

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebelum terjun langsung ke dunia industri, perlu terlebih dahulu terjun ke dunia pra-kerja untuk mencari kecocokan dalam penentuan bidang dan lingkungan kerja yang disebut sebagai "Magang". Penentuan dunia pra-kerja diselenggarakan oleh kampus terkait untuk mahasiswanya agar bisa mendapatkan dunia kerja yang pas sesuai minat dan bakat. Setelah mahasiswa mencapai SKS tertentu, mereka mendapatkan beberapa pilihan untuk melanjutkan Magang *Track 1* dalam Kurikulum Kampus Merdeka. Untuk memilih tempat magang yang sesuai harus konsultasi dengan dosen pembimbing kurikulum agar mendapatkan tempat magang yang sesuai dengan minat, bakat, juga *workflow* kerjanya.

Kegiatan magang yang dilakukan penulis di semester gasal 2023/2024, berkaitan erat dengan peminatan penulis sebagai *Animator* dan *Motion Graphic Artist* secara teoritis. Animasi adalah teknik membuat gambar menjadi bergerak baik itu bentuk analog maupun digital. Animasi sendiri terbagi dalam 2 kategori yaitu 2D dan 3D. Animasi pertama kali dibuat pada abad ke-16 dengan penemuan pertama bernama *magic lantern*. *Magic lantern* merupakan serangkaian kertas yang dimasukkan ke dalam proyeksi cahaya. Perkembangan animasi masih terus berlanjut pada abad ke-18 dengan adanya *Zoetrope* yang menggunakan serangkaian kertas yang diputar di dalam gelas bercahaya. Kemudian ada *Thaumatrope*, *Flipbooks*, *Walt Disney*, *Television Stop Motion Production*, hingga akhirnya terbentuk *CGI based animation* pada tahun 1950.

Animator saat ini sudah sangat *advanced* dan banyak sekali kategorinya (*2D animation*, *Stop Motion Animation*, *3D Animation*, hingga *Motion Graphics* yang banyak sekali dipakai di perusahaan besar untuk keperluan TV, Iklan, bahkan *Company Profile*. bahkan saat ini tidak semua orang bisa menguasai semua jenis

pembuatan animasi sekaligus, mereka cenderung menguasai jenis pembuatan animasi satu hingga dua tipe saja. Kedepannya animasi terutama *Motion Graphics* akan menjadi akar utama dari setiap kebutuhan media digital, yang sudah bisa dirasakan dari saat ini.

Kemdikbud membutuhkan *videographer* lantaran ingin membuat produksi video *microlearning* untuk keperluan edukasi guru - guru di sekolah negeri, maka dari itu Kemdikbud merekrut UMN untuk mengerjakan proyek ini, lalu proyek tersebut diarahkan kepada Prodi Film untuk dikerjakan. Bapak Kemal Hasan ditunjuk untuk menjadi ketua pelaksana proyek ini, kemudian membagi sistem pengerjaan ini menjadi tiga tipe: Pertama adalah video *shooting* biasa, dengan campuran sedikit *Motion Graphics* dengan *shooting* di dalam studio, kemudian tipe kedua yaitu membuat video berbasis *Motion Graphic* saja, terakhir tipe ketiga mengharuskan peserta *shooting* keluar UMN juga dengan campuran *Motion Graphic* di dalamnya. Setiap tipe pengerjaan terdapat produser, dan *director*-nya masing - masing. Ibu Annita merupakan produser tipe kedua dalam hal ini, dan Pak Arief adalah *director*-nya. Penulis diterima untuk mengerjakan proyek ini di dalam arahan tipe kedua, yaitu membuat video berbasis *Motion Graphic* saja. *Motion Graphic* membuat penulis bisa mengkostumisasi aset dan tampilan sesuai yang diinginkan klien, tanpa mengorbankan waktu dan dana yang besar. Terbukti sekali *Motion Graphic* adalah jenis video yang efisien ketimbang *shooting* langsung menggunakan kamera dan *green screen*. Mereka juga berharap video tipe 2 *Motion Graphic* ini bisa selesai lebih cepat ketimbang tipe 1 dan 3 yang menggunakan jenis video campuran (*shooting + motion*).

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang secara umum membantu mahasiswa/i untuk menemukan ruang lingkup kerja, dan minat dan bakat yang sesuai. Magang dilakukan agar mendapatkan pengalaman dan menambah wawasan sekaligus menempa diri agar siap menjadi pekerja yang disiplin, proaktif, solutif, dan inisiatif. Mahasiswa didorong untuk

membuka jaringan seluas - luasnya (*networking*). Penulis diajarkan untuk bekerja dibawah tekanan tinggi, sehingga belajar mencari solusi akurat dalam permasalahan apapun kerjanya. Tujuan lain melakukan kerja magang di Kemdikbud ini yakni menimba ilmu di bidang *Motion Graphic*, karena ilmu tersebut adalah ilmu yang sangat diminati dan akan terpakai ketika sudah melamar kerja. Memenuhi SKS adalah salah satu tujuan agar mengikuti kerja magang MBKM *Track 1* yang dilaksanakan selama 640 jam.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dimulai dari tanggal 11 Juli 2023, hingga 8 November 2023. Magang ini mewajibkan mahasiswanya untuk dilaksanakan seminimal mungkin adalah 800 jam sesuai arahan penyelenggara Kampus Merdeka. Prosedur waktu magang perhari yang dilaksanakan mulai pukul 08:00 - 17:00 WIB, hari Senin sampai Jum'at. Meski begitu, proyek ini berhasil selesai dibawah minimum ketentuan tanggal pelaksanaan magang. Waktu yang tersisa digunakan oleh penulis untuk menyelesaikan revisi tim sebelah secara keseluruhan episode 243.. Untuk melamar magang di perusahaan Prodi Film diharuskan untuk mengumpulkan berkas seperti CV, Portfolio, Surat MBKM, KTM dan KTP. Berkas tersebut diarsipkan dikumpulkan ke *email* UMN yaitu: inquiry-umnrc@mmdn.co.id. berkas tersebut nantinya akan masuk ke Prodi Film untuk diproses. Prodi Film UMN beralamat di jalan *Scientia Boulevard*, tepatnya di Gedung C Lantai 3. Total video yang dikerjakan oleh tipe dua sebanyak 31 episode.

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