



### **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

Seiring perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih, banyak perusahaan yang sudah memakai animasi berupa *motion graphic* sebagai salah satu teknik untuk menyampaikan informasi secara menarik, dinamis, serta mudah dimengerti secara visual oleh masyarakat luas. Sehingga pada akhirnya teknik *motion graphic* menjadi pilihan untuk menyebarkan informasi ke berbagai macam *platform* yang ada di sosial media seperti *Instagram*, *Facebook*, *Website*, dan lain sebagainya.

Game4Change merupakan perusahaan *start up* yang secara khusus mendukung perkembangan SDGs (*Sustainable Development Goals*) melalui permainan seperti “*Wilah Card Game*” sebagai salah satu kontribusinya dalam mendukung SDGs di Indonesia dengan menerapkan edukasi kepada anak usia dini mengenai pemilahan sampah.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan praktik kerja magang pada Game4Change dengan tujuan untuk memperluas wawasan mengenai permainan edukatif yang bertemakan SDGs, mengembangkan *skill motion graphic* yang baik dan informatif, serta ikut serta dalam berkontribusi menyebarkan informasi-informasi edukatif kepada masyarakat luas.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan praktik magang yang penulis lakukan memiliki beberapa maksud dan tujuan yaitu:

1. Sebagai sarana untuk penulis menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah secara langsung pada dunia kerja.
2. Menambah pengalaman baru bagi penulis untuk mencoba turun ke dunia kerja secara langsung, serta memperluas koneksi.
3. Mengasah *hard skill*, dan *soft skill* penulis, serta memperluas wawasan mengenai *motion graphic* dan SDGs.
4. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

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

#### **1.3.1. Alur Aplikasi Magang**

Prosedur praktik kerja magang diawali dengan mengikuti pembekalan magang yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada 07 Februari 2020 di *Lecture Theater*. Setelah itu, penulis mengajukan nama-nama perusahaan yang ingin dituju dengan mengisi formulir KM 01 dan mengirimnya pada 28 April 2020. Setelah melewati proses peninjauan oleh koor magang, penulis mendapatkan KM 02 yang merupakan surat pengantar magang untuk mengajukan permohonan magang serta mengirim CV dan portofolio kepada perusahaan-perusahaan yang sudah disetujui oleh Universitas Multimedia Nusantara pada 04 Mei 2020.

Setelah mengajukan permohonan magang kepada beberapa perusahaan, penulis mendapatkan email mengenai kesediaan untuk melakukan *interview* pada 23 Juli 2020 yang dikirimkan kepada penulis pada 20 Juli 2020. Selama rentang waktu yang diberikan, pihak perusahaan meminta penulis untuk membuat sebuah *bumper video* yang berdurasi 5 detik sebagai salah satu syarat dari *interview* untuk mengukur *skill* penulis sebelum diterima di Game4Change. Setelah selesai melakukan proses *interview*, penulis mendapatkan balasan email berupa penerimaan kerja magang pada 24 Juli 2020. Pada akhirnya penulis mendapatkan surat penerimaan magang pada 05 Agustus 2020 lalu meng-*uploadnya* di *my.umn* untuk mendapatkan KM 03-07.

#### **1.3.2. Skema Jam Kerja**

Penulis memulai praktik kerja magang di Game4Change dari 03 Agustus hingga 30 Oktober 2020. Penulis bekerja selama 5 hari dalam 1 minggu dimulai dari jam 10.00 sampai 17.00 WIB, kecuali hari jumat dimana penulis harus melakukan praktik kerja magang dimulai dari jam 13.00 sampai 17.00 WIB karena ada kelas pada pagi harinya. Keseluruhan proses kerja magang dilakukan secara *online* dari rumah masing-masing dan dipantau melalui *Google Hangout*.

Proses kerja magang selalu diawali dengan *meeting* pagi setiap hari senin untuk membahas pekerjaan dan target dari masing-masing divisi. Lalu penulis akan melanjutkan pekerjaan yang sudah ditetapkan oleh supervisi lapangan, setelah selesai mengerjakan penulis akan meminta *feedback* kepada supervisi untuk melakukan revisi hingga akhirnya keseluruhan desain dan animasi sudah disetujui serta siap untuk diunggah di *Instagram*.