

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Magang merupakan tempat di mana mahasiswa diuji kelayakannya dalam dunia kerja serta untuk mendapatkan ilmu yang lebih dari yang didapatkan saat berada di Universitas Multimedia Nusantara. Hal ini sangat berguna untuk bekal mahasiswa untuk ke depannya, karena dengan mengikuti program magang ini mahasiswa akan menerapkan kemampuannya yang sudah dipelajari dalam masa perkuliahan di dunia kerja. Program magang ini merupakan salah satu syarat yang harus di penuhi oleh mahasiswa untuk mendapatkan gelar sarjana.

Penulis ingin mempelajari lebih dalam lagi mengenai *motion graphic*, karena *motion graphic* hampir berada di setiap proses dalam pembuatan film animasi dan akan terus berkembang berkat teknologi, pelajaran ini sangat bermanfaat untuk jurusan animasi di UMN tentunya untuk pembuatan film 2d, 3d dan sinematografi. Penulis ingin lebih tahu tentang *motion graphic* dan peluang yang diberikan oleh kampus menjadi hal yang sangat baik bagi penulis untuk mencari lowongan magang sebagai *motion graphic*.

Motion merupakan salah satu peran terpenting dalam pembuatan animasi, karena *motion* bisa diartikan sebagai gerak maka peran *graphic* adalah sebagai pelengkap dalam menyampaikan visual. Menurut informasi yang diberikan oleh Animasi Studio, *motion graphic* dikenalkan oleh Trish dalam buku Chris Meyer. Dia mengatakan bahwa awal di mana *software* mengkhususkan diri untuk proses pembuatan video, tanpa mengedit atau membuat program 3D. Dengan munculnya *motion graphic* maka objek akan terlihat dinamis, menarik dan tidak membosankan.

Dalam industri kreatif saat ini banyak sekali perusahaan yang mencari *motion graphic designer* yang memiliki kualitas dan keterampilan yang baik. Untuk memudahkan komunikasi dengan klien atau pengguna jasa, sebuah

perusahaan membutuhkan media yang dapat menyampaikan informasi secara singkat dan jelas. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan *motion graphic*. Berdasarkan artikel kreatif yang ditulis pada 14 Maret 2020 *motion graphic* tidak hanya bekerja untuk sebuah film animasi, namun *motion graphic* juga dapat digunakan sebagai media informasi, dalam pembuatan sebuah desain web, media iklan, media belajar efektif, *music video*, serta *company profile* dll (kreativv, 2020).

Pertumbuhan *motion graphic* di Indonesia kini kian berkembang dan banyaknya perusahaan yang membuka lapangan pekerjaan untuk para *motion graphic* untuk kepentingan perusahaan maupun pembuatan film. Menurut artikel dari *whiteboard journal* yang ditulis pada 16 maret 2020 banyaknya para *motion graphic* yang kehilangan pekerjaannya akibat dari pandemi yang sedang melanda di Indonesia. Hilangnya pekerjaan mengakibatkan dampak yang sangat besar bagi dunia industri kreatif. Dengan begitu bisa disimpulkan bahwa dalam masa pandemi ini untuk mendapatkan lapangan pekerjaan sangatlah sulit bahkan untuk para mahasiswa yang belum memiliki pengalaman yang dapat meyakinkan.

Pada saat penulis hendak mencari tempat untuk melaksanakan kerja magang *motion graphic*, penulis mendapatkan lowongan pekerjaan dari teman penulis yang melihat lowongan pada halaman facebook miliknya dan memberikan lowongan itu kepada penulis. Perusahaan tersebut adalah PT. MNC Animation, yang sudah diresmikan pada tanggal 22 mei 2011 di Jakarta dalam mengurus animasi series. Karena MNC Animation merupakan studio animasi yang cukup besar, penulis yang memiliki pengalaman dalam membuat animasi ingin mencoba melamar di perusahaan tersebut karena memiliki kecocokan dalam bidang yang penulis pelajari.

Pada tanggal 15 September 2020, penulis mengirimkan CV ke MNC Animation dengan mengirimkan ke email MNC Animation yang tertera pada lowongan tersebut, penulis dikabarkan bahwa pada tanggal 16 September 2020 penulis di beritahukan oleh pihak HRD MNC Animation bahwa akan di

wawancarai melewati telepon. Di hari yang sama penulis menerima kabar bahwa pada tanggal 21 September 2020 penulis akan mulai melaksanakan kerja magang. Kontrak magang di MNC Animation berlangsung selama tiga bulan, yaitu mulai dari 21 September 2020 – 21 Desember 2020.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang dilakukan dengan tujuan berikut:

1. Memperluas dan memperdalam kemampuan penulis baik secara *hardskill* maupun *softskill* yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan dalam dunia kerja. Hal ini dapat membantu mengukur standar kemampuan yang sebenarnya dalam dunia kerja. Sehingga penulis dapat meningkatkan/memperbaiki ke depannya.
2. Memahami proses pembuatan *motion graphic* dalam animasi dari *pre-production* hingga *post-production*.
3. Melatih mahasiswa dalam bekerja sama dan berkomunikasi antar rekan kerja.
4. Menambah pengalaman sekaligus belajar bertanggung jawab dalam dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan magang dimulai dengan memberikan Curriculum Vitae ke email MNC Animation pada tanggal 15 September 2020 dan di hari setelahnya pada tanggal 16 September 2020 penulis dikabarkan bahwa akan dilakukan wawancara pada hari yang sama melalui panggilan telepon. Berdasarkan portofolio yang sudah dibuat selama masa perkuliahan dan berkaitan dengan pekerjaan yang penulis inginkan. Penulis di terima pada tanggal 16 September sebagai *motion graphic* di PT MNC Animation.

Pelaksanaan kerja magang di PT MNC Animation dimulai pada tanggal 21 September 2020 – 21 Desember 2020. Namun secara resmi dari pihak kampus, waktu magang mulai terhitung pada tanggal 23 September 2020 dikarenakan *form*

KM-02 baru didapatkan pada tanggal 22 September 2020. Hari kerja di perusahaan tersebut adalah senin-jumat dan mulai pada pukul 09.00-18.00. Presensi dilakukan dengan men *tapping* kartu di depan pintu dan begitu juga pada saat jam pulang.