

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di Indonesia, animasi telah berkembang pesat. Hal ini dikarenakan animasi tidak hanya bergerak dalam bidang hiburan seperti film, namun juga sering kali dipakai dalam bidang komersial. Hal tersebut dapat dilihat dengan banyaknya animasi yang digunakan sebagai media untuk mempromosikan atau memperkenalkan suatu produk maupun jasa. Dalam situs *animate2explain.com* (2017) alasan animasi digunakan dalam bidang komersial ini selain karena adanya perbedaan biaya produksi yang lebih terjangkau dibandingkan *live action*, animasi juga dapat membuat produk yang ingin dipromosikan menjadi lebih menarik dan membuat penonton terhibur. Salah satu pelaku kreatif yang berperan dalam pembuatan animasi ini disebut sebagai *motion designer*.

Motion designer atau yang lebih umum disebut sebagai animator memiliki peranan penting dalam *pipeline* produksi, khususnya dalam membuat video *motion graphic*, *compositing*, sampai *animatic* maupun *stillomatic* untuk memperlihatkan *output* kasar kepada *client* atau sebagai *guide* untuk proses produksi yang lebih matang. Oleh karena itulah, banyak sekali perusahaan kreatif yang membutuhkan *motion designer*, salah satunya adalah *creative agency*.

Creative agency memerlukan *motion designer* karena tidak hanya menawarkan untuk merealisasikan konsep dalam bentuk grafis ataupun desain, *creative agency* juga menawarkan *output* dalam bentuk video *live-action* dan *animation* baik dalam medium 3D, 2D, maupun *motion graphic*. Pada umumnya, perusahaan memerlukan *creative agency* dalam mempromosikan produk atau jasa yang mereka tawarkan. Melihat besarnya peluang kerja dalam *creative agency* inilah yang membuat penulis tertarik untuk mencari pengalaman bekerja di salah satu *creative agency* di Indonesia, yaitu Cuatrodia Creative.

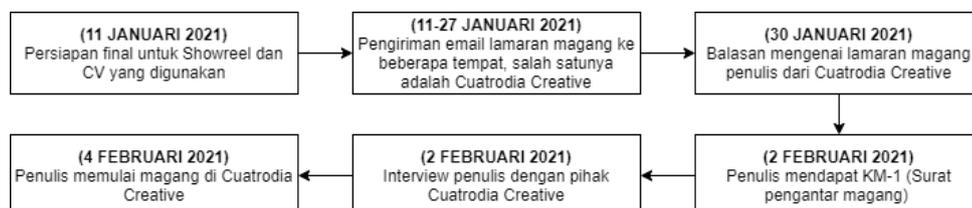
Sebagai *creative agency*, Cuatrodia Creative sendiri telah menangani *client* dari berbagai perusahaan besar, seperti Telkom Indonesia, Bank Indonesia, PGN, Adidas dan lainnya dalam bekerja sebagai *creative agency*. Oleh karenanya, penulis ingin mempelajari dengan bekerja langsung dalam kesempatan praktik kerja magang di Cuatrodia Creative. Selain itu, penulis juga ingin mempelajari bagaimana *pipeline* atau alur dalam proses produksi sebagai *motion designer* dalam tim *motion* di Cuatrodia Creative.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan program kerja magang tidak hanya sebagai syarat kelulusan, tapi juga untuk menambah pengalaman mahasiswa dengan melakukan praktik langsung ke lapangan untuk menerapkan apa yang telah mahasiswa pelajari di universitas. Selain itu, program kerja magang ini juga menjadi kesempatan mahasiswa untuk memperluas dan membangun koneksi dalam dunia kerja. Dengan melakukan kerja magang di Cuatrodia Creative, penulis diharapkan mendapat pembelajaran dan pengalaman dari beberapa proyek yang telah dilakukan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur awal yang dilakukan penulis saat akan memulai program kerja magang adalah mencari beberapa *studio creative agency* di Indonesia sembari menyiapkan *showreel* yang sesuai dengan lowongan kerja yang diinginkan penulis. Setelah persiapan selesai, barulah penulis melamar di beberapa tempat yang sudah penulis cari.



