

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis merupakan komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah atau beberapa pesan kepada pembaca ataupun penonton (R. Landa, 2019). Desain grafis memiliki beberapa fungsi untuk mengajak, memberi informasi, menarik perhatian, sebagai media propaganda, dan masih banyak lagi. Sebagai salah satu media yang efektif menyampaikan informasi, banyak individu atau bahkan golongan-golongan masyarakat yang menggunakan media grafis ini. Seiring perkembangan jaman, desain grafis yang terbatas hanya sebagai poster mulai berubah menjadi video animasi yang menyajikan beragam informasi. Maka dari itu, bermunculan beragam video animasi atau yang biasa disebut dengan *motion graphic* sebagai elemen baru dalam dunia desain grafis.

Motion graphic merupakan bentuk komunikasi visual yang berbasis media layar. Wiana (Wiana et al., 2018) dalam jurnalnya menyebutkan *motion graphic* merupakan bagian dari teknik animasi. *Motion graphic* juga merupakan salah satu bentuk susunan dari elemen-elemen desain yang berdasarkan bahasa film dan juga bahasa grafis. Pada dasarnya, *motion graphic* merupakan bentuk dari ilusi gambar yang disusun secara teratur dan ditampilkan berurutan hingga menjadi komunikasi audio visual. Sebagai salah satu bagian dari teknik animasi, orang yang menciptakan *motion graphic* membutuhkan kemampuan untuk berkomunikasi melalui audio visual ataupun *storytelling*. Salah satu bentuk dari penggunaan *motion graphic* adalah keperluan iklan televisi, iklan *infographic*, *packaging broadcasting*, dan kebutuhan grafis lainnya.

Keperluan grafis untuk postproduction atau terjemahan bahasa Indonesianya adalah pascaproduksi, seperti *Opening Bumper Break*, *flashbump*, *lowerthird*, dan *superimpose* dibuat semua oleh divisi grafis pascaproduksi. *Opening Bumper Break* atau yang biasa disingkat menjadi OBB merupakan video yang biasa berdurasi 15-30 detik dan berfungsi sebagai pembukaan sebuah acara. OBB biasa digunakan oleh

pihak *marketing* untuk melakukan promosi acara atau keperluan mempresentasikan materi acara kepada klien agar lebih menarik lagi. Peranan divisi grafis salah satunya adalah sebagai penanggung jawab pembuatan *Opening Bumper Break* untuk digunakan di suatu acara.

Vision Pictures yang merupakan anak perusahaan dari MNC Pictures adalah sebuah rumah produksi yang membuat konten untuk video berbasis platform digital. Visi Misi perusahaan ini sendiri adalah menjadi sebuah rumah produksi yang menghasilkan beragam konten yang memiliki kualitas tertinggi di Indonesia ataupun di luar negeri. Selain itu Vision Pictures menyajikan lingkungan kerja yang kondusif bagi karyawannya untuk bekerja dengan cara kreatif dan efisien, mengingat konten untuk penayangan acara selalu ada setiap harinya.

Berdasarkan yang sudah dijelaskan di atas, penulis memiliki ketertarikan dalam bidang grafis khususnya grafis pascaproduksi. Hal ini dikarenakan tidak jauh dari ketertarikan dan keahlian penulis dalam pembuatan motion graphic. Pemilihan tempat di Vision Pictures yang merupakan anak perusahaan dari MNC Pictures tidak lain dari kesamaan Visi dan Misi penulis dengan perusahaan ini sendiri, baik dalam pelaksanaannya ataupun tujuan dari kegiatan praktek kerja lapangan ini. Bersama dengan bimbingan supervisi lapangan dan tim pascaproduksi, penulis juga berharap untuk mendapat ilmu dan pengalaman akan dunia pascaproduksi di perusahaan televisi sebesar MNC.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja lapangan yang dilakukan penulis tidak jauh dari ketertarikan penulis akan dunia grafis khususnya *motion graphic*. Penulis melamar untuk posisi *motion graphic artist* di Vision Pictures bermaksud untuk menambah wawasan di bidang grafis pascaproduksi khususnya untuk pembuatan konten berstandar televisi. Selain itu, penulis juga berharap untuk mendapat pembelajaran akan proses pembuatan konten televisi atau video berbayar di perusahaan sebesar MNC Pictures dan juga alur dari pembuatan konten itu sendiri. Tujuan lain dari penulis melakukan

praktek kerja lapangan di Vision Pictures tidak lain dari menambah koneksi penulis sendiri untuk dunia kerja ke depannya.

Praktek kerja lapangan ini juga tidak lain dari salah satu syarat kelulusan penulis, dengan praktek kerja lapangan ini diharapkan dapat memenuhi standar universitas untuk meluluskan penulis. Selain itu, penulis juga bertujuan untuk mendapatkan portofolio yang cukup memberikan nilai lebih untuk ke depannya. Penulis juga berharap dapat menjadikan praktek kerja lapangan ini sebagai pembelajaran akan dunia kerja sesungguhnya. Tujuan akhir dari penulis dalam melakukan praktek kerja lapangan di Vision Plus agar dapat membantu memberikan sumbangsih tenaga kerja dalam pembuatan konten acara untuk lebih menarik lagi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dari segi akademis, penulis mengikuti beberapa kali sosialisasi dari kampus dan juga melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing penulis. Sosialisasi kampus berisi tentang pembekalan teknis untuk penulis serta mahasiswa lainnya yang mengikuti program kampus merdeka, khususnya untuk magang *track 2*. Bimbingan dengan dosen pembimbing juga dilakukan untuk terus menjaga laporan ini tetap berjalan, serta demi membimbing penulis dan juga mahasiswa lainnya ketika ketinggalan akan informasi magang *track 2*.

Secara sistem administrasi praktek kerja lapangan langsung, penulis aktif sebagai karyawan magang sejak tanggal 02 Juni 2021 hingga tanggal 02 Desember 2021, berdurasi selama 6 bulan. Prosedur penerimaan magang yang telah dilalui penulis tidak lain dari melakukan proses wawancara bersama dengan pihak human resource departement selama 2 kali, melalui proses wawancara daring via telepon dan juga melalui proses wawancara *offline* dimana penulis datang langsung ke Vision Plus. Setelah dari proses wawancara oleh *human resource departement*, penulis melakukan wawancara sekali lagi bersama dengan user yang merupakan supervisi divisi grafis pascaproduksi. Setelah itu, penulis menunggu beberapa hari

dan pada akhirnya mendapat kesempatan untuk melakukan praktek kerja lapangan di Vision Plus divisi grafis pascaproduksi.

Jam kerja di divisi grafis pascaproduksi cukup berbeda dengan jam kerja pada umumnya, jam kerja dimulai dari jam 12 siang sampai jam 8 malam. Hal tersebut tidak diharuskan agar mengikuti jam kerja seperti itu, boleh saja untuk datang lebih pagi atau lebih siang dengan syarat tetap 8 jam kerja. Jam kerja yang berbeda ini disebabkan divisi grafis pascaproduksi harus menunggu materi dari tim produksi untuk diolah. Materi dari tim produksi tidak menentu jamnya, namun biasanya materi tersebut diterima oleh pihak grafis pascaproduksi di waktu sore. Maka dari itu, divisi grafis pascaproduksi memiliki jam kerja yang lebih mundur dari jam kerja pada umumnya karena keharusan menunggu materi dari tim produksi yang datang ketika sore hari.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered in the background of the page. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with 'N' and 'N' to the right.

UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A