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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pelaksanaan praktek kerja magang merupakan kesempatan mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang selama ini sudah didapatkan saat perkuliahan. Praktek kerja magang ini juga memberikan kesadaran akan pentingnya pengalaman bekerja bagi mahasiswa sebelum lulus dan masuk kedalam dunia kerja yang sesungguhnya. Universitas Multimedia Nusantara sendiri mewajibkan praktek kerja magang agar mahasiswa dapat menjadi pribadi yang berkembang.

Penulis mendapat banyak pengetahuan selama berkuliah di peminatan animasi, sehingga sudah terbiasa mengoperasikan beragam *software* dalam pembuatan suatu visual. Kemampuan menganalisa juga menjadi peranan penting dalam membangun ide dan konsep dasar yang kreatif, agar hasil akhirnya mampu mengkomunikasikan pesan secara baik dan tepat, terlebih juga memiliki nilai yang estetis.

Hal tersebut dapat dicapai dengan terjun langsung dan mencari banyak pengalaman. Animasi menjadi bidang yang lebih ditekuni oleh penulis, baik *vector* menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effect* atau *frame by frame* menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Paint Tool SAI*. Kecintaan penulis terhadap buku juga menjadi salah satu alasan pemilihan perusahaan penerbitan bagian buku sebagai tempat menjalankan kerja magang, namun penulis mengambil bagian pekerjaan dalam pembuatan iklan untuk promosi buku anak.

Penulis melaksanakan proses kerja magang di PT. Elex Media Komputindo yang termasuk dalam grup perusahaan Kompas Gramedia. Perusahaan ini juga sudah dikenal sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penerbitan buku dengan kualitas dan kredibilitas yang tinggi.

Peranan animator dalam..., Sienny, FSD UMN, 2017

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang merupakan mata kuliah wajib sebagai syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara. Maksud dan tujuannya dari kegiatan kerja magang sendiri adalah untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang sudah didapatkan selama masa perkuliahan serta untuk meningkatkan kualitas individual agar nantinya dapat bersaing secara sehat di dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Selain meningkatkan *hardskill*, proses kerja magang juga meningkatkan *softskill*. Manfaat lainnya dari kegiatan kerja magang juga menambah relasi dalam skala profesional.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tahapan pertama yang penulis lakukan dalam pelaksanaan kegiatan kerja magang adalah mengikuti pembekalan magang yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Setelah melalui pembekalan magang yang diadakan oleh kampus, penulis memilih PT. Elex Media Komputindo sebagai tempat pelaksanaan kerja magang.

Penulis mengkonfirmasi mengenai lowongan magang yang tersedia kepada Bapak Gideon Kamang Frederick, S.T., M.Ds. dan mengadakan pertemuan dengan PT. Elex Media Komputindo pada tanggal 20 Februari 2017 bersama dengan seorang teman yang juga mahasiswi UMN untuk menyerahkan amplop yang berisi surat pengantar magang, CV, dan *artbook* yang merupakan portfolio penulis kepada Ibu Retno Kristi. Penulis melakukan wawancara singkat bersama mengenai tentang kegiatan kerja magang ini. Selanjutnya, dokumen lamaran penulis diteruskan ke bagian *Human Resource Development* untuk proses selanjutnya.

Penerimaan penulis sebagai *animator* langsung dikonfirmasikan oleh Ibu Retno Kristi selaku *Senior Editor* serta yang akan menjadi pembimbing lapangan penulis selama proses kerja magang berlangsung.

Pelaksanaan kerja magang di PT. Elex Media Komputindo berlangsung selama 3 bulan yang dimulai pada tanggal 7 Maret 2017 – 31 Mei 2017. Namun

Peranan animator dalam..., Sienny, FSD UMN, 2017

karena keterlambatan penulis menyerahkan surat penerimaan magang kepada pihak kampus, membuat penulis menambah periode magang hingga 9 Juni 2017. PT. Elex Media Komputindo memberlakukan waktu kerja selama 8 jam sehari yang dimulai pukul 07.30 sampai 16.30.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA