



### **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

Surakhmad (2009) mengemukakan bahwa universitas adalah lembaga tahap terakhir di mana pengembangan potensi manusia mulai berkembang secara utuh, karena lebih intensif dan terarah menghasilkan ilmuwan, pemikir, teknolog, dan pemimpin masa depan di dalam berbagai bidang (hlm. 432).

Penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara. Universitas ini memiliki mata kuliah yang melatih mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu berupa teori dan praktek yang telah dilakukan selama perkuliahan ke lapangan pekerjaan yaitu kerja praktik atau magang. Pada magang, para mahasiswa dapat merasakan secara langsung bagaimana cara kerja secara nyata pada bidang yang telah ditekuni, mempergunakan *skill* yang telah dilatih dan dibangun, maupun mempelajari suatu hal yang baru dari lingkungan sosial sekitar.

Magang ini sendiri dilakukan agar mahasiswa nantinya tidak kaget dan adanya kesiapan mental serta pemahaman pada saat akan bekerja di bidangnya. Mahasiswa telah mendapatkan gambaran terlebih dahulu seperti apa dunia kerja itu. Selain itu tidak hanya semata-mata mengaplikasikan dan mempelajari, mahasiswa juga dapat membangun relasi terhadap orang-orang di sekitar lingkungan sosial tempat magang yang akan berguna pada saat terjun ke lapangan pekerjaan.

Penulis memutuskan untuk menjalani magang di studio bernama Lanting Animation. Keputusan ini didasari oleh ketertarikan penulis terhadap karya-karya yang telah dihasilkan oleh Lanting Animation berupa karya animasi dua dimensi (2d) dan animasi *stop motion*. Berharap dengan magang di Lanting Animation penulis dapat mempelajari bagaimana cara untuk menghasilkan sebuah karya yang menarik dan unik.

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

Maksud dan tujuan kerja magang, selain sebagai pemenuhan syarat kelulusan yaitu untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan serta mempelajari suatu hal yang baru di lingkungan kerja magang. Selain itu, dengan terjun ke lapangan secara langsung maka akan diketahui gambaran pekerjaan yang ditekuni. Membangun relasi dengan lingkungan sosial di tempat magang dan membiasakan diri bekerja dalam kelompok juga penting dalam kerja magang.

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

Pelaksanaan kerja magang yang penulis lalui di Lanting Animation adalah sekitar empat bulan yang berlangsung dari tanggal 20 April 2017 hingga 10 Agustus 2017. Hari kerja aktif Lanting Animation adalah lima hari yaitu dari hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja dari pukul 10.00 - 18.00 WIB.

Sebelum dimulainya magang, Penulis mengambil KM01 terlebih dahulu untuk mengisi daftar perusahaan apa saja yang akan menjadi calon tempat magang serta ditandatangani oleh Bapak Darfi dan Kaprodi. Setelah ditandatangani, kampus akan mengeluarkan surat izin magang atau surat pengantar magang.

Pada tanggal 13 Maret 2017, penulis mengirimkan permohonan magang ke Lanting Animation beserta dengan *Curriculum Vitae (CV)*, surat permohonan magang, surat pengantar magang dari Universitas, portofolio dalam bentuk *pdf* dan *online*. Lalu penulis mendapatkan balasan dan pada tanggal 16 Maret 2017 pukul 10.00 WIB penulis mengunjungi studio Lanting Animation untuk mengikuti wawancara magang, wawancara dilakukan oleh Bapak Firman Wijasmara selaku direktur dari studio tersebut. Dalam wawancara tersebut dijelaskan proyek seperti apa saja yang dikerjakan oleh studio dan rekan-rekan yang bekerja di studio tersebut. Pada tanggal 3 April 2017, Lanting Animation mengirimkan konfirmasi bahwa penulis telah diterima magang di studio tersebut dan menetapkan tanggal resmi bekerja di studio tersebut. Dan penulis memutuskan untuk memulai magang secara resmi pada tanggal 20 April 2017.