



### **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 dunia bisnis saat ini, banyak perusahaan berlomba – lomba untuk memperkenalkan bisnis mereka kepada masyarakat umum. Banyak diantara perusahaan – perusahaan ini menggunakan berbagai cara seperti mengiklankan diri mereka dengan membuat suatu video profil. Sehingga jasa seorang videografer maupun *animator* sangat dibutuhkan bahkan diluar dari *production house* maupun studio animasi.

Salah satu video profil yang sering digunakan oleh perusahaan adalah dalam bentuk *motion graphic*. Di Indonesia sendiri *motion graphic* sudah banyak diterapkan penggunaannya dalam membuat video profil perusahaan, dunia periklanan, bahkan sampai ke pendidikan, untuk itulah peluang seorang *animator* di luar studio animasi sangat terbuka lebar di Indonesia. Konsep yang unik dan kualitas gambar yang disajikan membuat banyak orang tertarik untuk menonton video berbasis *motion graphic*, sehingga penyampaian informasi dapat diterima dengan mudah oleh masyarakat dari berbagai usia dan kalangan. Kemajuan teknologi juga ikut mendorong kemajuan penggunaan *motion graphic* melalui media sosial seperti Youtube, Instagram, Facebook, Twitter, dan lain – lain.

Pada kesempatan kali ini penulis melakukan kegiatan magang di PT. Intra Abadi Teknology Semesta sebagai *animator* dalam pembuatan video *motion graphic*. PT. Intra Abadi Teknology Semesta merupakan salah satu perusahaan yang telah berdiri sejak tahun 2006 dan bergerak di bidang teknologi informasi, namun masih belum memiliki video profil perusahaan sampai sekarang. Sehingga perusahaan ini membutuhkan jasa seorang *animator* khususnya dalam bidang *motion graphic* untuk membuat konten video seperti profil perusahaan salah satunya.

Penulis mendapat dua proyek video yakni video profil perusahaan yang akan masuk ke situs *web* perusahaan dan platform Youtube, serta video penjelasan

mengenai virtualisasi *server* yang akan digunakan pada kegiatan seminar maupun ditunjukkan kepada klien.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Tujuan dilakukannya praktik kerja magang yang dilakukan penulis tidak hanya sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah *internship*, namun juga sebagai penerapan ilmu yang didapatkan melalui masa perkuliahan seperti kelas *motion graphic* sebagai pengenalan dengan *software* After Effect, kelas *audio body language* dalam menata *audio* menggunakan *software* Studio One, dan pelajaran *professional development* mengenai dunia kerja seperti bagaimana cara membuat CV yang baik dan benar, cara membangun *soft skills* dalam bekerja, dan cara beradaptasi dengan sistem kerja yang ada di Indonesia. Melalui praktik kerja magang ini penulis mendapatkan pengalaman kerja baru yakni cara untuk menerapkan ide dan gagasan menjadi sebuah hasil karya yang nantinya dapat digunakan dalam dunia kerja.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Prosedur pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis yakni diawali dengan mengikuti kegiatan *Career Development Centre (CDC)* di Universitas Multimedia Nusantara. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan pembekalan magang guna mempersiapkan mahasiswanya dalam mengambil mata kuliah *internship* sebagai syarat kelulusan di UMN. Setelah mendapatkan pembekalan magang, penulis kemudian melakukan observasi mengenai tempat magang nantinya yang akan penulis tempati. Penulis berfokus pada perusahaan diluar dari studio karena tertarik dengan sistem yang berbeda dari yang sudah diberikan di UMN. Setelah mencari beberapa perusahaan penulis mendapati PT. Sinarmas sebagai salah satu tempat magang dan menuliskannya pada KM-01, penulis juga mengirimkan surat lamaran serta surat pengantar dari UMN. Setelah beberapa minggu belum ada respon dari pihak PT. Sinarmas terkait lamaran magang tersebut.

Pada awal Februari penulis mencari tempat magang lain sebagai alternatif jika tidak diterima di PT. Sinarmas, penulis kemudian mendapati ada teman

menawarkan tempat magang berupa perusahaan yang sedang membutuhkan seorang *animator* dalam membuat video untuk perusahaan. Perusahaan tersebut yakni PT. Intra Abadi Teknology Semesta, penulis kemudian kembali meminta KM-01 untuk menuliskannya dalam daftar tempat magang dan mengumpulkannya. Setelah mengirimkan surat lamaran dan surat pengantar dari UMN, pada tanggal 8 Februari 2019 penulis mendapat surat balasan bahwa penulis diterima dan masuk pada tanggal 11 Februari 2019.

Penulis melakukan kegiatan praktik kerja magang selama tiga bulan terhitung dari tanggal 11 Februari 2019 hingga tanggal 11 Mei 2019, namun karena penulis terlambat mengumpulkan surat penerimaan kerja magang ke kampus sehingga baru terhitung kerja mulai tanggal 22 Februari 2019.

Berikut merupakan data pelaksanaan kegiatan praktik kerja magang yang dilakukan oleh penulis :

Nama Perusahaan : PT. Intra Abadi Teknology Semesta.  
Alamat : Jl. Kuningan Mulia, 12980, Jakarta, Indonesia.  
berlokasi di Puri Imperium Office Plaza  
Kav. 5-6G- 19B  
Bidang Usaha : Layanan Teknologi Informasi  
Waktu Pelaksanaan : 11 Februari 2019 – 11 Mei 2019  
Waktu Kerja Magang : Senin – Jumat, 08:00 – 17.00 WIB  
Dengan jam istirahat pukul 12:00 – 13:00 WIB  
Posisi Magang : *Animator (Business development manager)*

U  
M  
N  
U  
N  
I  
V  
E  
R  
S  
I  
T  
A  
S  
M  
U  
L  
T  
I  
M  
E  
D  
I  
A  
N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A