



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

Sekarang ini *motion graphic* sering digunakan oleh industri di Indonesia, baik dalam bidang kreatif maupun non-kreatif. *Motion graphic* biasa digunakan perusahaan untuk iklan, edukasi, dan PSA (*Public Service Announcement*). Penggunaan *motion graphic* sangat membantu perusahaan untuk mendapatkan konsumen melalui cerita sukses perusahaan atau produk dari perusahaan. Ada beberapa unsur yang membuat *motion graphic* menjadi menarik seperti *voiceover*, tulisan, *sound design*, dan animasi dari bentuk-bentuk atau desain yang sesuai dengan karakter perusahaan. *Motion graphic* mempermudah komunikasi dengan menggabungkan cerita dan merek/produk dimana tidak hanya mudah untuk diakses namun juga mudah diserap daripada sebuah pernyataan tertulis (Ocula, 2017).

Penulis ingin menambah wawasan dan pengalaman dalam bidang *motion graphic*, yaitu melalui kerja magang. Sebagai syarat dalam perkuliahan, melaksanakan kerja magang berguna untuk melatih dan mempersiapkan penulis untuk terjun ke dunia kerja. Selain itu penulis juga diharapkan dapat mempraktikkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama kuliah. Dengan ketertarikan penulis akan mata kuliah *motion graphic* dan *digital painting*, maka penulis mendaftarkan diri ke perusahaan yang membutuhkan jasa *motion grapher* ataupun ilustrator. Penulis mendapatkan kesempatan untuk bekerja di PQM Consultant yang merupakan perusahaan yang berfokus pada pelatihan sumber daya manusia.

Posisi yang penulis tempati adalah pekerja magang dengan posisi *Media Staff*, yang merupakan bagian dari *Marketing*. Tanggung jawab yang diberikan pada penulis sebagai *motion grapher* dan ilustrator adalah membuat konten-konten untuk video *internal* perusahaan, maskot perusahaan, dan ilustrasi untuk majalah perusahaan. Alasan penulis memilih untuk bekerja di perusahaan ini

karena penulis merasa tertantang untuk mempraktikkan apa yang telah penulis pelajari selama masa perkuliahan. Selain itu penulis juga ingin mengasah kedisiplinan penulis dan ketepatan waktu baik dalam mengerjakan proyek maupun kehadiran penulis ke lokasi kantor.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang ini penulis laksanakan sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu penulis juga memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu baik secara teori maupun praktik yang didapat selama masa perkuliahan.
2. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam dunia kerja maupun dalam bidang kreatif.
3. Membangun komunikasi dan relasi dengan rekan-rekan perusahaan.
4. Meningkatkan kedisiplinan dan sikap profesionalitas dalam lingkungan perusahaan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur kerja magang penulis diawali dengan mengikuti pembekalan magang yang menjadi salah satu syarat untuk melaksanakan kerja magang. Penulis kemudian memastikan jika penulis juga sudah memenuhi syarat-syarat untuk pengambilan mata kuliah Internship. Setelah memenuhi syarat yang diperlukan, penulis kemudian mengambil *form* kerja magang (KM 01). Penulis kemudian mencari perusahaan-perusahaan yang membutuhkan jasa *motion grapher* atau ilustrator melalui Google, *website* perusahaan, media sosial, dan dari orang-orang terdekat penulis. Sambil mencari, penulis juga mencatat nama-nama perusahaan di lembar KM 01. Penulis berusaha mencari perusahaan yang sesuai dengan minat penulis, kemudian mengirim CV (*Curriculum Vitae*) dan portofolio untuk perusahaan-perusahaan tersebut.

Pada tanggal 21 Januari 2020 penulis dihubungi oleh Ibu Hilda Lesmana selaku *Human Capital (HC) Coordinator* dari PQM Consultants. Ibu Hilda

mengatakan bahwa perusahaannya membutuhkan tenaga kerja magang untuk membuat konten perusahaan dalam bentuk animasi (*motion graphic*) dan menawarkan penulis datang ke perusahaan untuk melakukan wawancara. Proses wawancara dilaksanakan tanggal 23 Januari 2020. Penulis bertemu dengan Ibu Hilda Lesmana yang menghubungi penulis sebelumnya dan Bapak Arief Hanifan yang akan menjadi pembimbing penulis jika diterima. Saat wawancara selesai, Ibu Hilda dan Bapak Arief mengatakan bahwa penulis diterima untuk melaksanakan kerja magang di PQM Consultants.

Penulis kemudian menyerahkan lembar KM 01 pada koordinator magang untuk meminta perizinan pelaksanaan kerja magang dan memberitahu bahwa ada perusahaan yang sudah menerima penulis. Dengan sedikit konsultasi dengan koordinator magang, penulis mendapatkan izin untuk bekerja di PQM Consultants dan dapat menukarkan lembar KM 01 dengan surat pengantar magang (KM 02). Perusahaan tempat penulis melaksanakan kerja magang juga memberikan surat keterangan kerja untuk ditukar dengan dokumen-dokumen kerja magang selanjutnya.

Penulis melaksanakan kerja magang terhitung tanggal 10 Februari 2020 yang dimulai dengan perkenalan perusahaan dan briefing proyek. Jam masuk perusahaan dimulai dari jam 8 pagi hingga jam 4.30 sore. Penulis diperbolehkan menggunakan pakaian bebas namun rapi dan sopan. Perusahaan menyediakan makan siang untuk karyawan yang bekerja, dimana pada hari Senin para karyawan diberikan uang saku Rp. 35.000,- untuk membeli makan di luar dan hari Selasa hingga Kamis karyawan dapat memilih makan siang yang diisi sebelum jam kerja dimulai. Setiap hari Jumat pagi, karyawan kantor diajak untuk melaksanakan senam pagi yang dilaksanakan di dalam ruangan kantor.

Seluruh proyek yang penulis kerjakan dibuat dengan menggunakan laptop milik penulis sendiri. Perusahaan pada awalnya menawarkan penyediaan laptop namun penulis lebih nyaman bekerja dengan laptop milik penulis sendiri, namun penulis meminjam *mouse* milik perusahaan yang akan dikembalikan saat kegiatan kerja magang selesai. Data-data hasil proyek yang dikerjakan kemudian dikirim dengan menggunakan Google Drive. Dikarenakan jarak rumah penulis dan kantor

sangat jauh dan harus menggunakan transportasi umum, penulis memutuskan untuk meninggalkan laptop dan peralatan kerja lainnya untuk menghindari kejadian yang tidak diinginkan.

Tanggal 16 Maret 2020, penulis mulai melaksanakan WFH (*Work From Home*) untuk menghindari penularan wabah COVID-19. Penulis tetap melanjutkan proyek dan melakukan asistensi dengan pembimbing kerja magang. Dikarenakan semakin meningkatnya jumlah terdampak COVID-19, PQM Consultants memutuskan untuk memberhentikan seluruh kegiatan kerja magang. Jadwal kegiatan kerja magang penulis pada awalnya berakhir pada tanggal 30 April 2020 dan terpaksa diselesaikan tanggal 27 Maret 2020. Hal ini berdampak pada proyek penulis yang sudah selesai dianimasikan namun belum selesai untuk pemberian *sound* dan *compositing*.

