



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

Desain dan animasi sedang berkembang pesat dalam *digital agency*, mereka memiliki peran penting dalam mempromosikan suatu produk atau jasa. Penempatan desain dan animasi bisa terlihat dalam berbagai media, salah satunya ialah media digital bernama DOOH atau *Digital Out Of Home*. DOOH merupakan sebuah media *digital* yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa karya design dan animasi dalam bentuk layar LCD yang berada di area publik tertentu seperti di gerbong KRL. (Saputra, 2017)

Salah satu perusahaan yang menggunakan DOOH sebagai media promosi ialah Macroad Linikini. Teknologi DOOH ini digunakan Macroad untuk mempromosikan produk atau jasa kepada penumpang KRL. Layar LCD DOOH tersedia di beberapa gerbong KRL yang ada di daerah Jabodetabek. Linikini juga menyediakan beberapa konten pada layar DOOH, seperti tips, *social*, *travel*, *facts*, *trivia*, *lifestyle*, *quotes*, linifikasi, dan linireportase.



Gambar 1.1. Layar DOOH dan Macroad

Sumber: Dok. Linikini

Pada layar tersebut, Macroad Linikini harus memberikan berbagai informasi menarik bagi para pengguna transportasi umum. Selain keanekaragaman konten, Macroad Linikini juga harus membuat tampilan konten yang ditayangkan terlihat menarik, sehingga mata penonton selalu tertuju pada layar DOOH. Di situlah desain dan animasi memiliki peran yang besar.

Untuk mencuri perhatian pengguna transportasi umum, Macroad Linikini berusaha memberikan tampilan layar yang menarik melalui perancangan desain untuk masing-masing konten. Selain desain, penggunaan animasi pada media ini juga penting. Animasi mampu mengajak penonton mengikuti informasi yang diberikan melalui *motion graphic*. Hal ini membuat penulis tertarik untuk mengikuti program magang di Macroad Linikini. Penulis juga memiliki harapan untuk mendapatkan ilmu dan pengalaman teknis maupun non-teknis.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program *internship* ini dilakukan dengan tujuan mengenalkan dan memperdalam ilmu yang akan didapat penulis pada dunia kerja nanti. Melalui periode magang ini, penulis juga ingin mendalami peran penting dari seorang *motion graphic artist*. Penulis juga berharap mendapatkan ilmu berupa penguasaan *software*, manajemen waktu, sikap, dan komunikasi terhadap sebuah sistem yang ada dalam sebuah perusahaan kreatif. Hal tersebut merupakan tujuan utama dalam menjalani mata kuliah *internship* ini.

Selain itu, penulis juga antusias dengan tujuan utama Macroad Linikini yang berusaha mendidik dan mengedukasi pengguna transportasi umum agar mereka memiliki pengetahuan yang luas melalui konten-konten Macroad. Penulis juga berharap agar mendapatkan semua ilmu tersebut dan mampu mengaplikasikannya saat terjun di dunia kerja nanti.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah uraian penjelasan mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang :

1.3.1. Waktu

Periode program magang yang ditempuh penulis ialah 3 bulan, dengan waktu kerja pukul 10.00 WIB hingga 19.00 WIB. Penulis juga diberikan waktu istirahat makan siang pada pukul 12.00-13.00 WIB. Sebenarnya, jam masuk dan jam pulang dari Macroad cukup fleksibel dan disesuaikan dengan tanggung jawab pekerjaan yang didapat penulis. Selama 3 bulan, penulis pernah beberapa kali bekerja lembur untuk mengejar hasil jadi beberapa projek dengan deadline yang singkat.

1.3.2. Prosedur

Prosedur yang penulis jalani saat melamar, yaitu :

1. Awalnya, penulis melihat sebuah *posting-an* instagram yang ada pada *feed* instagram penulis. *Posting-an* tersebut dibuat oleh Macroad Linikini yang berbentuk sebuah *motion graphic* singkat yang menarik. Setelah melihat *posting-an* tersebut, penulis tertarik untuk mengikuti program magang pada Macroad Linikini.
2. Mencari informasi mengenai perusahaan Macroad Linikini, lalu penulis mengirimkan lamaran dan CV melalui email yang sudah ditetapkan.
3. Proses penerimaan dalam kurun waktu empat hari setelah mengirimkan CV dan portofolio penulis dihubungi melalui panggilan telpon oleh *Head of Design* Linikini yaitu Bpk. Rian Saputra yang menyatakan bahwa penulis diterima pada tanggal 20 Juni 2017.
4. Interview dilaksanakan pada tanggal 1 Juli 2017 di kantor PT.Pulau-Pulau Media, Jl. Daksa 5 no.5, setelah proses interview terlaksana, penulis diminta untuk mulai bekerja magang ditanggal 21 Juli untuk Macroad Linikini sebagai *motion graphic artist*.

5. Pada prosedur untuk praktek kerja, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan *project* Linikini yaitu *Slide* konten dan sebuah *Slide* iklan. *Slide* konten merupakan konten harian dari Macroad, sedangkan *Slide* iklan merupakan *slide* yang diminta oleh sebuah perusahaan tertentu untuk dibuatkan sebuah animasi yang bertujuan mempromosikan produk atau jasa dari perusahaan tersebut.