



### **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

Industri kreatif saat ini telah berkembang dengan pesat, sehingga beragam kebutuhan terbentuk untuk menyampaikan gagasan dan tujuan yang telah direncanakan. Salah satu medium yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut adalah desain dan animasi. Karya *motion graphic* yang dihasilkan oleh desain dan animasi memadukan pergerakan elemen-elemen visual dengan konten audio menjadi sebuah wadah penyampaian informasi yang diminati serta efektif dalam implementasinya. *Motion graphic* kini banyak diimplementasikan dengan tujuan komersial, seperti promosi dan kampanye bagi produk dan jasa yang hendak meningkatkan *awareness brand*-nya.

Cuatrodia Creative merupakan sebuah *creative content agency* dan *production house* di Jakarta yang menciptakan desain dan *motion graphic* bagi *brand*. Cuatrodia memberikan pelayanan produksi audiovisual, *motion graphic*, animasi, desain, ilustrasi, dan *digital interface* dalam TVC, buku dan video *company profile*, *annual report*, identitas visual, dan desain *website*. Cuatrodia memiliki preferensi proyek dan *style* visual yang khas, namun dapat tetap memenuhi kebutuhan klien. Hal inilah yang membuat penulis memilih Cuatrodia Creative sebagai tempat menjalani praktik kerja magang. Penulis tertarik untuk belajar di Cuatrodia Creative sekaligus mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di program studi Desain Komunikasi Visual pada Universitas Multimedia Nusantara.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang ini dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan diri terhadap sistem kerja di dunia profesional dalam bidang desain, ilustrasi, dan *motion graphic*.
2. Menerapkan ilmu desain yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
3. Menambah pengalaman kerja dalam dunia desain.
4. Memberikan kontribusi kepada perusahaan tempat praktik kerja magang.

5. Membangun relasi selama bekerja di perusahaan tempat praktik magang.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Prosedur pelaksanaan kerja magang dilakukan berdasarkan persyaratan akademik yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, yaitu mahasiswa lulus mata kuliah ACW dengan nilai minimal C, telah menempuh minimum 100 SKS, IPK minimal 2.00, serta tidak memiliki nilai D dan E. Selain memenuhi persyaratan tersebut, penulis juga mengikuti pembekalan magang yang diadakan oleh program studi dan *external student affairs*.

Setelah memenuhi persyaratan akademik dan mengikuti pembekalan magang secara *online* melalui Zoom, penulis melengkapi persyaratan administrasi berupa form KM. Penulis mengajukan 5 tempat praktik kerja magang dan juga identitas penulis pada form KM-01 *online* melalui Google Form pada tanggal 20 Juni 2020. Selama proses menunggu verifikasi KM-01, penulis mengirimkan *email* kepada tempat praktik magang pilihan untuk mengkonfirmasi apakah tempat tersebut membuka lowongan praktik kerja magang desain grafis. Setelah mendapatkan persetujuan dan verifikasi dari Koordinator Magang dan Pembimbing Akademik, penulis mendapatkan *e-mail* berisi surat pengantar magang atau form KM-02 digital serta tempat praktik magang yang disetujui pada tanggal 23 Juni 2020.

Kemudian, penulis melakukan pengajuan kerja magang ke Cuatrodia Creative dengan mengirimkan *e-mail* dengan melampirkan CV, portfolio, dan *showreel*. Penulis kemudian juga mengirimkan surat pengantar magang dari DKV UMN kepada Cuatrodia Creative. Pada hari yang sama, penulis mendapatkan informasi bahwa Cuatrodia Creative membuka lowongan praktik kerja magang minimal 3 bulan untuk periode Juli-September 2020. Selain itu, penulis juga diinformasikan untuk melakukan penyusunan jadwal wawancara bersama *creative director* dari Cuatrodia Creative melalui WhatsApp. Proses wawancara kemudian dilakukan keesokan harinya pada pukul 18.00 WIB secara *online* menggunakan Zoom bersama *creative director* dari Cuatrodia Creative. Setelah melaksanakan wawancara, penulis diminta untuk menyelesaikan *test* berupa pembuatan *editorial*

*post* sesuai *brief* yang diberikan. Kemudian, penulis mendapatkan konfirmasi kembali oleh *creative director* bahwa penulis diterima dan dapat melaksanakan praktik kerja magang di Cuatrodia Creative.

Setelah dinyatakan diterima, penulis kembali dihubungi pada tanggal 26 Juni 2020 oleh *marketing director* dari Cuatrodia Creative untuk perihal administrasi. Penulis kembali diminta untuk mengirimkan surat pengantar magang dari DKV UMN. Lalu, penulis menerima surat keterangan magang dari Cuatrodia Creative pada tanggal 29 Juni 2020. Surat keterangan magang tersebut kemudian diserahkan kepada admin DKV UMN dan diunggah ke [my.umn.ac.id](http://my.umn.ac.id) untuk memperoleh berkas administrasi lainnya, yaitu KM-03, KM-04, KM-05, KM-06, dan KM-07.

Praktik kerja magang dimulai terhitung dari tanggal 1 Juni 2020 hingga 30 September 2020. Jam kerja yang umum berlaku pada Cuatrodia Creative adalah selama 9 jam terhitung dari pukul 11.00 WIB hingga 20.00 WIB. Namun, jam kerja diperpanjang apabila diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan yang ada. Pada Cuatrodia Creative tidak terdapat jam khusus untuk istirahat, sehingga para karyawan dibebaskan untuk mengatur waktu istirahat, makan, dan keperluan lainnya. Selama praktik magang dilakukan hingga akhir, penulis mengisi dokumen administrasi KM dan laporan untuk kemudian diserahkan kembali kepada pihak kampus sebagai bukti pelaksanaan praktik kerja magang.