



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

Kerja Praktek magang merupakan salah satu mata kuliah dimana mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengalami pengalaman kerja sesuai dengan bidang yang mereka pelajari selama menimba ilmu di perguruan tinggi serta sebagai suatu syarat wajib untuk memperoleh gelar sarjana desain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti kata magang adalah calon pegawai yang belum di angkat secara tetap serta belum menerima gaji atau upah karena dianggap masih dalam taraf belajar. Proses kerja magang dimulai dari membuat CV (*curriculum vitae*), serta portofolio yang menarik untuk dikirimkan ke perusahaan yang dilamar. Hingga diterima untuk melakukan praktek kerja magang di perusahaan yang dilamar tersebut. Dengan adanya program kerja magang ini diharapkan mahasiswa dapat merealisasikan ilmu yang telah didapatkan selama diperkuliahan, serta mendapat pembelajaran dan juga pengalaman didunia kerja sebagai seorang animator sehingga setelah lulus sebagai sarjana desain, diharapkan mahasiswa siap dan mampu untuk bekerja diperusahaan manapun karena sudah mendapatkan pengalaman melalui program magang ini.

Pada kesempatan mata kuliah kerja magang ini penulis mencoba untuk bergabung sebagai seorang animator di PT. Wahana Inspirasi Nusantara atau yang lebih familiar dikenal dengan re:ON Comics yakni perusahaan yang bergerak dibidang komik di Indonesia. Penulis sendiri memilih perusahaan ini untuk melakukan praktek kerja magang karena penulis ingin mengetahui bagaimana cara mereka melakukan promosi melalui animasi lewat platform sosial media yang mereka miliki sehingga pembaca tertarik untuk membeli komik berkonten lokal dan juga *merchandise* yang mereka produksi tersebut.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan magang di perusahaan yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

1. Mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapat selama perkuliahan ke dalam dunia kerja yang sebenarnya.
2. Melatih mahasiswa untuk percaya diri, cekatan serta disiplin dengan menerapkan segala ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.
3. Membuat mahasiswa mengetahui bagaimana menjadi seorang animator dalam dunia kerja yang sebenarnya.
4. Menjalankan mata kuliah magang, sebagai salah satu syarat kelulusan yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara.
5. Untuk perusahaan, untuk memenuhi keperluan animasi yang diperlukan sebagai sarana promosi kepada pembaca.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara memberikan kewajiban bagi mahasiswa untuk mengambil krs *internship* untuk mahasiswa yang telah mencapai minimal semester 7 keatas atau mahasiswa yang telah menempuh minimal 100 sks dengan memiliki IPK minimal 2.00, dengan durasi 2 hingga 3 bulan, 40 hari kerja (320-480 jam).

Penulis memiliki kesempatan untuk kerja magang di PT. Wahana Inspirasi Nusantara selama 3 bulan, dimulai dari tanggal 8 Agustus 2016 sampai 8 November 2016. Kerja magang dilaksanakan selama 5 hari dalam seminggu yakni dari senin hingga jumat, namun dimulai dari awal bulan September hingga periode kerja magang berakhir penulis melaksanakan kerja magang selama 4 hari dalam seminggu dikarenakan penulis mengambil mata kuliah pada hari senin

sehingga kerja magang dilaksanakan dari hari selasa hingga jumat. Kerja magang dimulai dari pukul 09:00 pagi dan berakhir pada pukul 18:00 sore.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada proses untuk memenuhi mata kuliah *internship*, penulis berusaha untuk mencari lowongan magang di perusahaan-perusahaan yang membutuhkan seorang animator didalamnya. Penulis mengirimkan surat lamaran serta portofolio ke beberapa perusahaan dimana penulis ingin melakukan kerja magang melalui e-mail, salah satunya perusahaan komik PT. Wahana Inspirasi Nusantara, yang kemudian melalui e-mail perusahaan tersebut mengkonfirmasi penerimaan pengajuan magang penulis tanpa melalui interview dan sudah boleh mulai masuk bekerja pada tanggal 8 Agustus 2016 jam 09.00 pagi.

