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

Motion graphic adalah sebuah bentuk animasi yang melibatkan teks dan desain grafis. Pergerakan dari teks dan desain grafis biasanya diiringi dengan sebuah trek audio. Animasi dari sebuah logo, infografis, dan judul yang muncul pada sebuah adegan *live action* adalah bagian dari *motion graphic* (Freeman, 2017). Siregar (2017) mengatakan, kini *motion graphic* banyak digunakan sebagai sarana penyampaian informasi seiring dengan berkembangnya teknologi. *Motion graphic* dianggap lebih efektif dan memiliki daya tarik tersendiri karena dapat berperan sebagai media komunikasi yang tidak memuat banyak teks, melainkan kombinasi dari gambar, warna, suara, dan *motion.* Hal ini membuat eksistensi *motion graphic* semakin marak di berbagai media.

Potensi tersebut adalah salah satu hal yang ditawarkan oleh Nextframe Digital Studio, yang merupakan salah satu studio lokal yang bergerak di bidang visual dan kreatif, terutama *motion graphic*. Dalam hal ini, Nextframe Digital Studio memiliki portofolio serta *track record* klien yang menarik dan menjanjikan. Portofolio perusahaan memiliki kualitas visual yang baik dan belum pernah penulis pelajari sebelumnya. Penulis merasa hal ini dapat menjadi sebuah kesempatan yang memungkinkan bagi penulis untuk memperluas wawasan mengenai *pipeline* dan teknik-teknik dalam pembuatan animasi *motion graphic.* Alasan-alasan tersebut yang kemudian mendorong penulis untuk memilih Nextframe Digital Studio sebagai tempat dimana penulis melaksanakan proses praktek kerja magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dilaksanakannya proses praktik kerja magang bagi penulis adalah:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Animasi di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Memberikan pengalaman bagi penulis untuk terjun langsung ke dalam industri kreatif dan terlibat dalam aktivitas kantor sehari-hari, serta menambah koneksi dengan pihak lainnya yang juga berkecimpung di bidang yang sama.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai hal-hal yang berkaitan dengan *motion graphic* dalam industri kreatif, mulai dari *pipeline* produksi, teknis dan perancangan konsep, metode dan proses pembuatan karya-karya yang harus sesuai dengan standar perusahaan komersial, tingkat peminatan *motion graphic* di pasaran, hingga hal-hal yang berkaitan dengan klien.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur praktek kerja magang yang diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara berawal dari acara pembekalan magang yang dilaksanakan pada tanggal 08 Februari 2019. Melalui pembekalan tersebut, penulis mendapatkan informasi mengenai prosedur pengisian KM-01 dan KM-02, serta dapat segera mengajukan surat lamaran kerja kepada perusahaan yang telah dipilih. Proses pengajuan lamaran kerja magang dilakukan penulis secara spesifik kepada Nextframe Digital Studio melalui surat elektronik yang dikirimkan pada tanggal 14 Maret 2020. Balasan dari surat elektronik tersebut kemudian diterima oleh penulis pada tanggal 16 maret 2020, yang berisi ajakan untuk menghadiri proses wawancara pada tanggal 17 Maret 2018. Setelah penulis menjalani proses wawancara tersebut, penulis diberitahu oleh pihak perusahaan bahwa penulis telah diterima secara resmi untuk melaksanakan proses kerja magang pada tanggal yang telah disepakati bersama.

Penulis melakukan proses kerja magang selama empat bulan, terhitung mulai pada tanggal 18 Maret 2020 hingga 18 Juli 2020. Setiap minggunya, aktivitas kantor berlangsung pada hari Senin hingga hari Jumat, diawali pada pukul 09.00 dan berakhir pada pukul 18.00. Namun setelah 1 minggu berlalu pada tanggal 24 maret 2020, perusahaan memutuskan untuk mematuhi himbauan dari

pemerintah. Himbauan tersebut adalah pemberlakukan kebijakan kerja di rumah selama 2 minggu. Selama mengerjakan proyek kantor di rumah, absensi tetap dilakukan dan perusahaan tetap memberlakukan jam kerja yang sama dengan jam kerja biasa, dimulai dari jam 09.00 – 18.00. Proses absensi dilakukan melalui aplikasi grup Whatsapp yang telah disediakan.

Setelah menjalankan himbauan kerja di rumah, pada tanggal 13 april 2020 penulis dan rekan kerja lainnya diminta untuk datang hadir ke kantor untuk melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan pada jam 09.00 sampai dengan jam 12.00. Evaluasi dilakukan untuk menanggapi beberapa hal terkait dengan kelancaran kerja di rumah selanjutnya.