

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan seni yang memperhidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar yang disajikan dengan kecepatan tinggi (Farastuti, 2021, h. 31). Keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan (Ega Safitri & Titin, 2021, h. 33). Seorang animator juga dapat menggunakan *soft skillnya* untuk bekerja sebagai video editor, yang faktor utama dalam bekerja membutuhkan *editorial thinking* yang kuat dan kreativitas tanpa batas.

Video editor merupakan salah satu peran vital dalam produksi film maupun konten sosial media, karena seorang video editor bekerja untuk menyusun alur, menggabungkan, membuat efek, mengelolah suara dan menyempurnakan suatu karya visual ataupun non visual.

Sosial media merupakan salah satu sarana intan yang memungkinkan seorang individu membuat profil publik yang mampu terhubung dengan pengguna lain dalam situs jejaring sosial. Sosial media saat ini digunakan oleh berbagai kalangan dan usia, karena di dalamnya terdapat berbagai informasi dan tren masa kini. Beberapa platform sosial media yang saat ini banyak digunakan adalah *Instagram* dan *tiktok*. Kedua platform sosial media tersebut adalah sarana media yang berfokus pada fitur video pendek, fitur tersebut dapat digunakan oleh beberapa perusahaan untuk melakukan marketing promosi bagi brand mereka. Dengan menciptakan video yang menarik dan unik untuk menonjolkan *brand* mereka.

Salah satu brand fashion *outdoor* yang menjadikan sosial media sebagai media promosi mereka adalah *Hikemore*, *Hikemore* merupakan sebuah *brand* fesyen lokal yang bergerak dibidang *outdoor*. *Brand* tersebut berfokus pada produk-produk yang digunakan untuk kegiatan diluar ruangan seperti *hiking*, *trekking*, *camping*, kegiatan pecinta alam, dan olahraga. *Hikemore* sendiri menawarkan berbagai produk *outdoor* seperti tas, pakaian, perlengkapan tidur, dan aksesoris lainnya, yang

desain produk dan fungsinya diperuntukkan untuk digunakan di kondisi cuaca dan medan *outdoor*.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara adalah untuk menjalankan program magang. Program magang memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman baru, memberi perspektif baru dari dunia kerja, dan mengasah ilmu. Dengan adanya program magang, mahasiswa dapat beradaptasi dengan dunia kerja yang sesungguhnya. Penulis melaksanakan magang di salah satu perusahaan *brand* fesyen *outdoor* yakni *Hikemore* dengan tujuan membantu melakukan peningkatan kualitas konten dari segi pengambilan gambar, teknik *editing*, dan proses kreatif.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Persiapan magang yang dilalui oleh penulis dimulai ketika dilakukannya pembekalan magang pada tanggal 10 Oktober 2024 yang kegiatannya diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara bertempat di *Lecture Theater*. Setelah dilakukannya pembekalan magang tersebut, penulis kemudian menyusun portofolio karya dan juga cv untuk digunakan sebagai alat lamaran magang.

Pada tanggal 20 Januari 2025, penulis mulai melakukan pencarian tempat magang melalui koneksi teman, internet, dan sosial media. Setelah melakukan apply ke beberapa perusahaan, sebanyak 4 perusahaan yang menerima lamaran tersebut hingga masuk ketahap *interview*. Karena mempertimbangkan jarak tempat kerja dan tempat tinggal yang cukup jauh, penulis memilih tempat terdekat untuk magang. Pada tanggal 27 Januari 2025, penulis datang untuk melakukan *interview* di *Hikemore* yang pada saat itu sedang mencari video editor. Tidak lama kemudian sehari setelah melakukan *interview*, penulis diterima untuk magang di *Hikemore*.

Hari pertama kerja dimulai pada tanggal 4 Februari 2025, setiap harinya penulis melakukan laporan pada *website* Merdeka umn untuk melaporkan *daily task* kerjaan harian yang dilakukan penulis selama magang di *Hikemore*. Berikut merupakan informasi singkat mengenai perusahaan kerja magang penulis:

1. Nama Perusahaan : PT Hobi Menjadi Rintisan (Hikemore)
2. Supervisor : Dimas Pramuja
3. Divisi : Marketing – Video Editor & Videographer
4. Lama magang : 4 Februari 2025 - 3 Mei 2025
5. Hari Kerja : Senin – Sabtu
6. Jam Kerja : 09.00 - 18.00

Selama pelaksanaan program kerja magang, penulis juga diharuskan untuk menulis laporan magang sebagai salah satu syarat yang dibutuhkan untuk lulus. Proses penulisan laporan magang dibimbing oleh salah satu dosen Universitas Multimedia Nusantara, yakni Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M. Anim.. Bimbingan dilakukan setiap minggunya untuk membahas penulisan dan melakukan asistensi terkait laporan magang. Dengan membahas bagian-bagian apa saja yang kurang dan perlu untuk ditambahkan.

Bimbingan pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 5 Februari 2025, untuk membahas brief laporan magang dan asistensi judul yang akan dituliskan. Penulis juga diminta untuk membuat judul dan kata kunci untuk nantinya dituliskan dalam laporan magang.

Bimbingan berikutnya dilaksanakan tanggal 11 Februari 2025, 19 Februari 2025, 26 Februari 2025, 5 maret 2025, 11 maret 2025, 25 maret 2025 dan 16 April 2025 untuk membahas Bab 1 sampai Bab 4. Dalam bimbingan dilakukan asistensi untuk melakukan penyempurnaan laporan agar seluruh laporan magang aman untuk dikumpulkan.

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