

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Rifka (2021), Industri yang banyak diminati oleh banyak orang adalah industri kreatif. Industri kreatif memanfaatkan keterampilan, kreativitas, dan bakat yang dimiliki manusia. Dengan adanya industri kreatif akan terciptanya kesejahteraan dan terbuka luas lapangan kerja melalui karya, penciptaan, dan daya kreasi individu. Selain itu, orang yang bekerja di industri kreatif akan menciptakan suatu inovasi baru, meningkatkan kreativitas, dan melahirkan ide-ide baru yang berguna untuk orang banyak.

Salah satu industri kreatif yang paling banyak dicari banyak orang adalah industri kreatif multimedia. Multimedia yang sering dilihat di berbagai media sangat penting dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Menurut Desy (2017: 12-14) multimedia memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah menarik perhatian orang dan lebih komunikatif. Selain itu, multimedia dapat diperkuat dengan gambar, suara, dan video agar terlihat menarik oleh penonton dan dapat memilih materi sesuai dengan keinginan orang. Sedangkan kekurangan dari multimedia adalah cenderung memakan biaya yang mahal, kurang terstruktur dalam memahami informasi sehingga membingungkan para penonton untuk memahami isi dari informasi tersebut.

Multimedia banyak ditemui di berbagai macam bidang, seperti bidang musik, video, media kerja, dan media desain visual,. Salah satu multimedia yang banyak dicari dan ditemui oleh masyarakat luas adalah multimedia sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini, multimedia sebagai media pembelajaran banyak digunakan sebagai sarana interaktif untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian untuk belajar. Salah satu multimedia pembelajaran yang paling sering dicari oleh banyak orang adalah video *motion graphic*. *Motion graphic* adalah pekerjaan di industri kreatif yang tugasnya adalah membuat video animasi pendek sebagai media pembelajaran. Hal ini yang membuat penulis untuk bekerja langsung di Industri

kreatif yaitu dengan melaksanakan praktik kerja magang di *training division* dengan menempati posisi sebagai *motionographer*.

Praktik kerja magang yang dilakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai persyaratan kepada mahasiswa untuk kelulusan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) magang *track 1* dan mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn.). Selain itu, pelaksanaan praktik kerja magang merupakan kesempatan besar untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin mencoba bekerja di salah satu perusahaan sesuai dengan pekerjaannya yang diminati. Dengan melaksanakan praktik magang tersebut, mahasiswa mendapatkan pengalaman baru dengan rekan kerjanya, menjalin hubungan antarsesama rekan kerja, dan tentunya menerapkan keterampilan-keterampilan yang sudah dipelajari di perkuliahan dan mengaplikasikan keterampilan tersebut di dunia kerja.

Penulis menjalankan magang sebagai *motionographer* di bidang *motion graphic*. Di masa Pandemi *Covid-19* dan keluaran virus *Omicron* yang masih tersebar menyebabkan penulis harus melakukan kegiatan praktik kerja magang secara WFH (*work from home*) untuk mengurangi angka penyebaran virus *Covid-19* dan *Omicron*. Dalam hal ini, penulis melakukan praktik kerja magang yaitu membuat konten-konten, baik foto maupun video dan pembuatan *creative digital* sebagai pembelajaran untuk karyawan-karyawan perusahaan.

Salah satu tempat dimana penulis melakukan praktik kerja magang untuk pembuatan konten-konten dan *creative digital* adalah NSS atau dikenal sebagai Nusantara Surya Sakti Group. Menurut penulis, Nusantara Sakti Group merupakan sebuah perusahaan yang bekerja tidak hanya dalam penjualan *dealer* motor, namun Nusantara Sakti Group bekerja di bidang properti, mebel, dan *space part*. Dengan menerapkan *employer branding*, Nusantara Sakti Group akan menciptakan suatu unsur untuk memperlihatkan *image* dari karyawan yang akan mempengaruhi *image* yang perusahaan ingin tanamkan.

Nusantara Sakti Group menggunakan *social media platform* seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan Whatsapp sebagai sarana dalam menyampaikan materi, motivasi, dan menanamkan *employer branding* dalam perusahaan. Konten-konten yang sering dibuat dalam media sosial adalah konten *daily quotes*, konten

daily motivation, dan konten *daily education* yang dibuat dalam bentuk ilustrasi, infografis, maupun video animasi. Maka dari itu, penulis mulai bekerja di Nusantara Sakti Group dengan menerapkan ilmu-ilmu *editing* dan *motion graphic* yang sudah dipelajari di perkuliahan ke dalam lingkungan kerja untuk pembuatan konten-konten pembelajaran etika bekerja di perusahaan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam kerja magang ini, penulis melakukan magang selama 6 bulan di Nusantara Sakti Group. Maksud dan tujuan penulis melakukan magang adalah sebagai berikut:

1. Penulis ingin mengetahui alur kerja, struktur, dan tanggung jawab industri kreatif sebagai *motionographer* di *training division* di Nusantara Sakti Group.
2. Menambah ilmu pengetahuan, wawasan, dan pengalaman di dunia kreatif dan sistem kerja di *training division* sebagai pembuat konten *motion graphic*.
3. Penulis dapat mempraktikkan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan ke dunia kerja dengan tujuan untuk mengembangkan *life skill*, *hard skill* dan *soft skill* yang nantinya akan digunakan dalam dunia kerja secara profesional.
4. Penulis melakukan magang sebagai persyaratan dan ketentuan kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn.).

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk langkah awal, penulis pertama kali harus mengikuti pembekalan magang dari Universitas Multimedia Nusantara untuk memberikan arahan dan sosialisasi prosedur menjalankan magang sebelum memulai magang. Kemudian, penulis melakukan pencarian informasi mengenai lowongan magang di beberapa *platform*,

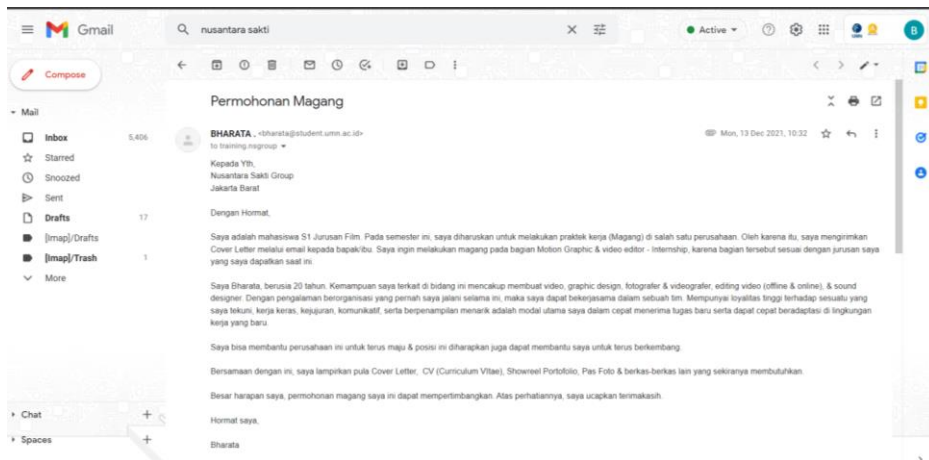
seperti di sosial media (Instagram, Facebook, Whatsapp, dan Line), LinkedIn, Glints, dan JobStreet. Setelah melakukan pencarian lowongan magang tersebut, penulis telah menemukan salah satu lowongan magang yang ada di Instagram @cdcumn dari Career Development Center Universitas Multimedia Nusantara. Lowongan magang tersebut adalah lowongan magang *motion graphic* dan *video editor* dari Nusantara Sakti Group.



Gambar 1.1 Lowongan Magang *Motion Graphic* dan *Video Editor* dari Nusantara Sakti Group (Career Development Center, Universitas Multimedia Nusantara, 2021)

Setelah melihat *jobdesc*, kualifikasi, dan *survey* tempat magang, penulis pada tanggal 13 Desember 2021 mengirimkan lamaran magang melalui email dengan melampirkan CV (*curriculum vitae*), portofolio, dan *showreel*, serta menampilkan video *motion graphic* yang sudah dibuat oleh penulis. Setelah mengirimkan email tersebut, di hari yang sama, penulis mendapatkan balasan Whatsapp dari Nusantara Sakti Group untuk melakukan *interview* pada tanggal 14 Desember 2021.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 1.2 Email Lamaran Penulis
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah melakukan proses *interview*, penulis mendapatkan surat terima magang dari Nusantara Sakti Group pada tanggal 20 Desember 2021 sebagai bukti bahwa Nusantara Sakti Group telah menerima penulis untuk melakukan praktik kerja magang. Setelah mendapatkan surat terima magang tersebut, penulis kemudian melengkapi pendaftaran magang di website merdeka.umn.ac.id yang menunjukkan bahwa penulis sudah siap untuk melaksanakan magang.

Dalam Prosedur pelaksanaan magang, *supervisor*, Alexius Kurniawan bersama dengan penulis pada tanggal 21 Desember 2021 melakukan *briefing* awal magang yang menjelaskan tentang prosedur pengerjaan magang, *deadline*, *assets* untuk konten, dan memulai pengerjaan magang tersebut. Akan tetapi, dilihat dari kondisi *Covid-19* yang masih terjadi, penulis tidak diwajibkan untuk datang langsung ke Nusantara Sakti Group, melainkan melakukan praktik kerja magang secara WFH (*Work From Home*) dengan waktu yang tidak mengikat. Selain itu, penulis harus mengerjakan konten magang tersebut dengan alat dan aplikasi yang sudah disiapkan oleh penulis sejak awal.

Supervisor akan mengirimkan tiga materi konten kepada penulis melalui Whatsapp. Tiga konten tersebut terdiri dari *daily quotes*, *daily motivation*, dan *daily education*. Setelah mendapatkan materi dari *supervisor*, penulis mulai mengerjakan konten tersebut. Sebelum mengerjakan konten, penulis mulai membuat sketsa kasar

dan pergerakan animasi kasaran. Setelah mendapatkan kasarannya, penulis barulah mengerjakan desain konten yang menarik. Setelah selesai, penulis akan mengirimkan hasil konten ke Whatsapp *supervisor* untuk *direview* dan diberi *feedback*. Jika *supervisor* mengirimkan revisi konten, penulis harus mengerjakan revisi tersebut dan mengirimkan kembali ke Whatsapp *supervisor*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA