

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion graphic (grafis gerak) adalah suatu karya gambar bergerak yang menggabungkan antara desain grafis dengan gambar bergerak (video animasi), terkadang disertai dengan *soundtrack* berupa *voice-over* dan musik (Ian Crook & Peter Beare, 2017). *Motion graphic* dinilai sangat penting dalam menyampaikan informasi baik secara visual maupun *text*. Hal ini dikarenakan penggunaan *motion graphic* di di bidang komunikasi lebih mudah untuk dipahami serta terkesan lebih menarik dengan elemen-elemen grafis yang bergerak sesuai dengan informasi yang dibawakan. Jika dilihat dari prinsip desain grafis yang bergerak seperti *easing* dan *parenting*, *motion graphic* dapat menghasilkan karya 2D menjadi lebih hidup di mana grafis yang bergerak ini terinspirasi dari gerakan yang ditemukan di dunia nyata. *Motion graphic* biasa kita temukan di beberapa media seperti judul dan *credit film* dan TV, iklan TV, identifikasi berita dan stasiun, infografis, *music video*, presentasi, *website*, menu DVD dan *Blu-ray*, galeri seni, serta ada di suatu klub atau acara (R. Brian Stone & Leah Wahlin, 2018).

Web series merupakan serial pendek yang bisa dijangkau melalui beberapa *platform online*, media sosial, atau situs *web* secara gratis. Menurut Laura Schellhardt, *web series* adalah urutan video online pendek yang bertujuan untuk menceritakan sebuah kisah informatif kepada audiens dan bersifat episodik yang berfokus pada satu cerita, tema, atau pemeran karakter selama periode waktu yang lama. Serupa dengan *TV series*, *web series* ditayangkan dalam beberapa episode. Namun yang membedakan antara *web series* dengan *TV series* adalah media publikasi yang digunakan di mana *TV series* hanya menggunakan media TV dengan siaran yang terjadwal sehingga ada kemungkinan bahwa *TV series* tidak ada siaran ulang. Sedangkan *web series* menggunakan *platform online* sehingga memungkinkan untuk dapat ditonton tanpa adanya jadwal siaran dan dapat ditonton lebih dari sekali kapan pun.

Maka, menurut Laura Schellgardt, penonton dapat menonton *web series* melalui komputer, tablet, atau *smartphone*. Menurut Christian pada tahun 2011, *web series* diproduksi oleh sejumlah kelompok yang berbeda seperti amatir, media independen, serta TV jaringan, pengiklan, dan perusahaan (Katie Ellis, 2016). Seperti layaknya film pada umumnya, *web series* dibuat dengan alur dan konflik yang jelas. Maka, *web series* memiliki akar cerita yang kuat layaknya film apalagi *web series* disajikan dengan jangka waktu dan jumlah episode yang pendek sehingga tidak membuat penonton mudah bosan. Menurut Tutut Setyorinie, *web series* pada umumnya merekrut aktor terkenal sehingga *marketing*-nya cukup kuat dan kualitas pun tidak perlu diragukan.

CDI Creative merupakan suatu perusahaan *creative agency* yang melayani pembuatan hal-hal yang berkaitan dengan *creative marketing* seperti *brand identity*, *UI design*, *motion graphic*, serta *photo/video editing*. CDI Creative didirikan untuk membantu para klien yang membutuhkan jasa pembuatan *branding design* untuk kebutuhan *creative marketing* bisnis para klien. Maka, hal tersebut dapat mewujudkan tujuan bisnis para klien melalui branding yang tepat, *marketing campaign*, mengelola reputasi brand, dan komunikasi visual yang kreatif. Pemilihan tempat magang dilatarbelakangi dengan pengalaman penulis yang kesulitan mencari tempat magang yang cocok. Oleh karena itu, penulis mencoba mengirim berkas-berkas lamaran berupa *Cover Letter*, *Curriculum Vitae* (*CV/Resume*), dan *portofolio* ke beberapa perusahaan yang penulis temui di beberapa akun Instagram yang menyajikan konten-konten lowongan kerja dan Google. Namun sebelum mengirimkan dokumen lamaran, penulis melakukan riset terhadap perusahaan-perusahaan yang akan dipilih.

Karena belum mendapat panggilan *interview*, penulis hampir putus asa namun tetap melakukan pencarian. Beberapa menit setelah penulis mengirimkan dokumen lamaran ke CDI Creative, penulis mendapat pesan dari HRD untuk menghadiri sesi *interview*. Setelah sesi *interview*, interviewer menginformasikan bahawa penulis akan mendapat pengumumannya dua hari setelah sesi *interview*. Enam hari setelah sesi *interview*, penulis tak kunjung mendapat kabar dari pihak CDI Creative sehingga penulis harus menghubungi CDI Creative melalui *e-mail*

terkait dengan kelanjutan hasil *interview*-nya. Setelah itu, penulis mendapat pesan dari HRD untuk menghadiri kelanjutan *interview*-nya melalui Google meet. Saat sesi tersebut, penulis diterima magang di perusahaan CDI Creative sebagai *motion graphic artist*. Alasan penulis ingin magang sebagai *motion graphic artist* adalah penulis ingin mempelajari ilmu *motion graphic* lebih jauh serta penulis yang sebelumnya memiliki pengalaman dasar di bidang *video editing* dan desain grafis ingin memiliki keahlian *editing* yang lebih baik dari sebelumnya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis mengikuti kerja magang di perusahaan CDI Creative yaitu:

1. Mengetahui proses kerja di CDI Creative sebagai *motion graphic artist*.
2. Menambah ilmu dan pengetahuan penulis, khususnya di bidang kreatif dan marketing secara profesional.
3. Mendapat kesempatan untuk terjun ke dunia kerja.
4. Mengetahui dan memahami struktur dan tanggungjawab bekerja di CDI Creative.
5. Memperbanyak koneksi melalui orang-orang atau tim yang bekerja di CDI Creative.
6. Mengetahui ciri khas yang dimiliki oleh CDI Creative itu sendiri.
7. Menambah keahlian dalam mengaplikasikan teknik-teknik yang ada di dunia *motion graphic*.
8. Mempelajari teknik-teknik *motion graphic* yang belum pernah dipelajari oleh penulis sebelumnya.
9. Sebagai syarat untuk meraih gelar S.Sn.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Menurut surat kontrak kerja magang yang dikirimkan oleh pihak CDI Creative, penulis melaksanakan kerja magang selama 3 bulan dimulai dari tanggal 2 Februari

2022 sampai tanggal 1 Mei 2022. Untuk jam operasionalnya berlangsung 8 jam per hari dari jam 08:00 sampai jam 17:00 dan hari operasional Senin sampai Jumat. Namun terkadang jam kerjanya tidak menentu dan tidak sesuai dengan jam operasional perusahaan sehingga terkadang ada yang lembur dan ada juga yang bekerja saat hari libur. Hampir setiap jam 08:00 perusahaan mengadakan koordinasi melalui Google Meet untuk rapat mengenai task yang akan dikerjakan penulis serta untuk mengasistensikan *task* yang sudah dikerjakan kepada tim. Segala macam bentuk rapat dan *submission* diadakan melalui Google Meet dan Telegram dikarenakan pihak perusahaan termasuk tim dan penulis melaksanakan kerja magang secara *Work From Home* untuk mematuhi protokol kesehatan.

Selama penulis melaksanakan kerja magang, penulis memilih untuk mengambil jam lembur, baik di hari biasa (Senin - Jumat) maupun di hari libur (Sabtu dan Minggu). Hal ini dikarenakan pihak Universitas Multimedia Nusantara menetapkan magang minimal 800 jam untuk mata kuliah Magang Track 2 yang berjumlah 20 SKS sebelum tanggal 1 Mei 2022. Tidak hanya itu, penulis juga cukup terlambat saat memulai magang dikarenakan penulis diterima untuk magang di CDI Creative pada tanggal 25 Januari 2022 dan kerja magang baru dimulai pada tanggal 2 Februari 2022 dikarenakan tanggal 1 Februari 2022 merupakan hari libur.

