

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era informasi ini, pertukaran informasi dalam kuantitas yang besar dilakukan secara pesat dengan bantuan berbagai teknologi informasi seperti internet dan sosial media. Padatnya informasi yang masuk secara digital mendorong berbagai instansi untuk melakukan efisiensi dalam mengkomunikasikan hal tersebut. Visualisasi adalah salah satu metode untuk merubah sebuah informasi menjadi bentuk visual yang lebih mudah dipahami oleh pengamat. Proses ini memanfaatkan sistem persepsi manusia yang hebat dalam memproses informasi visual. (Lankow et al, 2012)

Salah satu alas komunikasi visual yang digunakan dalam memberikan informasi atau juga menghibur penonton pada waktu yang bersamaan adalah *motion graphics*. *Motion graphics* dijelaskan sebagai sebuah rangkaian yang dapat terdiri dari animasi tipografi, gambar digital atau gabungan berbagai rekaman nyata yang telah dikomposisikan bersama-sama. Bentuknya yang merupakan *hybrid* atau hasil gabungan dari berbagai bentuk grafis dan media diciptakan melalui berbagai program seperti *Adobe Photoshop*, *Autodesk Maya*, *Adobe After Effects* dan *The Foundary's Nuke*. (Barnes, 2019).

Barnes (2019) juga menyatakan bahwa ada dua faktor utama yang telah mendukung pertumbuhan *motion graphics* dalam industri agar merambat dengan cepat. Faktor pertama adalah banyaknya studio film, media berita, dan berbagai perusahaan berbasis grafis lainnya yang mulai menemukan cara inovatif dalam memanfaatkan teknologi digital. Faktor kedua adalah perangkat digital seperti *smartphone* dan tablet yang membuka akses ke berbagai konten dan saluran media yang berbasis grafis. Faktor-faktor tersebut membuktikan bahwa adanya industri dalam bidang *motion graphics* yang bergerak dan berkembang secara pesat. *Motion*

graphics juga efektif dalam membuat pesan yang dituju lebih berdampak berdasarkan kualitas dari penampilan dan animasi yang digunakan.

Dari berbagai alat dan kemahiran dalam menyampaikan pesan yang harus dikuasai dalam membuat *motion graphics*, salah satu jalur karier yang dapat dikejar oleh mahasiswa animasi adalah untuk menjadi sebuah *content creator*. Berdasarkan pernyataan Loorgin (2020), profesi tersebut dijelaskan oleh sebagai seseorang yang membuat informasi dan menyampaikannya ke sebuah target penonton tertentu. Informasi dapat bertujuan untuk mengedukasi atau menghibur, tetapi juga menarik dan membawa nilai untuk penonton. Pembuatan konten juga harus ditekankan dalam berusaha untuk memberi sebuah solusi terhadap tantangan yang dihadapi target penonton. Berbagai jenis konten dapat diciptakan seperti infografis, foto, buku digital, unggahan blog, berita dan video.

Penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di PT Tripedia Global Adventura (Tripwe) karena berbagai faktor dan kesempatan yang ditawarkan untuk berkembang sebagai seorang *content creator*. Tripwe adalah sebuah perusahaan teknologi informasi yang bergerak dalam industri pariwisata berbasis petualangan di darat, air dan udara. Tripwe memberikan banyak kesempatan bagi penulis dalam membuat berbagai konten *motion graphics* untuk target pasar pariwisata. Konten *motion graphics* yang diproduksi pada umumnya bertujuan untuk menyampaikan informasi, hiburan dan berbagai media audio visual.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di Tripwe untuk memenuhi syarat kelulusan untuk gelar S1. Industri pariwisata di Indonesia merupakan bidang yang memiliki banyak potensi untuk membuat konten visual dalam bentuk video dan desain. Implementasi pengetahuan dan kemahiran yang telah dipelajari selama perkuliahan reguler dapat dilakukan melalui berbagai proyek yang akan diproduksi selama praktik kerja magang. Partisipasi penulis dalam berbagai proyek kreatif tersebut diharapkan dapat mengasah penulis dalam bekerja

secara profesional terkhususnya sebagai seorang *content creator* dalam bidang *motion graphics*. Penulis berharap untuk memberikan dampak yang signifikan dalam memenuhi kebutuhan untuk memproduksi konten kreatif dan *motion graphics* bagi perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan praktik kerja magang dimulai dari pemberitahuan akan lowongan magang sebagai *content creator* pada tanggal 1 Januari 2022 melalui rekan mahasiswa yang melakukan praktik kerja magang di salah satu perusahaan yang memiliki koneksi dengan perusahaan PT Tripedia Global Adventura. Penulis mempersiapkan arsip portofolio animasi dan desain, beserta CV terbaru selama dua hari. Pada Tanggal 3 Januari 2022, penulis mengirimkan aplikasi magang melalui email perusahaan beserta portofolio dan CV yang disiapkan.

Pada tanggal 5 Januari 2022, penulis melakukan wawancara secara daring pada jam 17.00. Penulis diwawancara langsung oleh pembimbing magang, Gusi Ayu Putri Chandrika Sari, mengenai alasan memilih perusahaan, kemahiran memproduksi konten kreatif dan juga keahlian dalam membuat animasi dan desain. Wawancara berlangsung sekitar 20 menit. Setelah wawancara selesai, pembimbing magang menerima penulis untuk melakukan praktik magang dan mengundang penulis untuk datang ke kantor pada tanggal 8 Januari 2022. Pada malam tanggal 5 Januari 2022, penulis langsung mendaftarkan diri di website merdeka untuk mengisi berbagai data dan informasi yang diberikan pembimbing magang.

Pada tanggal 8 Januari 2022, penulis mengirimkan surat persetujuan magang dari kampus kepada pembimbing magang. Orientasi mengenai perusahaan diberikan oleh pembimbing magang di perusahaan. Setelah itu surat penerimaan magang dari perusahaan dikirimkan ke sistem merdeka kampus sebagai bukti diterimanya penulis secara resmi oleh perusahaan. Perusahaan memutuskan untuk membuat kontrak magang dengan penulis dari tanggal 10 Januari 2022 sampai 27 Mei 2022