

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat di Indonesia telah membangun perkembangan kebutuhan industri yang beragam. Hampir semua bidang industri terkena dampak perkembangan ini. Perkembangan ini tidak dapat dihindarkan karena manusia terus memajukan teknologi yang telah diciptakan. Akibat perkembangan ini sebuah industri harus memikirkan strategi yang baru untuk menarik publik untuk membeli produk mereka.

Haryo (2021), mengatakan berdasarkan publikasi Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2018, subsektor ekonomi kreatif memiliki kontribusi besar terhadap perekonomian nasional dengan menyumbangkan 7,44% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB), 14,28% tenaga kerja, dan 13,77% ekspor.

Banyak industri yang terkena dampak perkembangan teknologi ini salah satunya adalah industri kreatif. Industri kreatif adalah industri yang menjual jasa kreatif yang biasanya berhubungan dengan sebuah karya gambar. Jika dilihat industri kreatif merupakan salah satu industry yang berkembang paling cepat dengan perkembangan teknologi ini. Banyak yang membutuhkan seseorang yang bekerja dalam industri kreatif karena sebuah perusahaan membutuhkan sesuatu yang baru untuk ditangkap oleh public dan membutuhkan komunikasi antara public dan perusahaan tanpa berbicara secara langsung.

Keinginan untuk terus maju dan menciptakan komunikasi antara konsumen dan produsen tanpa berbicara membutuhkan suatu visual yang gampang dimengerti dan nyaman untuk dilihat. Hal ini menimbulkan kebutuhan bagi suatu perusahaan untuk mencari *graphic designer* dan untuk menambah *effect* gerakan maka perusahaan juga membutuhkan *motion graphic artist*. *Motion graphic artist* biasanya dipekerjakan bersamaan dengan *graphic designer* bahkan banyak perusahaan yang menggabungkan kedua pekerjaan tersebut. Hal ini disebabkan pekerjaan *motion graphic artist* yang mengharuskan menguasai kemampuan

graphic design dan visualisasi, tetapi *motion graphic artist* juga membutuhkan kemampuan dalam animasi.

Penulis melakukan pekerjaan di sebuah perusahaan makanan yang bernama Arsa Boga. Perusahaan ini masih terbilang baru atau semacam perusahaan *startup*. Perusahaan ini bergerak di bidang distribusi makanan baik makanan jenis local maupun internasional. Penulis tertarik untuk bekerja dalam perusahaan *startup* dikarenakan penulis ingin merasakan bekerja dalam perusahaan *startup*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Banyak hal yang membuat penulis ingin mengikuti kegiatan kerja magang ini. Pertama merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan perkuliahan film dan animasi di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan adanya syarat ini maka sudah dipastikan semua mahasiswa yang lulus dari perkuliahan film dan animasi Universitas Multimedia Nusantara sudah siap dan mampu terjun ke dunia kerja di bidang kreatif.

Tujuan kedua sebagai langkah untuk memahami dunia kerja secara umum, maupun di bidang industry kreatif dan sebagai *motion graphic artist*. Banyak yang mengira untuk bekerja di bidang tersebut adalah pekerjaan yang mudah dan ringan, tetapi kenyataannya membutuhkan satu skill tertentu. Dalam mengikuti perkuliahan film dan animasi mahasiswa sudah diajarkan skill tersebut sehingga mahasiswa mampu Bekerja di bidang tersebut. Penulis juga ingin merasakan bagaimana bekerja di bidang Motion graphic artist.

Tujuan ketiga, penulis ingin merasakan bekerja di perusahaan startup, oleh karena itu penulis memilih PT Arsa Boga Group. Banyak yang mengatakan perusahaan startup cenderung memiliki atasan yang mau mengajarkan karyawan baru. Perusahaan startup cenderung memiliki jam kerja yang fleksibel dan bisa *work from home*. Terakhir perusahaan startup lebih mengenal teknologi dan memiliki keinginan untuk mengembangkan teknologi tersebut.

Harapan penulis dalam mengikuti kegiatan magang ini, sebagai pengalaman yang dapat diharapkan membantu dalam memasuki dunia kerja bisa sebagai

karyawan *fulltime* maupun *freelance*. Selain itu dengan kegiatan magang ini, penulis mampu menambah koneksi dari berbagai macam pihak dan menambah portofolio.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pertama saat melamar, penulis menemukan tempat magang, di *social media Instagram*. Penulis melamar pada tanggal 8 April 2022, kemudian mendapat balasan dari perusahaan pada tanggal 9 April 2022. Untuk proses melamar penulis melampirkan *curriculum vitae* (CV) dan portofolio, penulis juga mempersiapkan surat pengantar magang dari kampus.

Setelah melalui proses pengiriman dokumen. Penulis menerima panggilan wawancara dari pihak PT Arsa Boga Group pada tanggal 11 April 2022. Wawancara tersebut dilakukan oleh *Head of Creative* atau supervisor lapangan perusahaan Arsa Boga Group. Wawancara tersebut terdiri dari melakukan review terhadap *curriculum vitae* serta portofolio oleh supervisor. Penulis diterima pada 14 April 2022, kemudian penulis diberikan kebebasan tanggal mulai magang dan durasi magang tersebut, penulis memilih tanggal masuk magang pada tanggal 17 Mei 2022 dan berakhir pada tanggal 17 Agustus 2022.

Penulis bekerja sebagai Motion graphic artist untuk berbagai project dari beberapa perusahaan yang bekerja sama dengan PT Arsa Boga Group. PT Arsa Boga Group memiliki hari kerja yang sama dengan perusahaan lainnya yaitu Senin sampai Jumat, karena WFH jam kerja menjadi lebih panjang yaitu pukul 9.00 hingga pukul 19.00. Penulis diperbolehkan meninggalkan pekerjaan jika sudah menyelesaikan pekerjaan. Jika mendapat proyek yang penting, penulis akan lembur atau mengambil hari libur.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA