih fleksibel dikarenakan adanya tuntutan pekerjaan dari klien yang merupakan prioritas. 2 minggu pertama Penulis beberapa kali ditempatkan ke kantor Perusahaan Gas Negara selaku klien dari studio untuk mengerjakan storyboard, setelah segala keperluan selesai pekerjaan dilanjutkan di kantor untuk minggu-minggu berikutnya. Selama 2 bulan menjalankan praktek kerja magang, penulis telah bekerja sebanyak kurang lebih 320 jam.

