



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

Animasi memiliki macam-macam bentuk yang berbeda, Salah satunya *motion graphic*. Di dalam *motion graphic* sendiri pengaplikasian dalam dunia kerja menjadi bervariasi. Hal ini didasarkan *output* dan pengaplikasiannya untuk siapa karya tersebut dihasilkan. Pengaplikasian ini membuat animasi dapat bermanfaat untuk berbagai kebutuhan-kebutuhan dalam berbagai bidang, seperti pengaplikasian *motion graphic*. *Motion Graphic* digunakan sebagai media untuk penyampaian informasi publik dan sumber informasi yang dapat mengedukasi masyarakat sehingga dapat digunakan untuk kebutuhan dalam institusi baik itu institusi pemerintah atau perusahaan swasta.

Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia merupakan institusi dibawah kementerian riset dan teknologi yang beroperasi sejak 1967. Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia memberikan bimbingan yang berkaitan dengan iptek yang dapat dimanfaatkan untuk masyarakat. Namun hal tersebut cukup sulit dalam memberikan bimbingan edukasi tersebut karena banyaknya masyarakat yang berpendidikan rendah dan adanya penduduk yang buta huruf. Oleh karena itu terbentuklah Balai Media dan Reproduksi Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia sebagai media agar dapat mempermudah proses komunikasi dalam mengedukasi publik terutama dalam animasi *motion graphic*. Hal inilah yang dapat menarik minat penulis untuk menyumbangkan kreatifitas dan kemampuannya untuk membuat animasi *motion graphic* karena dapat mengedukasi masyarakat, mempermudah proses komunikasi, dan dapat mempermudah pencernaan ilmu.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memilih magang di Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, agar dapat memenuhi kewajiban dalam memenuhi syarat kelulusan dan yang terutama dapat menyumbangkan dan mengaplikasikan ilmunya. Medium yang digunakan adalah *motion graphic* untuk membantu Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia agar dapat mengedukasi dan memberikan bimbingan dalam bentuk ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat umum.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan tabel waktu dari keterangan pelaksanaan kerja magang di Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.

Tabel 1.1. Pelaksanaan kerja magang

No.	Tanggal	Keterangan
1	24 Juli 2020	Mengirimkan surat permohonan magang ke Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia
2	27 Juli 2020	Lembaga Ilmu pengetahuan Indonesia mengkonfirmasi
3	17 Agustus 2020	Melakukan tahap wawancara
4	18 Agustus 2020	Magang dimulai
5	18 November 2020	Magang selesai

Proses magang ini diawali dengan persiapan penulis dalam menyiapkan *cv* dan *showreel*, yang mana *showreel* sendiri terbentuk dari hasil dan karya yang sudah dibuat selama melewati proses kuliah ataupun diluar kuliah. Kemudian *cv* dan *showreel* dikirimkan melalui surat elektronik ke beberapa perusahaan-perusahaan dan beberapa studio yang membuka kesempatan magang di bulan Agustus. Setelah 2 minggu dilewati, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia mengkonfirmasi *cv* dan portfolio penulis melalui media *platform* lain. Proses wawancara pun dilakukan secara singkat melalui pertemuan *online* untuk

memperkenalkan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, menjelaskan sistem pekerjaan, dan meyakinkan komitmen penulis selama melakukan proses permagangan di Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. Pada tanggal 18 Agustus 2020, proses magang dimulai dan diberikan tugas-tugas awal beserta penjelasan jam kerja. Ketentuan jam kerja dinyatakan fleksibel oleh pembimbing lapangan, yang disesuaikan dengan jam kerja pribadi.