

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Imajinasi yang ada di dalam pikiran setiap orang tentunya bisa diwujudkan melalui animasi. Setiap orang tentunya memiliki imajinasi yang berbeda-beda. Menurut Widuroyeki (dalam Nugraha & Doyin, 2020) Imajinasi merupakan sebuah cerita atau ide yang sifatnya ciptaan dan berasal dari hasil kreativitas seorang manusia untuk mewujudkan visinya. Imajinasi yang timbul pada setiap khayalan semua orang dapat direalisasikan menggunakan animasi. Dengan menggunakan animasi, seseorang dapat mewujudkan imajinasinya, tanpa batas, sesuai dengan apa yang dibayangkannya, bahkan melampaui apa yang ada di dunia nyata.

Dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, tentunya seseorang tidak akan lepas dengan animasi. Contohnya, sejak kecil seseorang sudah dikenalkan dengan animasi dalam bentuk karakter kartun. Bila mendengar kata animasi, tentunya orang-orang akan berpikir animasi merupakan kartun ataupun karakter untuk anak-anak. Menurut Pratama & Ardoni, (dalam Savitri & Lestari, 2022) animasi merupakan sebuah media efektif bagi anak-anak untuk mengembangkan literasi mereka, karena animasi memiliki tampilan visual yang menarik. Seiring berjalannya waktu, animasi banyak dimanfaatkan untuk memasarkan produk, barang, ataupun jasa yang dikemas kedalam bentuk iklan. Selain itu, pada saat memasarkan produk, animasi juga dapat digunakan sebagai media yang dapat memperkenalkan sebuah produk dengan lebih singkat, menarik, dan tetap jelas.

Dalam membuat sebuah animasi, seseorang yang paham mengenai konsep dasar pada sebuah animasi. Konsep dasar yang dimiliki oleh animasi adalah gambar, teks, suara, dan klip. Objek merupakan hal wajib yang harus ada didalam animasi, karena pembuatan animasi didasari pada berbagai macam gambar yang disatukan. Sedangkan, teks pada animasi berguna untuk

menyampaikan hal-hal yang ada pada gambar tersebut. Selain itu, suara pada animasi berguna untuk menambah daya tarik dari animasi itu sendiri. Klip pada konsep dasar berguna untuk menyatukan 3 konsep dasar yaitu gambar, teks, dan suara. Animasi terbagi dalam 3 jenis, yaitu *stop motion*, *2D Animation*, dan *3D Animation*.

Stop motion merupakan sekumpulan gambar yang digabungkan agar membentuk sebuah ilusi mata yang menunjukkan adanya pergerakan. *2D Animation* merupakan gambar yang berbentuk 2D, umumnya digambar menggunakan tangan, dan gambar bersifat datar. *3D Animation* merupakan animasi 2D yang dikembangkan menggunakan teknologi (digital) agar terlihat lebih nyata dan memunculkan sebuah dimensi yang lebih dalam dan kompleks pada gambar. Superpixel Pte Ltd merupakan salah satu perusahaan animasi yang menggunakan 3 jenis animasi, yaitu *2D Animation*, *3D Animation*, dan *Interactive*. Industri kreatif merupakan salah satu industri yang bisa membantu menopang perekonomian di Indonesia.

Seiring berkembangnya jaman, perkembangan Animasi juga tentu mengalami perkembangan. Pada tahun 2015 sampai dengan tahun 2019, industri animasi di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 153% dengan rata-rata 26% setiap tahunnya. Superpixel Pte Ltd merupakan perusahaan animasi yang bergerak di industri kreatif. Superpixel Pte Ltd memiliki berbagai pengalaman menarik dalam mengerjakan proyek yang diterima. Superpixel Pte Ltd berdiri sejak tahun 2016 di Singapura. Pada tahun 2017, Superpixel Pte Ltd melakukan ekspansi ke Indonesia.

Dari setiap proyek yang dikerjakan oleh Superpixel Pte Ltd, terdapat beberapa klien dari berbagai macam industri seperti kesehatan, keuangan, restaurant cepat saji, elektronik, *event*, dan berbagai macam industri lainnya. Dari proyek yang dikerjakan, terdapat kemajuan yang dialami oleh perusahaan yang menggunakan jasa dari Superpixel Pte Ltd. Karena hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan praktik kerja magang di Superpixel Pte Ltd. Praktik kerja magang merupakan kewajiban yang harus dijalankan oleh setiap mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara. Salah satu syarat untuk

mahasiswa bisa lulus adalah dengan melakukan praktik kerja magang. Melalui animasi, penulis melihat, tidak ada batasan untuk seseorang bisa lebih berkembang. Superpixel Pte Ltd telah menjalin beberapa kerjasama dengan perusahaan yang berada di dalam dan diluar negeri. Selain untuk menambah koneksi dan pengalaman langsung ke dunia kerja, penulis berharap bisa memberikan dampak yang baik bagi kemajuan industri kreatif di Indonesia lewat Superpixel Pte Ltd.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1.2.1 Maksud Kerja Magang

