

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Motion Graphic* merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang pergerakan dari objek digital yang berupa benetuk, teks, video, dan gambar yang menggunakan teknik rotasi, membesarkan atau mengecilkan objek, serta menggunakan lagu (Ian Crook & Peter Beare, 2017). Ilmu motion graphic merupakan ilmu yang berasal dari desain grafis yang kemudian berkembang dari desain gambar yang statis atau diam menjadi desain gambar yang dinamis atau bergerak. Perkembangan ini didasari dengan minat para penonton atau penikmat ilustrasi lebih tertarik pada suatu karya yang dinamis. Hal tersebut dikarenakan gambar yang dinamis atau bergerak lebih menarik perhatian penonton dan membuat mereka akan lebih memperhatikan karya seni tersebut dibandingkan dengan karya statis yang cenderung diam saja dan terkesan kurang ada daya tariknya. Dengan demikian maka munculah cabang baru dari *illustrator* atau pembuat ilustrasi, yaitu *motion graphic artist* atau pembuat *motion graphic*.

Penggunaan *motion graphic* biasanya ditemukan pada karya yang berupa promosi untuk publikasi, ilustrasi, video pembelajaran, dan video karya seni. Pada awalnya penggunaan *motion graphic* lebih menjurus kepada perusahaan-perusahaan dan agensi yang menggunakan motion graphic sebagai sarana untuk publikasi mempromosikan perusahaannya maupun agensinya. Namun dengan perkembangannya teknologi, *motion graphic* mulai mendominasi dunia penyiaran dan pengiklanan. Bahkan *motion graphic* juga mulai digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi mayoritas sekolah maupun institusi dalam bentuk video interaktif.

*Motion graphic* sangatlah berguna sebagai media penyiaran maupun media pengiklanan. Hal tersebut disebabkan karena dengan digunakannya elemen gerak pada objek akan membuat adanya efek *emphasis* atau penekanan yang membuat mata penonton akan terfokus pada objek maupun teks yang sedang bergerak.

Dengan demikian maka informasi yang ingin disampaikan pada video tersebut akan tersampaikan dengan akurat kepada penonton. Adapun penggunaan tokoh yang bergerak dalam sebuah video *motion graphic* yang membuat penonton akan lebih memperhatikan isi dari konten yang ada pada video tersebut.

Dengan adanya ketertarikan dan ilmu di bidang *motion graphic* serta didukung dengan permintaan yang cukup besar dari industri *motion graphic*, maka penulis mengambil *motion graphic artist* sebagai pilihan *jobdesk* yang tepat untuk magang. Setelah mencari-cari tempat yang cocok bagi penulis untuk mengasah kemampuannya di bidang *motion graphic*, penulis menemukan organisasi Internasional Mennonite World Conference (MWC) yang sedang membuka lowongan magang di divisi *Communication*. Pada divisi tersebut penulis dipercayakan untuk mendapatkan peran sebagai desainer grafis yang memiliki pekerjaan untuk meng-*edit* segala bentuk hal yang berhubungan dengan desain grafis, salah satunya adalah *motion graphic*.

Pada organisasi Mennonite World Conference (MWC) mereka kekurangan tenaga kerja yang memiliki ilmu di bidang desain grafis yang menggunakan perangkat profesional yang menggunakan Adobe After Effect, Adobe Premiere, dan Adobe InDesign. Kebanyakan dari mereka masih belum fasih menggunakan ketiga aplikasi tersebut yang membuat banyaknya proyek yang menjadi terhambat. Dengan demikian, kehadiran penulis menjadi titik balik dari organisasi ini dalam melakukan promosi dan publikasi dari proyek acara yang sedang mereka kerjakan. Penulis diberikan fasilitas penuh untuk merealisasikan proyek-proyek desain grafis dan *motion graphic* dengan memberikan akun berlangganan untuk semua aplikasi Adobe, Microsoft, dan akses untuk membeli *copyright* untuk lagu maupun gambar. Hal tersebut membuat penulis menjadi memiliki dukungan penuh dalam mengasah kemampuannya di bidang *motion graphic* dan menjadi awal mula penulis untuk belajar bekerja dalam lingkungan internasional.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan magang di bidang *motion graphic* karena didasari dengan ketertarikan penulis di bidang tersebut, dan ketertarikan penulis dalam mengasah kemampuan *motion graphic* dalam membuat video publikasi untuk promosi. Pemilihan organisasi Mennonite World Conference (MWC) sebagai tempat yang dituju untuk magang adalah dengan pertimbangan penulis yang ingin menimba ilmu di perusahaan Internasional dan untuk mempelajari cara kerja perusahaan Internasional khususnya di bidang kreatif. Tujuan utama dari penulis melamar di Mennonite World Conference (MWC) adalah sebagai salah satu langkah dari penulis untuk memperluas relasi secara Internasional dengan harapan akan mendapatkan tawaran kerja dari luar Indonesia.

Dalam proses magang, penulis akan memberikan semaksimal mungkin segala karya terbaik yang bisa dibuat oleh penulis. Penulis juga akan menjalin hubungan yang baik kepada seluruh anggota divisi komunikasi maupun diluar divisi komunikasi. Hal tersebut dilakukan sebagai salah satu bentuk terima kasih penulis atas segala dukungan dari organisasi Mennonite World Conference (MWC) yang mau memberikan segala akses agar penulis dapat memberikan karya yang maksimal.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang yang saya lakukan adalah sebagai berikut:

### 1. Sosialisasi Prodi dan CDC

Sebelum penulis melakukan proses magang, penulis mengikuti beberapa kali sosialisasi tentang magang merdeka atau magang *track 1* dari Prodi Film. Dengan demikian penulis menjadi memiliki informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melakukan proses magang selama 800 jam kedepan. Setelah penulis mendapatkan informasi tentang diwajibkan melakukan pengajuan nama perusahaan yang akan dituju sebelum Desember, penulis langsung mencari tahu informasi tentang lowongan pekerjaan yang sedang terbuka di bulan November 2021.

### 2. Melamar Pada Perusahaan

Dengan adanya bantuan informasi dari saudara, penulis mengetahui bahwa ada sebuah perusahaan Internasional yang sedang membuka lowongan magang di bidang desain dan *editing* video. Berbekal informasi tersebut, penulis langsung mengontak Mennonite World Conference (MWC) melalui nomor Whatsapp dari admin organisasi tersebut. Tak lama kemudian penulis diminta untuk memberikan CV dan portofolio untuk dilakukannya penilaian. Tiga hari kemudian penulis dikontak kembali dengan admin tersebut untuk melakukan wawancara tentang ketersediaan dan fleksibilitas penulis dalam melakukan pekerjaan di organisasi tersebut. Setelah wawancara selesai, penulis dinyatakan diterima ke dalam perusahaan tersebut.

### **3. Penulis Mulai Bekerja**

Penulis dinyatakan akan mulai bekerja mulai tanggal 15 Desember 2021 sampai 30 Juli 2022. Penulis diberikan hak untuk bekerja dengan sistem WFH dikarenakan rumah dari penulis dan kantor cabang di kota penulis sangatlah jauh. Untuk jam kerja karena penulis seharusnya mengikuti jam kerja internasional yaitu jam kerja USA, namun karena mustahil bagi penulis untuk bekerja di tengah malam maka supervisor memberikan fleksibilitas dalam jam kerja. Namun untuk melakukan asistensi dan revisi tetap harus dilakukan di jam 9 malam waktu Indonesia atau setara dengan jam mulai kerja dari supervisor.

### **4. Menulis Laporan Magang dan Sidang**

Disamping melakukan proses magang, penulis juga menulis laporan magang yang akan digunakan untuk sidang kelulusan magang. Penulis mengajukan Laporan Magang pertama pada bulan Maret. Kemudian penulis melanjutkan penulisan sidang sampai pada akhirnya penulis selesai menulis laporan sidang magang. Penulis meminta tanda tangan untuk dokumen-dokumen ke dosen bombing dan ketua prodi. Setelah dikumpulkan, penulis mendapatkan tanggal sidang magang. Penulis melakukan sidang pada tanggal 1 juli 2022 dan telah menadapatkan lulus dengan kewajiban untuk melakukan beberapa revisi pada laporan. Setelah melakukan revisi, penulis akan meminta tanda tangan kepada ketua prodi dan dosen penguji pada halaman pernyataan lulus. Laporan magang ini akan diakhiri dengan pengumpulan hasil akhir yang sudah lengkap dan benar.