



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

Setelah melalui semester 1-7 di Universitas Multimedia Nusantara, maka pada semester kedelapan, mahasiswa diminta untuk melakukan Kerja Praktek Lapangan untuk mempraktekan semua ilmu yang sudah di dapat selama enam semester sebelumnya.

Mata kuliah kerja magang ini berguna untuk mempersiapkan seorang calon sarjana sebelum berkarir nanti ketika lulus, dan merupakan sebuah prasyarat kelulusan bagi para penekun sarjana S1 di Universitas Multimedia Nusantara. Para siswa magang ini akan dikirim untuk bekerja di perusahaan-perusahaan di Indonesia yang sesuai dengan bidangnya dengan harapan dapat memperoleh pengalaman serta koneksi yang baik sebelum bekerja. Penulisan laporan magang dan sidang berguna untuk melatih para mahasiswa untuk dapat menerapkan dan menyerap pelajaran dan pengalaman yang didapatkan pada saat pelaksanaan program magang.

Switch Motion adalah sebuah *Motion Graphic* studio yang berdomisili di Jakarta. Perusahaan ini telah berdiri sejak sekitar dua tahun yang lalu. Switch Motion bergerak di bidang *Motion Graphic*, khususnya pembuatan video untuk *promoting, branding, selling* dan juga *company profile*. Sejauh ini Switch Motion telah melayani beberapa klien ternama seperti BCA, Djarum, Sunsilk, Loan Clicks, PicMix, XL dan lain-lain.

Switch Motion sesuai sebagai tempat melakukan kerja praktek karena memiliki kriteria yang dibutuhkan: perusahaan ini berbasis DKV dan bergerak di bidang *Motion Graphic* yang memerlukan animasi, sesuai dengan peminatan yang penulis ambil yaitu animasi.

1.2. Ruang Lingkup

Switch Motion menyediakan jasa pembuatan video *Motion Graphic* untuk promosi, *branding*, kegiatan jual-beli, serta memperkenalkan produk/jasa tertentu. Oleh karena itu, perusahaan ini membutuhkan tenaga kerja yang berbasis DKV, yaitu orang-orang yang ahli di bidang desain grafis maupun desain motion. Tenaga kerja ini akan bekerja untuk membuat video-video berdurasi sekitar 30 detik – 5 menit untuk memenuhi kebutuhan klien, dan para pembimbing di Switch Motion ini membutuhkan mahasiswa yang sesuai dengan jurusan, membantu melaksanakan pekerjaan tersebut.

Penulis sendiri ditempatkan di bagian *motionographer*. Pekerjaan yang diberikan beragam, mulai dari modelling dalam bentuk 3D, menganimasi beberapa *3D object*, membuat elemen grafis, menggabungkan beberapa *cut-cut* shooting menjadi satu, serta yang terpenting adalah menggabungkan beberapa elemen grafis kedalam satu komposisi dan menyesuaikan dengan *voice over* yang ada.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari kerja praktek lapangan selain memenuhi syarat dari mata kuliah kerja praktek ini adalah membantu memberikan solusipada permasalahan klien yang menyangkut soal *product branding*, *product information*, *company profile*, dan *product selling* melalui design grafis dan *designmotion*.

Bagi mahasiswa sendiri, kerja praktek ini tentu membuahkan pengalaman baru di lapangan kerja dan persiapan untuk menghadapi dunia kerja yang akan ditemui beberapa bulan lagi setelah lulus dari Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, kerja praktek ini juga memberikan ilmu-ilmu baru yang mungkin tidak didapat selama proses belajar-mengajar di perkuliahan.

Sementara itu, bagi perusahaannya sendiri, tentu dengan adanya tenaga kerja tambahan, pekerjaan yang sedang berjalan akan menjadi cepat selesai dan hasil pekerjaannya pun akan menjadi lebih baik dengan ilmu-ilmu beragam dari para mahasiswa.

1.4. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada saat masuk semester delapan, penulis mengambil mata kuliah Magang, karena jumlah tempat magang yang terbatas, maka penulis memutuskan untuk mencari tempat magang sesuai dengan keinginan penulis. Penulis mengetahui Switch Motion dari website. Pada tanggal 10 Maret 2013, penulis dihubungi oleh pihak Switch Motion bahwa diterima magang disana dan dapat langsung magang disana.

Selama magang, penulis diberikan tugas dan bimbingan langsung oleh Eugene Mintaraga merupakan Direktur Switch Motion dan *Creative Director*. Bapak Eugene Mintaraga memberikan pengarahan singkat dalam pengerjaan *project*, mengecek hasil yang dikerjakan penulis, dan mengadakan presentasi untuk menyampaikan hasil yang dikerjakan dan mengungkapkan pendapat serta berdiskusi sehingga mendapatkan hasil yang terbaik.

1.5. Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah kerangka dari laporan kerja praktek ini :

HALAMAN COVER

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN

KATA PENGANTAR

ABSTRAKSI

DAFTAR ISI

Bab 1 Pendahuluan

- Latar Belakang (*berisi latar belakang dari kegiatan kerja praktek*)

- Ruang Lingkup (*sejauh mana ruang lingkup yang dicapai selama kerja praktek*)
- Tujuan dan Manfaat (*tujuan dan manfaat dari kegiatan kerja praktek*)
- Metodologi (*studi yang dilakukan dan didapat selama kerja praktek*)
- Sistematika Penulisan (*menjelaskan kerangka isi laporan kerja praktek*)

Bab 2 Analisis Organisasi

- Sejarah Organisasi (*sejarah organisasi, job description, struktur dan alur pekerjaan organisasi*)
- Logo perusahaan
- Visi dan misi perusahaan
- Kegiatan Perusahaan (*kegiatan yang sedang berjalan di dalam perusahaan serta spesifikasi sarana perusahaan*)
- Sistem yang Sedang Berjalan (*sistem perusahaan yang sedang digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan*)

Bab 3 Pelaksanaan Kerja Magang

Bab 4 Penutup

- Kesimpulan (*kesimpulan dari laporan kerja praktek*)
- Saran (*saran penulis untuk kerja praktek di masa mendatang*)

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

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