Gambar 1.1. Proses persiapan kerja magang
(Dokumentasi pribadi)

Disela-sela menunggu balasan dari lamaran yang sudah dikirim di beberapa studio, penulis mengajukan KM-1 untuk mendapatkan surat pengantar magang dari universitas. Setelah beberapa minggu penulis melakukan pencarian tempat magang, pada tanggal 30 Januari 2021, penulis mendapat kabar bahwa penulis diterima magang di Cuatrodia Creative dan akan mendapat informasi lebih lanjut mengenai hal tersebut.

Pada tanggal 2 Februari 2021, penulis mendapat pesan dari pihak Cuatrodia Creative tentang lamaran kerja magang yang penulis kirim dan melakukan wawancara singkat dengan Ade Syam (*Project Manager* Cuatrodia Creative yang menjadi supervisi penulis selama magang) dan Cherry Meikal (*Motion Graphic Supervisor* yang menjadi pembimbing lapangan penulis selama menjalani program kerja magang) menggunakan media Zoom. Dalam wawancara tersebut, penulis mengetahui bahwa Cuatrodia Creative melakukan program kerja *work from office* dan *work from home* sesuai dengan kebutuhan (*flexible*). Namun, dikarenakan kondisi yang mengharuskan penulis untuk *work from home*, pihak Cuatrodia Creative menyetujui dan mengizinkan penulis melakukan program kerja magang secara *full work from home*.

Pada tanggal 4 Februari 2021 penulis memulai program kerja magang sebagai salah satu *motion designer* dalam divisi *motion* di Cuatrodia Creative Studio. Kemudian, penulis memberikan surat pengantar magang (KM-1) dari universitas kepada pihak Cuatrodia Creative dan mendapat balasan berupa surat keterangan penerimaan magang dari Cuatrodia Creative yang penulis teruskan kepada admin FSD melalui surel. Selain itu, penulis juga langsung mendaftarkan tempat kerja magang di situs Universitas Multimedia Nusantara (my.umn.ac.id). Berikut merupakan informasi singkat tentang perusahaan tempat penulis melakukan praktik kerja magang.

1. Nama Perusahaan : Cuatrodia Creative
2. Supervisor : Ade Syam
3. Divisi : Motion

4. Alamat : Jl. Pejaten Mas VII. Blok B No. 1.
RT012/RW.002. Pasar Minggu, Jakarta Selatan.
5. Periode Kerja Magang : 4 Februari 2021 – 4 Mei 2021
6. Hari kerja: Senin - Jumat
7. Jam kerja: 11.00 – 20.00 WIB

Pada surat keterangan magang, penulis melakukan program kerja magang dari tanggal 4 Februari 2021 – 4 Mei 2021 dan diperbolehkan untuk *extend* jika diperlukan. Dalam prosesnya sendiri, penulis melakukan kerja magang dari hari Senin sampai Jumat, dengan waktu kerja masuk dari jam 11.00 dan melakukan absen pada jam 11.30 bersama tim *motion* menggunakan media Google Meet, kemudian mengakhiri magang pada jam 20.00. Namun, tidak menutup kemungkinan penulis mengakhiri magang lebih dari jam 20.00 atau bekerja pada *weekend* untuk proyek tertentu.

Di Cuatrodia Creative sendiri, media telegram menjadi media komunikasi utama untuk koordinasi, melakukan asistensi, bertanya mengenai masalah yang timbul saat pengerjaan proyek, maupun komunikasi lainnya. Selain Telegram, Google Meet dan Zoom juga menjadi media komunikasi penulis bersama tim *motion* untuk melakukan rapat maupun *briefing* mengenai proyek yang tengah atau yang akan dilakukan. Dalam program kerja magangnya sendiri, penulis lebih banyak menggunakan *Adobe After Effects* dalam menganimasikan aset yang diberikan oleh divisi desain sesuai dengan kebutuhan proyek yang diberikan.