

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut *Cambridge Business English Dictionary* (n.d.), magang adalah sebuah periode waktu di mana pelajar bekerja untuk suatu perusahaan atau organisasi untuk memperoleh pengalaman dari suatu jenis pekerjaan. Terdapat dua kendala yang penulis harus hadapi dalam mencari tempat magang. Pertama, perangkat elektronik penulis sudah tidak kuat lagi dalam mengoperasikan program-program 3D, sehingga penulis hanya bisa mencari tempat magang yang membutuhkan kemampuan-kemampuan 2D seperti *motion graphic* dan ilustrasi. Kedua, karena munculnya pandemi COVID-19, penulis harus pulang ke kampung halamannya di Tasikmalaya.

Di Tasikmalaya, penulis harus mencari tempat magang di daerah sekitar tempat tinggalnya atau tempat magang yang memberlakukan *work from home* (kerja dari rumah). Sayangnya, industri animasi masih belum berkembang di Tasikmalaya sehingga penulis tidak dapat menemukan *production house* (PH) atau perusahaan yang membuka magang bagi anak animasi. Selain itu, kebanyakan perusahaan-perusahaan dan PH-PH di luar Tasikmalaya yang membutuhkan kemampuan 2D sudah mulai menginginkan agar karyawan-karyawannya bekerja di kantor lagi.

Setelah berusaha melamar di beberapa perusahaan namun tidak mendapatkan hasil, penulis akhirnya berkonsultasi pada dosen pembimbing akademiknya. Beliau menyarankan agar penulis mencoba untuk magang di Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara (Prodi Film UMN), tempat penulis menempuh pendidikannya saat ini. Berdasarkan saran tersebut, penulis memutuskan untuk mencoba melamar untuk magang di Prodi Film UMN. Akhirnya penulis diterima untuk magang di Prodi Film UMN sebagai *motion graphic artist*.

Menurut Krasner (2008), *motion graphic* sendiri adalah jenis desain grafis yang memperlihatkan pergerakan. Selain karena perkembangan teknologi yang

membuat *motion graphic* lebih mudah dibuat, *motion graphic* juga digunakan karena manusia secara alami lebih tertarik dengan sesuatu yang bergerak. Namun, pergerakan dalam *motion graphic* harus tetap memiliki arti yang hendak disampaikan, seperti semua jenis komunikasi visual lainnya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memiliki beberapa maksud dan tujuan untuk kerja magang di Prodi Film UMN. Pertama, penulis ingin mengetahui secara langsung bagaimana UMN menciptakan animasi-animasi untuk kepentingan kampus. Kedua, penulis ingin mengenal lebih banyak orang untuk menambah koneksi. Ketiga, penulis ingin menerapkan ilmu-ilmu animasi yang telah penulis pelajari di dunia kerja, sekaligus mengembangkannya. Beberapa ilmu yang penulis terapkan saat magang merupakan ilmu yang telah penulis pelajari selama masa perkuliahan penulis di kampus. Sebagian besar ilmu itu adalah mengenai program *Adobe After Effects*, seperti membuat komposisi, menggunakan *puppet tool*, memasang dan mengatur efek-efek animasi, dan menganimasikan aset-aset tersebut. Beberapa ilmu lainnya antara lain seperti cara memasukkan *plug-in* dan jenis huruf baru ke dalam program, dan manajemen data.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai kerja magang di Prodi Film UMN pada tanggal 26 April 2021, dan akan selesai pada tanggal 24 Juni 2021. Penulis menyelesaikan 320 jam kerja magang pada tanggal 8 Juni 2021. Penulis kerja selama 6 hari dalam seminggu (Senin - Sabtu) secara *work from home* yang setiap harinya dimulai pada pukul 08:00 pagi.

Berikut ini adalah rincian prosedur penulis dalam menjalankan magang di Prodi Film UMN:

1. Penulis mencari tempat magang dan mengisi pengajuan kartu magang.
2. Pengirim mengirimkan lamaran magang ke *Human Resources* Universitas Multimedia Nusantara (HR UMN) pada tanggal 23 April 2021 yang berisikan salinan Kartu Tanda Penduduk (KTP), *Curriculum Vitae* (CV),

transkrip nilai, jadwal SKS yang diambil semester ini, dan surat pengantar magang.

3. Penulis diterima magang di Prodi Film UMN dan mendapatkan surat jawab dari HR UMN.
4. Penulis melaksanakan kerja magang secara *work from home* dari tanggal 26 April 2021 hingga 24 Juni 2021.
5. Dalam sehari, penulis melakukan kerja magang selama 10 jam, yang dimulai dari jam 08:00 pagi dan selesai pada pukul 19:00 malam, dengan jam istirahat dari pukul 12:00 sampai 13:00 siang.
6. Peraturan perusahaan cukup fleksibel, yang penting pekerjaan bisa selesai tepat waktu.
7. Jenis pekerjaan yang penulis lakukan dipantau dalam KM-4.