



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

Dengan kondisi media yang berkembang pesat, industri periklanan dan media sosial dituntut untuk berpikir kreatif dalam memenuhi apa yang disebut dengan *customer delight* (pemuasan pelanggan). Adedokun (2016, hal. 11) menuliskan bahwa dengan pesatnya perkembangan di era moderen ini, masyarakat pun menjadi malas dan menginginkan segalanya untuk bekerja secara praktis. Gnanadhas (2014, hal. 1) dalam artikelnya menyatakan bahwa kepraktisan ini ditunjukkan dengan kemunculan berbagai *online shopping* di dunia. Pengusaha di dunia berlomba-lomba untuk mempromosikan produknya secara *online* untuk meraih *customer* sebanyak-banyaknya. Beberapa cara yang digunakan para pengusaha untuk menarik perhatian konsumennya adalah dengan menggunakan desain visual yang dibuat digital dan kemudian disebarakan secara *online*.

Dalam dunia digital, terdapat dua cara dalam menampilkan atau mengiklankan sebuah produk ataupun jasa. Cara yang pertama adalah dengan menggunakan *still image*, seperti desain grafis dan fotografi, kemudian cara yang kedua adalah dengan menggunakan *moving image*, seperti animasi, *motion graphic*, dan *stop motion*. Keduanya memiliki peran yang penting dalam menyampaikan informasi visual. *Still Image* berfungsi dalam menampilkan sebuah informasi visual dari sebuah produk secara singkat. Sedangkan *moving image* memberikan informasi visual secara perlahan dengan memperhatikan *timing* dan memastikan bahwa *customer* membaca/melihat tiap-tiap unsur dari konten yang disajikan.

Dalam praktik kerja magang yang telah dijalani, penulis termasuk dalam divisi *moving image*, yaitu bertanggung jawab atas segala pekerjaan yang berkaitan dengan gambar bergerak. *Moving image* atau gambar bergerak memiliki persona yang berbeda dengan jenis desain visual lainnya. Perbedaan *moving image* dengan jenis desain visual lainnya adalah caranya dalam memberikan

sebuah 'pengalaman' atau sentuhan terhadap *customer*-nya. Konsumen yang berminat untuk membeli sebuah barang secara *online* tidak dapat menyentuh barang tersebut secara langsung. Mereka tidak memiliki pengalaman yang cukup dengan barang yang ingin dibelinya. Oleh karena itulah, *moving image* menjadi sebuah media yang menarik bagi para calon konsumen. *Moving image* membentuk sebuah cerita yang dapat memberi pengalaman dari produk yang dijual kepada calon konsumennya. Para calon konsumen yang menyaksikan sebuah promosi gambar bergerak akan merasa lebih mengenal produk tersebut dibandingkan dengan melihat sebuah gambar diam.

Oleh karena itulah pekerjaan sebagai animator maupun motion grapher sangat diperlukan dalam industri periklanan. Untuk dapat bersaing dengan pengusaha-pengusaha kompetitor, dibutuhkan teknik dan cara yang lebih mutakhir dalam meraih minat konsumen. Cara inilah yang menjadi tanggung jawab para pekerja dari divisi *creative team*. Salah satu peran dari *creative team* adalah untuk menghasilkan sebuah karya yang tidak hanya bernilai pada saat ini, tapi juga tetap bernilai di masa depan. Penting bagi pekerja dalam *creative team* untuk memastikan bahwa hasil karya yang disajikan tetap *fresh* dan baru sesuai dengan perkembangan dunia digital yang sedang berjalan. Hal-hal inilah yang memotivasi penulis untuk bekerja dalam industri periklanan dan belajar lebih banyak dalam menghadapi era moderen.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari praktik kerja magang yang penulis lakukan, antara lain:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam pencapaian gelar Sarjana Studi Strata Satu (S1)
2. Menerapkan kemampuan dan pengetahuan yang telah diperoleh selama 4 tahun masa perkuliahan kedalam praktik kerja nyata
3. Memperluas koneksi dalam bidang kerja terkait

4. Mendapatkan ilmu dan pengalaman sebanyak-banyaknya untuk dijadikan pedoman saat terjun dalam dunia kerja di masa depan

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah detil waktu dan prosedur dari pelaksanaan praktik kerja magang yang telah penulis lakukan dari awal hingga akhir kegiatan, antara lain:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang yang penulis jalankan adalah mulai dari tanggal 29 Maret 2019 sampai dengan tanggal 10 Juni 2019. Pelaksanaan kerja magang yang penulis lakukan adalah 2 bulan, tepatnya 40 hari setelah dikurangi hari libur dan cuti. Total waktu yang diperoleh adalah 362 jam setelah ditambah 14 hari lembur (penambahan 3 jam per hari). Jam masuk dari tempat kerja magang adalah jam 11 siang hingga jam 7 malam, yaitu dengan perolehan jam kerja sebanyak 8 jam sehari. Waktu lembur diperoleh dari jam 7 malam hingga jam 10 malam, yaitu total 3 jam per hari. Jam kerja dikalkulasi dengan detil sesuai jurnal yang penulis buat setiap harinya.

1.3.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah prosedur dari praktik kerja magang yang penulis lakukan sebelum periode kerja berjalan:

1. Mengecek segala persyaratan untuk mengambil mata kuliah *internship*, yaitu dengan minimal GPA 2.00/4.00, telah menyelesaikan 100 SKS, minimal 2 nilai D dan tidak ada nilai E pada mata kuliah yang telah diambil, kemudian memenuhi persyaratan keuangan dan administrasi perkuliahan.
2. Mencari lowongan magang yang sesuai dengan keinginan dan kemampuan penulis. Kemudian penulis menemukan bahwa Hi|Story membutuhkan pekerja untuk divisi baru yaitu *moving image*, disertai dengan perusahaan-perusahaan lainnya yang penulis inginkan.
3. Mengisi form KM-01 sebagai formulir pengajuan kerja magang yang kemudian mendapatkan KM-02 sebagai surat pengantar magang.

4. Penulis bertemu langsung dengan *creative director* kak Friza Reihan, dan menunjukkan portofolio serta info data diri. Saat itu juga penulis diterima dan menyerahkan form KM-02 kepada perusahaan, dan mulai bekerja 2 hari setelahnya, yaitu pada tanggal 20 April 2019.
5. Perusahaan memberikan balasan berupa surat penerimaan magang yang penulis serahkan pada bagian kemahasiswaan (BAAK). Penulis kemudian mendapatkan KM-03 sampai KM-07 yang harus diisi saat periode magang berlangsung.
6. Penulis mulai bekerja dan mengisi form KM secara rutin tiap harinya.
7. Setelah beberapa lama bekerja, penulis memutuskan untuk memulai menuliskan laporan magang yang dilakukan pertama kali tanggal 2 Mei 2019.
8. Pada tanggal 20 Mei 2019, penulis resmi berhasil menuntaskan praktik kerja magang sesuai kesepakatan.

