



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

Dalam perkembangan media digital pada masa globalisasi ini, media semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan dan usia. Hal tersebut disebabkan oleh masyarakat yang semakin lama semakin berketergantungan dengan penggunaan internet. Ketergantungan tersebut membuat perubahan yang cukup signifikan, terutama dalam media cetak. Menurut Dyna Herlin, Benni Setiawan, dan Gilang Jiwana Adikara (2018) berpendapat bahwa teknologi digital sangat mempermudah hidup manusia dari berbagai kalangan usia dan media yang sifatnya konvensional lama kelamaan mulai bergeser menjadi digital. Majalah Bobo merupakan salah satu majalah anak yang masih bertahan hingga saat ini. Majalah Bobo sudah ada sejak tahun 1973 berisikan mulai dari rubrik ilmu pengetahuan, dongeng, hingga kerajinan tangan.

Majalah Bobo menjadi salah satu majalah yang digemari oleh anak-anak di Indonesia, karena majalah tersebut tidak hanya edukatif namun juga menghibur. Namun perkembangan Majalah Bobo tidak sampai disitu saja. Kemajuan teknologi membuat Majalah Bobo juga harus mulai merambah ke dalam dunia digital. Bobo.id adalah salah satu media yang diciptakan dari hasil perkembangan media yang semakin hari semakin maju. Bobo.id merupakan situs untuk anak berisikan konten edukatif sekaligus hiburan bagi anak-anak sekolah dasar. Salah satunya dengan unggahan video edukasinya yang aktif diunggah ke dalam beberapa situs media sosial seperti Youtube, Instagram, Facebook dan Twitter. Bobo.id bergerak dalam dunia digital, sehingga Bobo.id menggunakan berbagai media sosial untuk melakukan pendekatan terhadap anak-anak yang berasal dari berbagai kalangan dan usia.

Hal tersebut membuat penulis merasa bahwa pembuatan video edukatif tidak terlepas dengan visual yang diciptakan. Oleh karena itu, *video editor* sangat berperan penting sebagai suatu sarana media penyampaian pesan terhadap

pembacanya ataupun penontonnya. Dalam Bobo.id, *video editor* berperan dari mewujudkan ide yang tertulis hingga menjadi suatu video dengan visual yang ingin dicapai oleh Bobo.id. Dengan adanya peranan *video editor*, anak-anak dapat lebih memahami suatu pesan yang ingin disampaikan dari konten-konten edukasi Bobo.id. Penulis sejak lama merasa tertarik bagaimana cara dan proses kerja yang dilakukan oleh Bobo.id dalam mengedukasi anak-anak di Indonesia, sehingga hal itu yang membuat penulis untuk menjadi salah satu bagian dalam Bobo.id.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang ini dilakukan dengan salah satu maksud dan tujuan untuk memenuhi mata kuliah *internship* yang dibutuhkan sebagai salah satu syarat kelulusan yang wajib oleh Universitas Multimedia Nusantara. Praktik kerja magang ini juga bertujuan untuk menambah pengalaman bekerja dalam perusahaan, serta meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan penulis pada dunia kerja khususnya dalam bidang animasi sebagai *video editor*. Praktik kerja magang ini juga memiliki tujuan untuk melatih mahasiswa agar memiliki karakter yang disiplin, kreatif, bertanggung jawab, dan dapat bekerjasama dengan *team* dalam setiap tugas dan *deadline* yang telah ditentukan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang pada Kompas Gramedia divisi Bobo.id diawali pada saat penulis menemukan lowongan pekerjaan sebagai *video editor* di *group* lowongan magang khusus FTV *facebook*. Setelah melihat lowongan yang ditulis pada tanggal 16 Januari 2019, penulis segera mengirimkan *email* berisikan *cover letter* yang dilampirkan bersama *curriculum vitae*, serta portofolio. Pada tanggal 17 Januari 2019, penulis segera mendapat balasan dari divisi Bobo.id untuk melakukan *interview* pada keesokan harinya yaitu tanggal 18 Januari 2019 pada pukul 15.00 di gedung Kompas Gramedia group of Magazine, Kebon Jeruk.

Proses *interview* dilakukan secara langsung oleh editor Bobo.id, yaitu bapak Sigit Purnomo. Pada saat *interview*, penulis menunjukkan hasil karya portofolio, *curriculum vitae*, beserta transkrip nilai semester 7. Setelah *interview* selesai, penulis segera mendapat balasan oleh Bapak Sigit Purnomo pada pukul

17.00 di hari yang sama bahwa penulis telah diterima dan dapat melakukan praktik kerja magang di Kompas Gramedia divisi Bobo.id. Praktik kerja magang mulai dilakukan pada hari Senin tanggal 21 Januari 2019 mulai pukul 09.00 pagi. Dengan ketentuan 5 hari bekerja, dari hari Senin sampai Jumat. Setiap karyawan juga memiliki kewajiban untuk hadir 9 jam bekerja di kantor, dan waktu istirahat bebas selama satu jam setiap harinya. Pada masa melakukan praktik kerja magang penulis dibimbing langsung oleh Bapak Sigit Purnomo selaku *Editor* dan Ferry Fernando selaku *Animator* 3D dalam pengenalan *software* yang digunakan. Selain diberi tugas untuk mengedit dan membuat video *motion graphic* untuk *youtube* Bobo.id, penulis juga diminta untuk menganimasikan dongeng animasi 3D Oki dan Nirmala pada satu bulan pertama dengan menggunakan *software* Blender. Dalam pembuatan video *motion graphic*, penulis menggunakan *software* After Effects dan Premiere untuk *editing* hasil akhir video.