

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan menjadi peran penting dalam kehidupan anak-anak. Berkembangnya teknologi melalui beberapa media, memberi kemudahan dalam menyampaikan berbagai informasi pengetahuan dan meningkatkan kinerja pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan, yaitu melalui video animasi yang dapat meningkatkan semangat dan dapat memotivasi anak-anak untuk dapat memahami berbagai penyampaian materi pembelajaran. Peranan pembelajaran melalui media seperti video animasi yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan daya pikir anak dengan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Penerapan visual asset menjadi peranan penting dalam menciptakan sebuah animasi yang menarik dan lebih berwarna. Selain itu dengan adanya tampilan visual asset yang menarik membantu penyampaian materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Perusahaan yang berperan besar dalam bidang pendidikan berbasis teknologi di era digital seperti ini yaitu Geniora.

Perusahaan Geniora yang sudah berdiri sejak tahun 2016 dikenal sebagai perusahaan yang mampu untuk menggabungkan edukasi dengan penerapan teknologi yang dapat memberikan pendidikan terbaik bagi anak-anak Indonesia. Berbagai karya milik Geniora dari Geniora Sayabisa yang merupakan aplikasi berisikan berbagai jenis materi pembelajaran untuk anak SD, Geniora *Phone* merupakan *smartphone* pertama bagi anak-anak dan membantu keluarga mendidik anak di era digital, dan masih banyak media edukasi menarik lainnya. Melihat berbagai media beserta pencapaian Geniora yang dapat mendukung dunia pendidikan bagi anak-anak Indonesia, penulis menjadi tertarik mengenai pengembangan berbagai media yang dapat digunakan sebagai edukasi. Salah satunya melalui perancangan visual asset yang nantinya akan diproses ke dalam video animasi. Pada masa kuliah penulis sudah mempelajari mengenai penggunaan *adobe illustrator* untuk dapat diterapkan ke dalam berbagai perancangan berupa

illustrasi. Maka dari itu penulis menggunakan kesempatan ini untuk dapat mempraktikkan pembelajaran yang sudah pernah diterima selama masa perkuliahan dan memperluas wawasan penulis beserta dengan berbagai teknik untuk menciptakan sebuah visual asset yang menarik.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam melaksanakan proses kerja magang, penulis memiliki maksud untuk dapat memperdalam wawasan dan menjadi pengalaman bagi penulis di dalam dunia pekerjaan, terutama pada bidang visual asset illustrator. Berikut merupakan tujuan kerja magang di perusahaan Geniora:

1. Memperdalam wawasan dan memberikan pengalaman bagi penulis dalam dunia kerja, dimana penulis dapat membangun hubungan dengan tim dan menyelesaikan tugas yang diberikan.
2. Menerapkan ilmu-ilmu yang pernah dipelajari semasa perkuliahan ke dalam praktik kerja secara nyata.
3. Memperdalam ilmu dan teknik bagi penulis dalam merancang sebuah visual asset illustrator.
4. Membangun kerjasama dalam tim dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.
5. Memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S. Ds.) pada Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan prosedur kerja magang, penulis mengawalinya dengan melakukan pembekalan magang pada tanggal 27 November 2020 yang di diselenggarakan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara. Setelah mendapatkan bimbingan dan penjelasan yang disampaikan dalam pembekalan magang, maka penulis melanjutkan dengan mengisi *form* KM 1 dengan mengajukan beberapa perusahaan yang dapat ditinjau langsung oleh koordinator kerja magang. Setelah disetujui oleh koordinator kerja magang maka penulis menerima *form* KM 2 yaitu berupa surat pengantar magang pada tanggal 11 Januari

2021 yang akan diajukan penulis bersama dengan CV dan *Portfolio* pada perusahaan yang awalnya sudah disetujui oleh pihak koordinator.

Setelah satu minggu pengajuan lamaran magang pada beberapa perusahaan, penulis mendapatkan balasan *email* dan panggilan *interview* dari perusahaan Geniora. Proses *interview* dilakukan secara *online* melalui *line call* dengan waktu yang sudah ditentukan oleh geniora pada balasan *email* kepada penulis. Selama proses *interview* pihak Geniora menjelaskan mengenai proyek yang akan dikerjakan beserta penjelasan prosedur pekerjaan yang akan dijalankan selama masa pandemi. Di akhir proses *interview* pihak Geniora memberikan kabar kepada penulis mengenai penerimaan proses kerja magang pada perusahaan Geniora yang dimulai dari tanggal 8 Februari 2021 hingga 30 Juni 2021, beserta peranan penulis selama proyek yang dikerjakan berlangsung. Setelah mendapatkan surat penerimaan magang dari perusahaan Geniora, penulis menyerahkannya ke Universitas untuk dapat memproses *form* KM 3-7.

Selama proyek berlangsung penulis bekerja selama enam hari dalam seminggu dimulai dari pukul 09.00 pagi hingga 17.00 sore setiap hari senin hingga jumat sesuai dengan standar waktu pulang perusahaan, namun selama proyek berlangsung penulis melanjutkan waktu kerja dengan mengambil waktu lembur dikarenakan *deadline* proyek yang sangat dibutuhkan. Pada hari sabtu dimulai dari pukul 09.00 hingga 17.00 WIB. Untuk bekerja di hari sabtu tidak diwajibkan oleh perusahaan namun memang selama proyek berlangsung penulis bekerja di hari sabtu untuk menyelesaikan kewajiban pekerjaan sehingga dapat diproses dengan tepat waktu. Selama proses kerja magang, pembimbing lapangan akan memberikan *briefing* mengenai tugas yang akan dikerjakan oleh penulis, sesuai dengan arahan yang disampaikan oleh tim *head production* yang diterima dari klien.