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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ketertarikan pada dunia animasi membawa saya kepada salah satu bentuk animasi sederhana, yaitu *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan penggabungan desain grafis dengan dengan (bahasa) film atau video untuk membuat sebuah animasi atau ilusi gerak. Elemen-elemen grafis yang dimasukkan ke dalamnya sangat beragam, mulai dari *typography*, illustrasi gambar, bentuk geometri, dan lain-lain (Putri, 2017, hlm. 85). Menurut Siregar (2017), saat ini *motion graphic* telah menjadi sebuah alternatif, dengan daya tarik tersendiri, yang banyak digunakan oleh perusahaan maupun lembaga negara untuk menyampaikan informasi. Selain menarik, *motion graphic* juga menjadi media yang efektif karena tidak hanya terbatas pada tulisan saja, tetapi juga gambar (dengan permainan atau variasi warna dan bentuk), suara, serta gerak atau *motion* (hlm. 175).

Salah satu perusahaan yang menggunakan *motion graphic* di dalam videonya adalah Ruangguru. Berkaitan dengan itu, layanan yang ditawarkan secara *online* tersebut berupa sebuah video yang adalah gabungan dari *motion graphic* dan *live action*. Di dalamnya akan ada seorang guru yang menjelaskan materi pelajaran tertentu dengan bantuan visual (*flat design*). Bisa dikatakan, *motion graphic* dipakai untuk memperjelas atau penekanan poin penting dari materi pembelajaran yang dibawakan atau disampaikan oleh seorang *talent* (pengajar/orang ahli di bidangnya).

Hal ini kemudian menjadi salah satu alasan penulis tertarik untuk kerja magang di Ruangguru. Berkaitan dengan itu, penulis juga ingin mengetahui alur kerja (*workflow*) dan teknik atau *style* animasi seperti apa yang diterapkan untuk pembuatan sebuah video pendidikan, gabungan antara *motion graphic* dengan *live action*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Mengambil magang di Ruangguru dimaksudkan sebagai sebuah pengalaman bekerja di perusahaan yang memanfaatkan atau menggunakan *motion graphic*

dalam pembuatan produknya. Selain itu, magang di Ruangguru juga bertujuan untuk:

a. menambah ilmu mengenai teknik pembuatan *motion graphic* untuk video edukasi
b. mempelajari *workflow* dan/atau koordinasi kerja dalam tim (*post*) *production* untuk pembuatan sebuah video yang memanfaatkan *motion graphic*

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode magang di Ruangguru sebenarnya dimulai pada tanggal 9 September 2019 hingga 22 November 2019. Namun, kemudian mulai terhitung oleh pihak kampus secara resminya yaitu dari tanggal 12 September 2019. Dalam kurun waktu 2.5 bulan tersebut, kerja magang dilaksanakan pada hari Senin-Jumat tiap minggunya. Jam kerjanya sendiri dimulai dari jam 09.00 – 17.30 WIB (8,5 jam). Terkadang, jika diperlukan, anak magang dapat atau akan pulang lebih telat atau lewat dari pukul 17.30 WIB jika tugas dengan *deadline* hari itu belum selesai dikerjakan.

Prosedur magang diawali dengan pencarian tempat yang membuka lowongan magang. Pencarian ini dilakukan secara *online* dengan mengunjungi *website* kantor maupun akun Instagram lowongan magang. Daftar atau list tempat magang yang diinginkan atau diincar kemudian akan ditulis dalam KM 01. Berkas KM 01 bersama dengan berkas mengenai syarat magang selanjutnya harus ditandatangani oleh dosen koordinator magang dan dosen pembimbing akademik sebagai persetujuan magang. Tempat magang yang disetujui baru bisa diajukan lamarannya oleh anak magang.

Salah satu perusahaan yang disetujui adalah Ruangguru. Prosesnya dimulai dengan pembukaan lowongan magang dan pendaftaran magang yang dapat diakses melalui *website* Ruangguru. Saat pendaftaran akan diminta data diri, portofolio, dan CV. Selanjutnya, akan ada wawancara yang diinformasikan kepada pelamar magang melalui email dan/atau telepon. Jika lolos tahap wawancara, pelamar akan dihubungi kembali oleh pihak Ruangguru untuk jadwal masuk kantor.

Hari awal magang, akan ada *briefing* mengenai Ruangguru dan sistem magangnya. Setelah *briefing* dan pengurusan list absen (*scan* sidik jari), anak magang akan diantarkan ke ruangan kantor divisinya masing-masing. Selama 1 hari tersebut, anak magang akan meng-*install softwares* dan *fonts* yang dibutuhkan untuk *motion graphic*. Kemudian pembimbing lapangan magang (PIC atau *supervisor*) akan memberitahukan sistem kerja animator (*motion grapher*) Ruangguru dan *style* animasi yang digunakan. Di saat yang bersamaan, setelah resmi diterima magang, surat bukti penerimaan magang dari Ruangguru diserahkan ke pihak UMN untuk mendapatkan KM 03 – KM 07. Setelah ini, maka waktu magang akan terhitung secara resmi oleh UMN.

Selama magang, pengisian lembaran KM tersebut juga akan dikoordinasikan dengan *supervisor* lapangan untuk tanda tangan; serta pihak HRGA untuk cap perusahaan. Pada hari terakhir magang, pihak Ruangguru sebagai perusahaan tempat magang memberikan surat pernyataan selesai magang.