Penulis melakukan praktik kerja magang dengan maksud mendapatkan ilmu, pengalaman, dan koneksi dari tempat praktik kerja magang. Selain dari itu, Penulis melakukan praktik kerja magang di Superpixel Pte Ltd untuk memenuhi kewajiban akademis penulis di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis memilih melakukan praktik kerja magang di Superpixel Pte Ltd untuk mengembangkan skill dalam memasarkan jasa yang perusahaan tawarkan. Seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara memiliki kewajiban untuk mengambil mata kuliah Internship yang memiliki bobot sebanyak 20 sks yang didalamnya terdapat 4 mata kuliah yaitu *Professional Business Ethics* yang memiliki bobot 3 sks, *Industry Experience* yang memiliki bobot sebanyak 7 sks, *Industry Model Validation* yang memiliki bobot sebanyak 7 sks, dan *Evaluation and Reporting* yang memiliki bobot sebanyak 3 sks. Penulis memiliki kewajiban untuk menjalankan praktik kerja magang dalam waktu 800 jam atau 5 sampai 6 bulan.

1.2.2 Tujuan Kerja Magang

Tujuan praktik kerja magang di Superpixel Pte Ltd sebagai berikut :

1. Memenuhi kewajiban akademis di Universitas Multimedia Nusantara dan memperoleh nilai terbaik dalam mata kuliah yang penulis tekuni,

seperti *Professional Business Ethics, Industry Experience, Industry Model Validation, dan Evaluation and Reporting*

2. Memenuhi salah satu kewajiban penulis sebagai mahasiswi dari Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar strata satu atau sarjana
3. Mendapatkan pengalaman dan merasakan dunia kerja secara nyata dalam bidang yang berkaitan dengan manajemen
4. Belajar beradaptasi dengan lingkungan kerja
5. Mendapatkan ilmu berupa pemahaman dasar mengenai animasi dan pemahaman penuh mengenai langkah-langkah memasarkan jasa yang perusahaan tawarkan
6. Memperoleh kemampuan dalam memasarkan suatu servis, jasa, produk yang perusahaan tawarkan
7. Mendapatkan koneksi dan menjalin hubungan yang baik dengan rekan-rekan yang di dapat baik dari tempat kerja maupun dengan klien.

1.3 Waktu dan Prosedur Magang

1.3.1 Waktu kerja Magang

Penulis melakukan praktik kerja magang berupa *internship track 1*. Internship track 1 merupakan kewajiban yang harus dijalankan oleh seluruh mahasiswa dan mahasiswi di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis melakukan praktik kerja magang dengan jangka waktu 800 jam. Hal tersebut sudah sesuai dengan kontrak magang yang telah disepakati oleh pihak penulis dengan pihak Superpixel Pte Ltd. Dengan melakukan praktik kerja magang, penulis dapat memenuhi 4 mata kuliah seperti *Professional Business Ethics, Industry Experience, Industry Model Validation, dan Evaluation and Reporting*

Berikut merupakan paparan pelaksanaan waktu praktik kerja magang yang dijalankan dengan jangka waktu 800 jam oleh penulis,

Nama Perusahaan : Superpixel Pte ltd
Bidang Usaha : Jasa Pembuatan Animasi
Alamat Perusahaan : Ruko Faraday Blok B No. 02, Medang,
Kabupaten Tangerang, Banten
Divisi di Perusahaan : *Account Executive Division*
Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja magang : 6 Februari 2023 – 10 Juni 2023
Waktu kerja : Senin s/d Jumat, pukul 09.00 s/d 18.00 WIB
Posisi Magang : *Staff Internship Account Executive*

1.3.2 Prosedur Kerja Magang

Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk melakukan praktik kerja magang. Sebelum memulai praktik kerja magang, penulis mengikuti program magang MBKM (Merdeka Belajar – Kampus Merdeka). Program magang MBKM merupakan sebuah kebijakan untuk membantu mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus untuk persiapan berkarir ketika lulus dari kampus. Universitas Multimedia Nusantara memberikan pembekalan magang yang diberikan Program Studi Ilmu Komunikasi kepada mahasiswa yang ingin melakukan praktik kerja magang. Praktik kerja magang dapat dilakukan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara apabila telah memenuhi syarat untuk mengumpulkan 110 sks.

Berikut adalah prosedur yang harus penulis jalani selama pelaksanaan praktik kerja magang:

- **Mencari informasi mengenai Merdeka belajar-Kampus Merdeka (MBKM)**

Dalam mencari informasi mengenai program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, penulis melakukan pencarian informasi mengenai MBKM melalui pihak kampus dan website resmi Kampus Merdeka Indonesia Jaya.

- **Mencari tempat praktik kerja magang**

Untuk mendapatkan informasi kerja magang, penulis mencari informasi lewat Career Development Centre (CDC) di Universitas Multimedia Nusantara. Dari CDC, penulis diminta untuk mengisi Google Form agar CDC bisa memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis lewat media komunikasi yang dimasukkan kedalam Google Form pada saat pengisian. CDC memberikan informasi terkait tempat praktik kerja magang lewat media sosial Instagram yang bernama @jobs.cdcumn. Pada bulan Desember 2022, penulis menemukan tempat praktik kerja magang. Pada tanggal 21 Desember 2023, penulis mengirimkan CV kepada perusahaan yang akan menjadi tempat praktik kerja magang.

- **Interview**

Pada tanggal 24 Desember 2023, penulis mendapat balasan dari perusahaan yang akan menjadi tempat praktik kerja magang tersebut. Pihak perusahaan yang akan menjadi tempat praktik kerja magang meminta untuk penulis melakukan interview pada 26 Desember 2023. Interview dilakukan secara *online* melalui media komunikasi Google Meet. Dalam wawancara penulis diberikan beberapa pertanyaan terkait biodata, kelebihan dan kekurangan, pengalaman bekerja, dan penulis diminta untuk melakukan DISC Personality test yang diberikan oleh pihak perusahaan.

- **Recruitment**

Dalam waktu 16 hari penulis mendapat kabar lewat Gmail bahwa penulis sudah bisa melaksanakan praktik kerja magang pada 6 Februari 2023.

- **Administrasi Kampus**

Setelah mendapat kabar lewat Gmail, penulis bisa memasukkan informasi program magang MBKM pada KRS

Internship Track 1 yang ada pada website my.umn.ac.id. Selain itu, penulis juga mengisi Google Form pengajuan surat pengantar magang (KM-01) dan surat keterangan magang dari perusahaan (KM-02) yang berarti pihak perusahaan dan kampus sudah menyetujui penulis untuk melakukan praktik kerja magang di perusahaan tersebut.

- **Pelaksanaan Praktik Kerja Magang**

Pada tanggal 6 Februari 2023, penulis dan seluruh Intern yang ada di Superpixel Pte Ltd mendapatkan arahan mengenai hal-hal yang akan dikerjakan selama melakukan praktik kerja magang di Superpixel Pte Ltd, dan budaya perusahaan. Penulis dan rekan praktik kerja magang penulis diberikan tugas oleh *Directo/Founder* dan *Senior Producer/Studio manager* di Superpixel Pte Ltd. Dalam setiap hari, penulis dan rekan praktik kerja magang melakukan kegiatan kerja yang ditulis pada *Daily Task* pada website merdeka.umn.ac.id. Dalam melakukan praktik kerja magang, dosen pembimbing, selalu mengingatkan dan membimbing penulis dalam penyusunan laporan magang.

- **Pembuatan Laporan Praktik Kerja Magang**

Tahap akhir yang dilakukan penulis adalah membuat laporan praktik kerja magang. Laporan praktik kerja magang dibuat untuk memenuhi kewajiban akademis penulis di Universitas Multimedia Nusantara dalam mata kuliah yang penulis tekuni, seperti *Professional Business Ethics*, *Industry Experience*, *Industry Model Validation*, dan *Evaluation and Reporting*. Setelah penulis telah menyelesaikan pembuatan laporan magang, penulis memasukan laporan magang tersebut ke website merdeka.umn.ac.id. setelah itu, penulis bisa melakukan sidang magang untuk memenuhi kewajiban akademis di Universitas Multimedia Nusantara.

1.4 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan pada laporan praktik kerja magang penulis yang berjudul **“Praktik Kerja Magang Sebagai Staff Internship Account Executive di Superpixel Pte Ltd”**.

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan pada bab ini berisikan informasi terkait latar belakang laporan praktik kerja magang penulis, maksud dan tujuan dilakukannya program praktik kerja magang penulis, prosedur kerja magang penulis, dan sistematika laporan praktik kerja magang penulis di Superpixel Pte Ltd

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Gambaran Umum perusahaan pada bab ini berisikan sejarah singkat Superpixel Pte Ltd, visi dan misi perusahaan, filosofi logo, tagline, dan slogan perusahaan, nilai-nilai yang ada pada perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan.

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Pelaksanaan Kerja Magang pada bab ini berisikan pelaksanaan praktik kerja magang yang dilakukan penulis. Penulis menjelaskan posisi penulis pada struktur organisasi perusahaan. Penulis menjabarkan tugas yang dikerjakan selama melakukan praktik kerja magang sebagai *Account Executive Intern*.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran pada bab ini berisikan kesimpulan dari hasil praktik kerja magang yang dilakukan penulis di Superpixel Pte Ltd dan saran yang diberikan penulis untuk perusahaan tempat penulis melakukan praktik kerja magang.