

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut pendapat dari Geng (2016) *motion graphic* adalah sebuah alat media yang sangat berguna untuk membuat suatu kebutuhan konten *visual* guna menyampaikan suatu ide atau gagasan serta informasi yang dikemas dengan tampilan visual yang menarik sehingga dapat dengan mudah dimengerti dan dinikmati oleh individu yang menonton. Oleh karena itu *motion graphic* menjadi alat media serba guna yang dapat diterapkan ke dalam berbagai jenis industri, tidak hanya melekat kepada industri kreatif (Geng, 2016). Menurut Geng (2016) industri diluar dari industri kreatif biasanya menggunakan media *motion graphic* untuk menjelaskan suatu informasi yang kompleks dengan mengubah informasi tersebut menjadi informasi yang dinamik atau lebih sederhana. Salah satu contoh penerapan *motion graphic* pada industri diluar dari industri kreatif adalah penggunaan *motion graphic* yang dilakukan oleh perusahaan *real estate China* untuk membahas mengenai masalah biaya pembangunan rumah yang sedang menjadi topik hangat di *China* (Geng,2016) .

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* tidak hanya digunakan untuk keperluan penghias saja tetapi *motion graphic* juga menjadi faktor penting yang biasanya digunakan dan diperlukan oleh setiap jenis industri terlepas dari industri kreatif, guna memberikan informasi pada produk, masalah, atau jasa bisnis dari sebuah industri. Oleh karena itu ketika mahasiswa menentukan pilihan perusahaan magang, mahasiswa memilih perusahaan magang yang bergerak di bidang industri manufaktur, industri diluar dari industri kreatif. Mahasiswa lebih memilih industri manufaktur diluar dari industri kreatif dikarenakan mahasiswa lebih tertarik untuk melihat bagaimana peranan *motion graphic* pada jenis industri diluar dari industri kreatif.

Berdasarkan pendapat dari Curran (2000) keunggulan yang diberikan oleh *motion graphic* terhadap suatu objek informasi atau produk adalah memberikan nilai pada konten dari produk atau informasi yang terkesan kompleks dan membosankan menjadi suatu karya visual yang menarik untuk disimak atau ditonton, yang secara bersamaan memberikan nilai lebih pada objek atau informasi. Berdasarkan pernyataan dari Curran maka harapan saya, penggunaan *motion graphic* bukan hanya sebagai visual penghias saja yang dapat dinikmati oleh setiap individu secara *visual* tetapi juga turut serta untuk memberikan nilai lebih kepada objek utama yang ditawarkan atau dijual oleh perusahaan. Sehingga pada akhirnya *image* dari perusahaan tersebut dapat diinformasikan kepada khalayak umum secara sederhana melalui media *motion graphic*.

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

Perusahaan yang menjadi tempat saya magang adalah Sinarmas *Agribusiness and Food*. Perusahaan ini bergerak dibidang *plantation* kelapa sawit. Tujuan saya untuk melamar dan juga melakukan magang di perusahaan ini dikarenakan saya ingin mengetahui bagaimana penerapan *motion graphic* pada suatu jenis industri lain diluar dari industri kreatif. Selain dari pada itu saya ingin untuk turut berpartisipasi dalam membantu meningkatkan produk jual yang menjadi bidang bisnis perusahaan melalui medium *motion graphic*.

Selama saya magang di perusahaan Sinarmas *Agribusiness and Food* harapan saya, saya dapat mengetahui penerapan dan penggunaan *motion graphic* pada suatu perusahaan industri manufaktur yang bergerak diluar dari industri kreatif. Sehingga pada akhirnya saya mendapatkan banyak *input* atau ilmu baru mengenai jenis *motion graphic* yang umum dipakai oleh perusahaan industri manufaktur. Menurut supervisor, Jenis gaya *motion graphic* atau desain yang dipakai oleh perusahaan Sinarmas *agribusiness and food* memiliki aturan desainnya tersendiri yang harus disesuaikan oleh *motion graphic artist* atau *graphic design*

*artist* untuk menciptakan keselarasan dalam setiap konten *visual* yang mengatasmakan Sinarmas *Agribusiness and Food*. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sebuah perusahaan manufaktur memiliki standarisasi mengenai jenis bentuk, warna dan gaya desain yang biasanya mereka gunakan atau pakai.

Karena itu tentunya penggunaan jenis *motion graphic* yang dipakai untuk keperluan setiap jenis industri berbeda beda. Oleh karena itu sebagai mahasiswa magang saya mendapatkan banyak ilmu mengenai bagaimana sebuah perusahaan industri manufaktur menerapkan *motion graphic* untuk menunjang objek utama yang menjadi bahan penjualan mereka. Berdasarkan hal tersebut maka saya dapat mengetahui gaya *motion graphic* apa yang dibutuhkan oleh sebuah perusahaan industri manufaktur guna mendukung produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan. Sehingga hal ini akan menambah ilmu saya dalam *motion graphic* yang didasarkan oleh standar industri manufaktur.

Sebagai mahasiswa dengan dasar ilmu film animasi, maka saya banyak berkontribusi pada perusahaan dibidang pembuatan *motion graphic* video atau *audio visual* untuk keperluan proyek perusahaan. Dalam hal ini saya banyak membantu perusahaan untuk membuat suatu video *motion graphic* mengenai *project workshop* yang akan diadakan oleh mereka. Saya berperan untuk menyampaikan apa yang mereka ingin sampaikan dalam bentuk *motion graphic*. Sebagai seorang *motion graphic artist* saya juga turut berkontribusi untuk memikirkan bagaimana penyampaian garis besar *project* dapat tersampaikan dalam sebuah media *audio visual* dengan total durasi 3 menit.

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

Perusahaan yang saya tetapkan yaitu Sinarmas *Agribusiness and Food*. Saya menyiapkan beberapa hal penting untuk kebutuhan lamaran magang antara lain, CV

dan Portfolio. Setelah CV dan Portfolio sudah lengkap secara keseluruhan, saya menulis *cover letter email* dan mengirim CV dan Portfolio saya kepada perusahaan. Setelah beberapa hari mengirim email lamaran magang kepada perusahaan, saya mulai menerima panggilan *interview* magang. Pada tanggal 12 Juni saya melakukan *interview* magang bersama dengan *user*. Kemudian pada sore harinya saya mendapatkan informasi bahwa saya sudah diterima magang pada perusahaan tersebut. Terdapat beberapa hal yang menjadi prosedur dalam saya melakukan magang dalam perusahaan, antara lain, jam kerja total 9 jam dengan menggunakan pengaplikasian waktu *flexi hours* dari hari senin sampai jumat (WFO), pelaksanaan magang yang dilaksanakan selama 6 bulan dan bagian dimana saya membantu pekerjaan desain yaitu pada bagian *Human Resources (HR) Sinarmas Agribusiness and Food*.

Pekerjaan atau tugas yang diberikan oleh *user* kepada saya selama saya magang, antara lain meliputi pekerjaan *audio visual* dibidang *motion graphic*.. Saya turut serta dalam membantu *user* untuk membuat beberapa proyek video berupa *motion graphic* dan juga *teaser trailer* yang akan digunakan untuk menunjang proyek besar dari divisi HR Sinarmas *Agribusiness and Food*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA