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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri kreatif dengan basis visual merupakan salah satu industri yang dapat dikatakan kian pesat perkembangannya, terutama berkat luasnya kemungkinan implementasi beserta fungsinya di kehidupan masa ini. Baik untuk desain atau ilustrasi yang bersifat statis, maupun untuk karya yang bersifat audiovisual, penerapannya di kehidupan sehari-hari kini mencakup berbagai macam hal, mulai dari yang memiliki tujuan komersial, promosional, kampanye, atau sekadar dibuat sebagai hiburan semata. Uraian tersebut juga berlaku di negara Indonesia, dengan semakin mudahnya ditemukan penyampaian gagasan kreatif melalui media audiovisual yang beragam, bahkan sekadar melalui iklan atau promosi media sosial sekalipun. Namun, ironisnya, tidak sedikit karya audiovisual yang akrab untuk didistribusikan di Indonesia tersebut justru bukan merupakan hasil kreasi dalam negeri, melainkan rancangan klien dalam negeri yang mempercayakan eksekusinya kepada badan produksi luar negeri (Chandra, komunikasi personal, 24 Februari 2017). Tentunya, hal ini tidak berlaku pada semua bentukan media audiovisual yang umum ditemui di kehidupan sehari-hari, tetapi pengetahuan mengenai fakta tersebut mencetuskan gagasan mengenai kebutuhan Penulis sebagai insan muda yang hendak berkecimpung di ranah tersebut untuk mulai mencari cara atau kesempatan untuk dapat bertahan dalam berkarya di bidang audiovisual, tanpa harus keluar dari tanah air.

Potensi tersebut salah satunya ditawarkan oleh perusahaan Cuatrodia Creative, yaitu sebuah studio lokal yang bergerak di bidang visual, desain dan kreatif, dan terutama karya audiovisual berbasis *motion graphic*. Di samping identitas dan prinsip tersebut, tentunya ketertarikan Penulis terhadap perusahaan tersebut juga didukung oleh portfolio perusahaan yang tampak menjanjikan, dengan *track record* yang menampilkan kerjasama dengan banyak klien ternama dalam negeri, memberikan jaminan luasnya koneksi yang dimiliki oleh perusahaan. Namun, aspek tersebut tidaklah menjadi bahan pertimbangan utama

Peran motion graphic..., Bobby Fernando, FSD UMN, 2017

Penulis dalam memilih perusahaan sebagai tempat praktik kerja magang, melainkan kualitas teknis yang ditampilkan dalam karya-karya yang disertakan dalam portfolio perusahaan. Portfolio perusahaan Cuatrodia Creative sendiri mengusung perpaduan antara teknik animasi dan kualitas visual secara keseluruhan yang kaya, dengan konsep karya yang tampak kuat, sehingga terlihat kompetensi dari visi perusahaan untuk mengeksekusi proyek berbasis komersial tanpa mengorbankan standar idealisme dan kreativitas. Harapan Penulis dengan menjalankan praktik kerja magang di Cuatrodia Creative adalah, di samping mendapatkan pengetahuan baru mengenai unsur teknis maupun proses eksekusi karya audiovisual dalam tingkat profesional, Penulis juga mampu memperluas wawasan mengenai berbagai macam kemungkinan yang dapat digunakan untuk mengaplikasikan karya *motion graphic* dan animasi dalam ranah komersial.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dijalankannya praktik kerja magang ini bagi Penulis adalah:

1. Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi Animasi Sarjana (S1) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Untuk memperluas wawasan Penulis mengenai cara kerja studio yang pada pokoknya bergerak di bidang audiovisual. Hal ini mencakup alur kerja yang diterapkan secara internal oleh perusahaan yang bersangkutan, baik secara teknis maupun konsep, tingkat peminatan pasar akan penyedia layanan jasa berbasis audiovisual, pola pikir klien dan cara perusahaan menanggapinya, dan sebagainya.
3. Untuk mengembangkan kemampuan *hard skill* dan *soft skill* Penulis. *Hard skill* tentunya dapat dikembangkan dengan mempelajari metode perancangan yang diterapkan pada karya-karya yang telah menjadi standar perusahaan komersial, sementara *soft skill* diasah dengan melibatkan diri di dalam aktivitas kantor sehari-hari, di mana Penulis tentunya harus terus menjaga komunikasi baik dengan rekan kerja di dalam perusahaan, maupun dengan klien atau pihak eksternal lainnya.

Peran motion graphic..., Bobby Fernando, FSD UMN, 2017

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebagaimana diwajibkan dari pihak Universitas Multimedia Nusantara, prosedur praktik kerja magang diawali dengan acara pembekalan magang yang dilaksanakan di *Function Hall* Universitas Multimedia Nusantara. Acara pembekalan yang Penulis hadiri tersebut dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2016, tetapi karena satu dan lain hal, Penulis pada akhirnya memutuskan untuk menjalankan Tugas Akhir terlebih dahulu pada semester yang menyusul periode waktu tersebut, sementara praktik kerja magang baru Penulis mulai pada awal tahun berikutnya. Setelah mengikuti prosedur pengisian KM-01 dan KM-02, Penulis pun mulai mendistribusikan surat lamaran kerja magang kepada perusahaan-perusahaan yang telah dipilih. Proses pelamaran kerja magang kepada Cuatrodia Creative secara spesifik dilakukan oleh Penulis melalui surat elektronik yang dikirimkan pada tanggal 21 Februari 2017, dengan penerimaan konfirmasi dari lamaran tersebut yang dikirimkan oleh pihak Cuatrodia Creative dua hari setelahnya, yaitu pada tanggal 23 Februari 2017. Selanjutnya, proses wawancara dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Februari 2017 di kantor Cuatrodia Studio yang berlokasi di Jl. Kemanggisan Ilir VII, Blok F1/8A, Palmerah, Jakarta Barat, di mana Penulis dinyatakan diterima dan siap untuk memulai proses magang dari tanggal yang disepakati bersama, yaitu tanggal 13 Maret 2013.

Untuk praktik magang di kesehariannya sendiri, diterapkan standar jam kerja yang telah disetujui oleh keseluruhan pegawai Cuatrodia Creative, yaitu rata-rata 9 jam per hari nya, diawali pada pukul 11.00 dan berakhir pada pukul 20.00. Pada beberapa hari pertama pelaksanaan magang, pembimbing lapangan memberikan beberapa asupan materi menyangkut teknik *motion graphic* yang kerap diterapkan pada karya-karya dari Cuatrodia Studio, dengan tujuan untuk memperkenalkan, sekaligus membuat Penulis dan pegawai-pegawai magang lainnya terbiasa dengan aspek teknis yang telah menjadi standar di studio tersebut, sembari juga mengajarkan beberapa hal baru yang mungkin belum diketahui sebelumnya. Di akhir minggu pertama, Penulis pun diikutsertakan dalam sebuah proyek untuk PT. Jababeka, Tbk., meskipun masih dalam peran yang minimal, yaitu sebagai penyusun *layer* dari aset-aset yang akan digunakan dalam

Peran motion graphic..., Bobby Fernando, FSD UMN, 2017

pembuatan video untuk perusahaan tersebut, serta beberapa bagian *motion graphic* minor. Dari situ, Penulis pun terus mendapatkan peran dalam proyek-proyek selanjutnya, mayoritas dalam bidang *motion graphic* dan juga penyusunan *storyboard*. Proses tersebut terus berlangsung hingga Penulis secara resmi menyelesaikan praktik kerja magang di Cuatrodia Creative pada tanggal 19 Mei 2017.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA