



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

“Motion graphics is not a single discipline. It is a convergence of animation, illustration, graphic design, narrative filmmaking, sculpture, and architecture, to name only a few. The word “graphic” is important: this includes formal content that has a graphic emphasis, such as symbols, icons, illustrated 2D and 3D objects, often synthesized with live action.” (Woolman, 2004)

Secara terperinci, *motion graphics* dapat dijelaskan sebagai kegiatan mendesain *motion* yang terdiri dari beberapa *treatment* yang digabungkan, yakni animasi, ilustrasi, desain grafis, film bercerita, seni pahat, dan arsitektur. Penyebutan kata “*graphic*” pun penting karena mengacu pada kontennya yang menitikberatkan pada grafis, seperti simbol, icon, dan ilustrasi objek 2D dan 3D, terkadang juga digabungkan dengan *live action*.

Motion graphics sekarang ini banyak ditemukan di televisi, video musik, film, dan media digital lainnya. Keberadaannya pun tidak dapat dilihat dengan sebelah mata, karena peranan *motion graphics* sangat penting bagi suatu acara. Misalkan, di televisi *motion graphics* berguna sebagai *bumper* pada suatu acara, yang menggambarkan identitas singkat dari acara televisi tersebut. Untuk film pun keberadaan *motion graphics* bisa dibilang penting, karena menggambarkan secara singkat bagaimana cerita pada film tersebut, biasanya *motion graphics*-nya dapat berupa *opening* ataupun *ending*. Tidak sedikit pula video musik yang menggunakan *motion graphics* sebagai visualnya yang disinkronkan dengan *sound* atau musik dari suatu artis.

Di Indonesia sendiri, penggunaan *motion graphics* cukup berkembang dan sudah diterapkan pada berbagai media, dan memang kebanyakan diterapkan pada media elektronik. Tidak hanya itu, sekarang ini *motion graphics* digunakan sebagai salah satu komponen yang memperindah tata panggung, seperti *motion graphics* yang biasanya digunakan sebagai *background* dari panggung yang mempunyai *giant screen*.

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas, maka penulis pun melakukan praktek kerja magang. Mata kuliah praktek kerja magang ini berguna untuk mempersiapkan seorang calon sarjana sebelum berkarir nantinya ketika lulus, dan juga merupakan salah satu syarat kelulusan bagi para mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara. Para mahasiswa magang ini dikirim untuk bekerja di perusahaan-perusahaan di Indonesia yang sesuai dengan bidang dan kemampuannya, dengan harapan dapat memperoleh pengalaman serta koneksi yang baik sebelum bekerja.

Perusahaan yang penulis dapat sebagai wadah untuk melakukan kerja magang adalah PT Broadcast Design Indonesia, yang sering disingkat menjadi BDI. BDI ini berlokasi di Gedung Batik AFRI Lantai 3 & 4, Jl. Gatot Subroto Kav. 14S, Jakarta, Indonesia. PT Broadcast Design Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *entertainment*, yang terbagi atas beberapa *section* pekerjaan atau bisa disebut sebagai anak perusahaan, seperti *production house* yang menghasilkan acara *on air* yang berupa *TV programs*, dan menghasilkan pula *TV commercial*, film, video musik, *multimedia company profile*, *video training*, dan *video presentation*, sedangkan untuk bidang

desainnya, BDI menawarkan pelayanan untuk *branding, promotion campaign, communication strategy, marketing strategy, product development, website/portal development* dan *website design*. Lalu BDI juga berkecimpung sebagai *event organizer* yang mengatur jalannya acara *off air* dari suatu *brand*, acara *wedding*, atau jenis acara *off air* yang lainnya. Tidak lama kemudian BDI pun membuat anak perusahaan yang bernama Orion Records yang merupakan tempat *recording* para artis, sekaligus sebagai tempat untuk menghasilkan musik-musik *original*, baik bagi keperluan suatu acara maupun untuk para artis.

1.2. Maksud dan Tujuan

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk menjalani program kerja magang dengan periode pelaksanaan paling sedikit dua bulan. Maksud dari adanya mata kuliah ini adalah untuk memberikan mahasiswa pengalaman mengenai industri yang nanti akan digelutinya ketika lulus, sehingga sebelum terjun ke dalam dunia kerja, mahasiswa sudah memiliki sedikit gambaran akan kompetensi yang diperlukan untuk menjadi seorang praktisi yang baik.

Dalam mata kuliah magang ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk mempraktekkan *skill* dan ilmu yang telah diperoleh selama tujuh semester di bangku kuliah. Dengan mempraktekkannya, maka mahasiswa bisa mempelajari kekurangan dan kelebihan dalam proses eksekusi suatu karya. Dengan demikian, mahasiswa dapat memahami celah di dunia kerja nantinya.

Penulis mengambil mata kuliah kerja magang ini pada semester delapan. Hal ini disebabkan karena penulis ingin berkonsentrasi dengan pembuatan Tugas Akhir terlebih dahulu di semester tujuh, sebelum akhirnya penulis mengambil mata kuliah kerja magang ini. Dengan demikian, penulis merasa bahwa nantinya siap ke dunia kerja karena sudah terlebih dahulu mendapatkan pengalaman pada saat kerja magang.

Selain itu, pihak perusahaan (BDI), juga seringkali memerlukan tenaga pekerja magang, dikarenakan para pekerja magang yang terikat dengan kontrak yang cukup singkat, dan tidak membutuhkan biaya yang tinggi atau gaji untuk mengakomodir pekerjaan mereka dalam perusahaan. Apalagi jika pihak perusahaan (BDI) mendapatkan tenaga pekerja magang yang bertanggung jawab dan kompeten pada pekerjaannya, dengan demikian *project* yang perusahaan dapatkan pun dapat terbantu dengan baik.

Pada praktek kerja magang kali ini, penulis diberikan kesempatan untuk membantu di beberapa *project* yang sedang dikerjakan oleh BDI. *Project* itu adalah pembuatan multimedia untuk kepentingan operet biore dan *performance project* pop, re-design logo BDI, *motion graphics* Starbucks *Internal Meeting*, Syuting *Green Screen*, mencari dan membuat *Stock Image* untuk *motion graphics* Skrikandi Awards, *motion graphics* Sunshine Rainbow, *motion graphics* Batik Air dan *background* multimedia untuk *performance dance* pramugari, *motion graphics* untuk pernikahan Niki dan Gita, dan GIF untuk Website dari Logo Kreatiflink, You Ok I Bayar, dan Indonesia Berdendang.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode magang yang telah disetujui antara penulis dengan pihak BDI adalah dua bulan, terhitung sejak tanggal 4 Maret 2013 sampai dengan 30 April 2013. Jika dihitung secara matematis, mungkin waktu kerja magang yang penulis alami tidak sampai dua bulan *full*. Namun, setelah penulis hitung jam kerja yang penulis jalankan selama di BDI, totalnya sudah mencapai 430 jam kerja. Dengan demikian kerja magang pun dirasa sudah cukup, karena jam kerjanya sudah melebihi dari aturan Universitas Multimedia Nusantara yang mengharuskan mahasiswanya bekerja minimal 320 jam selama proses kerja magang.

Selama proses kerja magang, penulis sudah sampai terlebih dahulu di kantor sejak pukul 08.00. Hal ini dikarenakan penulis tidak ingin mengalami jalanan macet di Jakarta pada waktu-waktu tertentu. Dengan demikian penulis pun memilih untuk berangkat lebih pagi. Sedangkan untuk waktu pulang, penulis mengikuti peraturan perusahaan yang mengharuskan karyawannya pulang pada pukul 18.00. Terkadang jika ada pekerjaan yang sedang dikejar *deadline* ataupun jika sedang ada event yang ditangani, penulis pun masuk kantor pada *weekend*.

Ketika menjadi pekerja magang di BDI, penulis tidak mendapatkan *privilege* sedikitpun. Semua biaya yang dikeluarkan untuk transportasi dan makan ditanggung oleh orang tua penulis. Namun, demi mengejar ilmu pun, penulis rela untuk melakukan sedikit pengorbanan.

Sistem absensi di BDI cukup ketat, setiap pukul 09.00 atau paling telat pukul 09.30, karyawan harus melakukan *finger print* ke suatu mesin penanda absen. Jika *finger print* tidak dilakukan atau dilakukan tapi melebihi dari waktu

yang semestinya, maka gaji karyawan tersebut akan dipotong. *Finger print* pun harus kembali dilakukan ketika karyawan keluar untuk makan siang pada pukul 12.00, dan harus kembali ke kantor pada pukul 13.00 untuk kembali melakukan *finger print*. Waktu pulang karyawan adalah pada pukul 18.00, dan setiap karyawan harus melakukan *finger print* kembali.

Job desk di BDI sebenarnya kurang rapih dan terorganisir. Setiap orang bisa melakukan beberapa pekerjaan, bahkan pekerjaan yang di luar dari bidangnya. Tapi untungnya untuk divisi *art*, tempat penulis berkegiatan selama proses kerja magang tidak sampai mengalami kejadian yang seperti itu. Penulis sempat berkecimpung dalam salah satu event *off air* untuk mensupervisi *motion graphics* yang diputar selama acara berlangsung. Namun penulis pun sempat berpengalaman untuk menjadi *crew* lapangan untuk event *off air* yang lainnya.

Di divisi *art*, banyak *project* yang harus ditangani dalam waktu singkat. Bisa saja ketiga atasan di BDI, yakni Richard Buntario, Ahmad Zakie, dan A. Rena Santoso meminta kami untuk melakukan *project* yang harus selesai di keesokan harinya. Demikian juga bisa saja tiba-tiba *client* menelepon dan meminta projeknya harus selesai dalam hitungan jam. Sehingga, banyak karyawan, terutama di divisi *art* yang menginap di kantor demi mengejar *deadline* pekerjaannya. Namun di lain sisi, ada juga beberapa *project* yang mempunyai *deadline* yang agak leluasa. Hal ini sangat dinikmati oleh para karyawan di divisi *art*, karena dengan demikian dapat dilakukan eksplorasi lebih dan dapat dihasilkan suatu karya yang lebih bagus.