



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia animasi memiliki banyak bagian di dalamnya, dan dapat diekspresikan dalam beberapa media, seperti animasi 2D, animasi 3D, dan lainnya, yang memiliki banyak peranan dalam membuat film kartun maupun film serial di televisi. Animasi dapat dikembangkan ke banyak hal seperti *editing video*, *VFX*, *modeling*, *texturing*, *ilustrasi*, dan juga *motion graphic*. Dalam prakteknya, diperlukan pengalaman yang cukup agar dapat mempelajari lebih *real* praktek dari perkembangan animasi tersebut. Maka sejalan dengan hal itu, dalam proses magang ini dilakukan dan diperlukan adanya tahapan agar dapat melaksanakan proses magang dengan efektif dan efisien. Menemukan tempat magang adalah contoh yang memerlukan beberapa waktu dan tahapan.

Penulis mengajukan lamaran magang ke beberapa perusahaan yang ditujukan untuk pelaksanaan magang, yaitu Kompas TV, PT. Kawan Lama, dan The Conversion. Reaksi perusahaan bervariasi, yaitu ada yang menerima, memberikan ujian magang, atau bahkan tidak merespon. The Conversion menanggapi pengajuan program magang secara positif dan membutuhkan seorang *motion grapher* untuk perusahaan. Dari ketertarikan penulis terhadap portofolio perusahaan serta respon baik dari perusahaan, akhirnya dibuatlah kerjasama pelaksanaan program magang secara resmi antara penulis dan perusahaan The Conversion. Dalam program magang ini penulis menjadi *motion grapher* dalam perusahaan tersebut. *Motion grapher* adalah orang yang membuat *motion graphic* atau sama dengan pergerakan *motion* animasi 2D dan *animated text*, dan juga yang lainnya.

Tugas utama penulis dalam magang ini adalah membuat *company profile* untuk perusahaan CV. Optima Konversi Eka atau The Conversion. Menurut Kriyantono (2008), *company profile* adalah produk tulisan praktisi yang berisi tentang gambaran umum perusahaan. Gambaran ini tidak lengkap dan detail,

namun hanya bagian-bagian tertentu yang ingin disampaikan secara terbuka terhadap publik. Salah satu fungsi *company profile* adalah sebagai representasi perusahaan, atau bisa juga dianggap untuk informasi kepada publik agar tidak sulit untuk ditelusuri. Dalam praktek kerja magang ini penulis dipercaya untuk membuat *company profile* yang akan diaplikasikan ke bentuk video atau dijadikan *motion graphic*

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

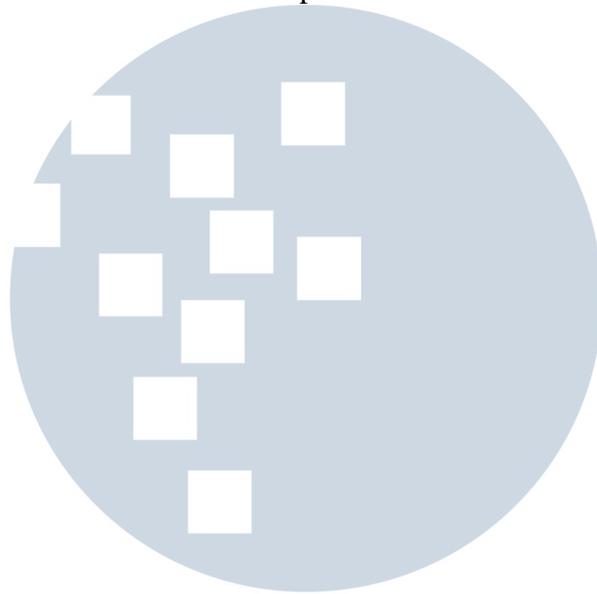
Bagi penulis, kerja magang bertujuan untuk meningkatkan banyak kemampuan dalam bidang pekerjaan, yaitu dari cara berkomunikasi, bertanggung jawab dengan proyek yang diberikan dan menambah pengalaman dalam bekerja dalam satu tim. Dalam program kerja magang ini penulis juga mendapatkan pembelajaran yang tidak diajarkan dalam universitas, seperti bagaimana cara menghadapi *client* yang memiliki berbagai macam keinginan dan dapat meyakinkan *client* tersebut dengan program yang kita tawarkan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dimulai sesuai dengan kontrak kerja magang dengan perusahaan dari tanggal 12 Febuari 2019 sampai 12 April 2019. Perusahaan memiliki jadwal kerja yaitu senin sampai jumat. Semua aktivitas pekerjaan ditetapkan untuk memulai aktivitas kerja dari pukul 08.00 - 17.00. Namun, banyak rekan kerja yang memilih untuk lembur untuk mengejar *deadline* maupun membantu satu sama lain. Waktu istirahat ditetapkan pulul 12.00 sampai pukul 13.00. Para pekerja secara profesional biasanya memanfaatkan waktu istirahat untuk makan siang dan setelah selesai mereka lanjut menjalankan tugasnya. Tapi yang biasa dilakukan di perusahaan ini setelah selesai makan siang adalah berkumpul bersama dan berbagi cerita tentang masalah di dalam kantor maupun yang ada di luar.

Meskipun kondisi perusahaan terkesan santai dan tidak membeda-bedakan dari cara berpakaian dan boleh menggunakan pakaian bebas, namun dalam mengerjakan pekerjaan tetap serius. Keadaan kantor memang cukup banyak karyawan yang bekerja namun tidak mengganggu konsentrasi untuk mengerjakan

proyek atau *jobdesc* yang ada. Mayoritas karyawan bekerja di dalam kantor, seperti bagian *accounting*, atau staf Google Adword atau staf *designer*. Berbeda halnya dengan CMO (*Chief Marketing Officer*) yang menjadi pembimbing lapangan bagi penulis yang biasanya di hari-hari tertentu mengadakan pertemuan dengan *client* baik di luar kantor maupun di kantor The Conversion.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA