



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

Menurut Crook & Beare (2015) *Mograf* atau *motion Graphics* adalah gerakan, rotasi, atau pengaturan skala pada suatu gambar, video, dan atau text dari waktu ke waktu di dalam layar yang biasanya disertai dengan musik.

Mograf sudah berkembang senganat besar di seluruh dunia dan sekarang *mograf* tidak lagi digunakan hanya untuk film atau animasi tetapi di Indonesia pada saat ini ada perusahaan yang bergerak dalam bidang pendidikan yang menggunakan *mograf* dalam video pembelajaran mereka yaitu perusahaan PT. Ruang Raya Indonesia atau ruangguru.

Penulis melakukan magang di perusahaan Ruangguru karena dalam perusahaan banyak terdapat kegiatan kreatif seperti animasi dan tidak terbatas pelajaran di sekolah. Ruangguru juga merupakan perusahaan yang mengikuti zaman modernomaniak sehingga sangat terbuka dengan hal-hal seperti industri kreatif.

Dalam Ruangguru terdapat banyak anak muda yang bekerja dengan giat dalam memproduksi konten kreatif sehingga Penulis dapat berkomunikasi dengan lebih baik dalam satu divisi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis bermaksud untuk membantu dalam proses kreatif dalam perusahaan tidak lepas menambah lingkaran pertemanan dan penulis juga ingin menambah ilmu dalam bidang animasi maupun komunikasi agar dapat berkembang lagi di masa yang akan datang.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berawal dari KM 01 penulis yang ke 2 karena KM 01 penulis yang pertama tidak ada yang membalas selama lebih dari 2 minggu. Yang dimana KM 01 ke 2 penulis disi dan ditanda tangani oleh Christian Aditita, S.Sn., M.Anim. dan Kus

Sudarsono, S.E., M.Sn. Lalu penulis menunggu 2 hari untuk mendapatkan KM 02 Penulis dan barulah penulis mengirimkan *CV* dan *portfolio* penulis pada perusahaan yang Penulis daftar.

Setelah Ruangguru.com menjawab dengan menelepon Penulis dan meminta untuk wawancara dengan google hangout, Penulis menunggu beberapa hari untuk mendapatkan konfirmasi penerimaan kerja magang, meminta bukti surat penerimaan magang dari perusahaan, mem-fotocopynya dan menyerahkannya kepada admin *FTV* dan *BAAK* untuk mendapatkan KM 03, KM 04, KM 05, dan KM 06. Penulis menuliskan pada kontrak kerja magang bahwa Penulis masuk tanggal 9 September sampai 8 November 2019, tetapi Penulis mendapatkan KM 3 dan seterusnya pada tanggal 12 September 2019 sehingga yang Penulis tuliskan pada KM 3 dan seterusnya adalah tanggal 12 September.

Pada hari pertama Penulis membutuhkan *Adobe After Effect*, *Adobe Media Encoder*, dan *Adobe Illustrator* yang terbaru sehingga harus Penulis *update* terlebih dahulu. Setelah meng-*update* Penulis diberikan beberapa *plug-in* yang diperlukan untuk divisi Penulis lalu Penulis diajarkan beberapa hal untuk memproduksi video yang biasa mereka buat. Sejak saat itu Penulis berkembang seiring waktu dan seiring tugas yang diberikan kepada Penulis, banyak tantangan dan rintangan yang muncul tetapi Penulis tetap tegar, terus belajar, dan tidak malu bertanya kepada *senior-senior* Penulis.

Setelah 1 sampai 2 minggu bekerja di Ruangguru Penulis dapat memegang kendali Penulis sendiri dan diberikan pekerjaan seperti karyawan biasa. Keadaan ini berlanjut sampai Penulis selesai magang dan Penulis merasa Penulis menyelesaikan magang dengan baik karena banyak ilmu yang Penulis dapat dan pelajari sesudah magang.