

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Graphic* desain merupakan ilmu yang ekstensif yang mencakup berbagai aspek dan elemen yang berbeda, *Graphic* desain sendiri juga dapat dikategorikan sebagai disiplin ilmu yang tidak terpusat karena desainer bekerja di lingkungan yang beragam dan mungkin jarang, atau tidak pernah, bersentuhan dengan beberapa aspek praktik tersebut. Namun demikian, sebagai kegiatan yang inovatif, akan selalu ada dorongan untuk terlibat dalam bidang lain dari disiplin ilmu ini. Selain itu *Graphic* desain juga berfungsi dalam menggambarkan atau menginterpretasikan informasi menggunakan bahasa visual, yang bisa berbentuk verbal, bergambar, atau berupa skema, dan ditampilkan pada kertas maupun layar. Pada biasanya mereka juga terkadang harus berkolaborasi dengan ilustrator, fotografer, pengembang kode, penyunting, penulis, serta dengan pihak-pihak lain yang berkontribusi dalam presentasi bahasa grafis.

*Motion Graphic* walaupun kedengarannya sama seperti *Graphic* desain memiliki aspek-aspek fundamental yang sama persis, tetapi yang membuatnya berbeda dari satu sama lain bagi *Motion Graphic* itu memiliki sebuah bentuk desain komunikasi yang bertujuan untuk menghasilkan karya desain yang kreatif dengan memanfaatkan kombinasi teks, grafik, suara, animasi, *video*, dan elemen-elemen pendukung lainnya. Namun yang membuatnya berbeda dengan *Graphic* desain yang pada dasarnya memiliki bentuk statik lain kali *motion graphics* merupakan bentuk grafis *video* yang aktif. Grafis dinamis ini mewujudkan arah implementasi dalam lingkup komunikasi visual yang kontemporer dan juga mencerminkan semacam konsep atau teknik desain.

*Video editing* sendiri merupakan teknik yang digunakan oleh para pembuat film untuk menyampaikan suatu naratif dengan menyatukan berbagai *video* atau foto, tetapi langkah awal dalam memahami *Video editing* berawal dengan bagaimana penyuntingan menciptakan makna, tahap pertama tersebut tidak

berfokus pada fungsi naratif penyuntingan yang lazim, seperti alur cerita, gagasan liputan, atau kebutuhan untuk menata adegan dialog. Bagian yang hanya akan ditampilkan dalam gambar film sebagai ruang dwimatra pada layar, yang terdiri dari unsur-unsur visual yang saling berinteraksi dalam sebuah bingkai.

Ketiga aspek-aspek yang telah di jabarkan sebelumnya mempunyai peran krusial di dalam salah satu perusahaan media online yaitu KapanLagi Youniverse, yang dijadikan sebagai medium praktek magang kerja di dalam bidang pembuatan *motion graphic* dan *video editing*. pada dasarnya Perusahaan media online tersebut terletak di Jl. RP. Soeroso No. 18, Gondangdia, Jakarta Pusat. Menurut (Komputer, 2023) awal mulanya pendirian perusahaan terjadi pada tahun 2003 dengan tujuan utamanya untuk membangun perusahaan yang berbasis dengan teknologi internet, Dimana perlahan-lahan akan mempengaruhi media dalam konsumsi konten digital.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan atas tujuan dilakukannya kerja magang pada KapanLagi Youniverse akan dijabarkan dalam kategori di bawah serta maksud atas kerja yang dilakukan dengan Perusahaan tersebut, berikut merupakan penjabaran tersebut :

1. Menambah wawasan dan pengalaman kerja di dunia industri animasi dan ilustrasi
2. Menerapkan siklus deskjob yang telah dipelajari selama masa kuliah, dan diterapkan dalam medium magang kerja
3. Memenuhi persyaratan kelulusan terhadap jurusan film dan animasi serta persyaratan SKS magang.
4. Memenuhi salah satu syarat kelulusan terhadap program studi strata – 1 film dalam Universitas Multimedia Nusantara.

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

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses kerja magang pada perusahaan KapanLagi Youniverse, berawal dilaksanakan pada 10 Februari hingga 9 Mei pada bagian multimedia marketing communication. Praktik jam kerja lapangan di mulai dari pukul 09.00 lalu berakhir pada pukul 17.00, siklus jam tersebut berlaku pada hari senin hingga jumat kecuali hari selasa, dikarenakan saya sebagai mahasiswa harus memenuhi jam kuliah pada hari itu sehingga saya harus menyetujui keputusan tersebut kepada supervisor perusahaan. Pelaksanaan praktik kerja harian magang bisa dilakukan dengan metode Work From Office (WFO), dikarenakan posisi magang kerja di kantor hanya dibutuhkan jika ada proyek major di sana selain nya bisa dilakukan melalui metode Work From Home atau (WFH). Peraktik kerja lapangan di jalankan pada Jl. RP. Soeroso No. 18, Gondangdia, Jakarta Pusat.

Seiring jalan nya magang dilakukan dan di bimbingan oleh ibu Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim. yang memegang posisi atas Final Project Coordinator Universitas Multimedia Nusantara, serta sebagai dosen pembimbing selama berjalan nya prosedur semester magang. Dan sebagai supervisor dari perusahaan bapak Adri Handoyo yang menduduki posisi Head of multimedia Marketing and Support.

Pelaksanaan proses kerja magang yang dipilih dengan sang penulis sudah sesuai dalam ketentuan, yaitu untuk mengikuti tipe program magang Internship Track 1. Sesuai terhadap program, jam yang dibutuhkan untuk menyelesaikan magang tersebut bertotal 640 jam. Berikut merupakan poin-poin penting yang di kategorikan dalam pelaksanaan kerja magang :

Nama Perusahaan : Kapanlagi Youniverse

Bidang Usaha : Media Informasi

Hari Kerja : Senin - Sabtu

Ketentuan Kerja : *Work From Home* (WFH) / *Work From Office* (WFO)

Periode Magang : 10 Februari – 9 Mei

Posisi Magang : Motion Graphic dan Graphic Desain

Alamat Perusahaan : Jl. RP. Soeroso No. 18, Gondangdia, Jakarta Pusat.