



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

Animasi dan periklanan adalah hal yang pada saat ini sedang berkembang pesat, kebanyakan masyarakat menilai animasi tidaklah jauh dari dunia hiburan seperti film, acara televisi, dan permainan. Animasi adalah alat komunikasi yang sangat kuat dalam berbagai bidang, salah satunya adalah dalam pendidikan, bisnis, pengobatan, dan periklanan (Animation career review, 2016). Kelebihan ini pun digunakan oleh Macroad Linikini sebagai alat komunikasi periklanan dan konten yang di produksi untuk dikonsumsi masyarakat.

Macroad Linikini menggunakan media *Digital Out Of Home* (DOOH) untuk menyiarkan iklan dan kontennya, untuk saat ini Macroad Linikini hanya menyediakan layanan untuk KRL (kereta rel listrik) *Commuterline*, melalui layar panjang LCD yang berada di dalam kereta. Tidak hanya bergerak di periklanan saja, Macroad Linikini juga memproduksi berbagai konten yang di tampilkan dalam layar, seperti konten sosial, tips, *interview*, *news*, kuliner, *lifestyle*, *travel*, fakta, linifiksi, dan linikuis.



Gambar 1.1 layar LCD DOOH Macroad Linikini

Konten yang akan ditampilkan haruslah di garap secara artistik dan kreatif agar mudah di terima oleh masyarakat, selain mendidik masyarakat dengan konten yang di tampilkan, sebagai desainer dan animator kita memiliki tugas untuk bisa mendidik masyarakat dengan pengetahuan tentang desain yang baik (saputra,

2017). Atas dasar ini akhirnya penulis memilih Macroad Linikini untuk menjalani program magang, dengan harapan dapat memahami dunia animasi dalam periklanan, dan mendidik masyarakat tentang animasi dan multimedia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam kesempatan magang ini penulis tertarik dengan peran animasi dalam dunia periklanan, selain itu dengan mengikuti program magang, penulis di kondisikan dalam dunia kerja yang nyata, selain itu penulis juga dapat mengasah kemampuan yang di dapat selama masa perkuliahan, baik penguasaan *software*, ataupun pengetahuan tentang prinsip animasi, belajar menghadapi *deadline*, kerja sama sebagai satu tim, dan menyiapkan modal sebelum terjun ke dunia kerja profesional. Tidak hanya itu, melalui pengalaman kerja magang ini penulis juga berharap untuk belajar tentang nilai nilai kedisiplinan, dan pengetahuan tentang animasi dari sudut pandang dunia kerja yang profesional.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu

Periode masa kerja magang yang di jalani oleh penulis adalah 3 bulan, dengan jam kerja mulai dari pukul 09.00 WIB hingga 19.00 WIB. Waktu untuk istirahat makan siang dilakukan pukul 12.00-13.00. untuk jam masuk dan pulang kerja di Macroad Linikini sebenarnya fleksibel, namun kita harus bisa bertanggung jawab dengan jam kerja yang kita ambil, ini membuat penulis harus bisa memajemen waktu bekerja dengan *deadline* yang ditentukan.

1.3.2. Prosedur

Prosedur pelamaran magang yang dilakukan penulis cukup sederhana, untuk mencari alamat perusahaan penulis melalui iklan lowongan magang Macroad yang berada di layar kereta saat penayangan konten, dan langsung mengirim CV dan surat lamaran kerja, tidak lama setelah itu penulis mendapat balasan *E-Mail*, dari Macroad Linikini yang berisi tawaran untuk melakukan interview magang, dalam

interview penulis di jelaskan berbagai macam pekerjaan yang akan di lakukan saat menjalani magang, pekerjaan yang di tanggung penulis memang tidak sebanyak dibanding pekerja tetap, namun segala pekerjaan haruslah tetap dikerjakan dengan sebaik baiknya.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA