



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

Di era modern ini, tidak hanya perangkat elektronik atau *gadget* yang mengalami perkembangan saja. Dunia pendidikan pun mengalami perkembangan yang didukung oleh koneksi internet sehingga dapat diakses diseluruh area melalui media elektronik, dan lainnya. Informasi materi pembelajaran pun tidak selalu didapatkan dari media cetak seperti buku, koran dan lain-lain.

Informasi materi pembelajaran yang dapat diakses melalui internet dikenal dengan nama *Electronic Learning* atau disingkat *E-learning*. Dengan metode pembelajaran *e-learning*, kita dapat belajar dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi dengan jaringan internet. Selain menghemat waktu dan tenaga, informasi yang kita dapatkan pun tidak berbeda jauh dengan informasi yang kita dapatkan dari media cetak atau media lainnya.

Materi pembelajaran *e-learning* biasanya disuguhkan dalam bentuk video baik berupa video tutorial, animasi, infograpis, dan lain sebagainya. Sebagai contohnya media pembelajaran *e-learning* yang digunakan pihak universitas atau perusahaan untuk mempermudah mahasiswa/i dan karyawan dalam mengakses materi pembelajaran. Salah satu contoh perusahaan yang mulai menggunakan fasilitas *e-learning* untuk media pembelajaran karyawannya adalah PT. Nusantara Surya Ciptadana.

PT. Nusantara Surya Ciptadana yang awalnya melakukan proses pembelajaran materi dengan membuka kelas yang mewajibkan seluruh karyawan baru dan lama dari berbagai daerah untuk datang ke kantor pusat merasa bahwa cara tersebut mulai tidak efektif. Selain menghabiskan dana, tidak banyaknya tenaga mengajar yang memiliki waktu dan juga minimnya waktu para karyawan membuat PT. Nusantara Surya Ciptadana beralih menggunakan proses pembelajaran menggunakan media online. Materi yang disampaikan pun

menggunakan beragam media seperti animasi, video, dan penggabungan animasi dan video dengan harapan bisa menghemat tenaga, waktu dan uang.

Oleh karena itu, penulis pun memilih PT. Nusantara Surya Ciptadana sebagai tempat praktek magang dikarenakan perusahaan tersebut menggunakan metode pembelajaran *e-learning* berupa video animasi *motion graphic* yang sesuai dengan minat dan kemampuan penulis mengenai animasi *motion graphic*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan kerja magang adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan. Penulis memilih melakukan kerja magang di PT. Nusantara untuk mengasah kemampuan dan menambah ilmu penulis terhadap animasi *motion graphic*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 18 September 2017, penulis melihat poster PT. Nusantara Surya Ciptadana di email *student* UMN. Pada poster tersebut, PT. Nusantara Surya Ciptadana membuka lowongan magang untuk animator *motion graphic* dimana animasi tersebut akan diupload di web *e-learning* perusahaan mereka. Penulis pun tertarik dengan program magang tersebut sehingga pada tanggal 20 September 2017, penulis pun mengirimkan CV dan *Portfolio* ke email yang tertera pada poster PT. Nusantara Surya Ciptadana.

Setelah penulis mengirim surat lamaran magang, penulis menerima respon panggilan magang keesokan harinya melalui panggilan telepon. Penulis pun membuat kesepakatan bertemu untuk wawancara magang pada tanggal 22 September 2017. Sesuai dengan waktu dan tempat yang telah disepakati, penulis mendatangi PT. Nusantara Surya Ciptadana di gedung The Victoria Lt. 5 di daerah Tomang, Jakarta Barat.

Sesampai di perusahaan tersebut, penulis disambut oleh Pak Chrisvadatu yang nantinya akan menjadi mewawancarai penulis. Saat proses wawancara, penulis diberi pertanyaan seputar kegiatan dan hal-hal apa saja yang sudah penulis peroleh selama berkuliah. Penulis pun mendapatkan tes personalitas dengan cara

menggambar diri penulis sambil melakukan suatu kegiatan. Dari gambar tersebut, penulis diminta untuk menerangkan apa yang penulis gambar mengenai pribadi penulis.

Setelah penulis menerangkan gambar tersebut, penulis pun diberi tugas untuk membuat animasi berdurasi 2 menit mengenai apa itu *e-learning*. Penulis pun menyanggupi tugas yang diberikan dan oleh pihak perusahaan penulis diberikan waktu sampai dengan tanggal 26 September 2017.

Pada tanggal 26 September 2017, penulis pun datang kembali ke PT. Nusantara Surya Ciptadana untuk menampilkan animasi yang sudah penulis buat. Animasi yang Penulis buat pun diputar dan ditonton oleh DIV Head divisi Training, Head divisi Training dan Supervisor animator. Setelah selesai menonton animasi yang penulis buat, penulis mendapatkan respon dan masukan yang baik mengenai animasi yang penulis buat. Sehingga pada tanggal 26 September 2017 setelah animasi yang penulis kerjakan, penulis dan DIV Head divisi Training, Head divisi Training dan Supervisor animator pun langsung membicarakan kontrak dan kesepakatan kerja magang penulis diperusahaan tersebut.

Akhirnya, pada tanggal 2 Oktober 2017, penulis resmi menjadi karyawan *intern* PT. Nusantara Surya Ciptadana divisi training sebagai animator. Pada hari itu, penulis menandatangani surat kontrak kerja sesuai dengan aturan perusahaan dan tepatnya pada hari Selasa tanggal 3 Oktober 2017, penulis secara resmi masuk kedalam sistem karyawan PT. NUSantara Surya Ciptadana.

Pada saat penulisan laporan magang, penulis masih menjalankan praktek magang di PT. Nusantara Surya Ciptadana dikerankan kontrak kerja selama 6 bulan sehingga penulis secara resmi menyelesaikan kerja magang di PT. Nusantara Surya Ciptadana pada bulan April 2018.