



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

Praktek kerja magang merupakan salah satu kegiatan yang harus ditempuh sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk memperkenalkan mahasiswa kepada dunia kerja. Hal ini dilakukan penulis selama 3 bulan di studio animasi. Tempat praktek kerja lapangan dipilih berdasarkan peminatan yang penulis tempuh di Universitas Multimedia Nusantara.

Evod Studios menjadi pilihan untuk melakukan praktek kerja lapangan karena studio ini banyak mengerjakan proyek animasi 3D. Proyek tersebut merupakan hal yang menjadi minat penulis karena menyukai hal-hal yang bersifat *digital*. Proses pengerjaan animasi langsung melalui komputer. Selain itu penulis tertarik dengan profil dari pemilik perusahaan. Bapak Aji Shalahuddin selaku pemilik PT. Evod Kreasi Indonesia merupakan animator yang pernah bekerja di Infinite Studio di Batam.

Melalui praktek kerja magang selama 3 bulan di Evod Studios, penulis percaya bisa mendapatkan banyak pelajaran terkait animasi karakter. Pengetahuan tersebut sangat berguna untuk karir penulis selanjutnya.

1.2. -Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis telah menerima banyak pengetahuan melalui mata kuliah yang dipelajari selama 7 semester terakhir. Pengetahuan yang sudah dipelajari di kampus tentunya harus diaplikasikan di dunia kerja dan memberikan kontribusi kepada masyarakat. Tujuan dari praktek kerja magang ini adalah sebagai syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds.) dari Universitas Multimedia Nusantara.

Selain memperoleh gelar sarjana desain, pengalaman kerja di sebuah perusahaan penting untuk mengasah kemampuan teknis maupun non teknis. Proses pengerjaan film animasi melibatkan kerja tim dan harus menyesuaikan cara bekerja dengan orang-orang yang berbeda. Pengalaman bekerja pertama kali di

bidang animasi diharapkan bisa lebih mempersiapkan penulis untuk bekerja saat sudah lulus sebagai sarjana.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Magang

Mata kuliah magang diambil pada semester 8 setelah melaksanakan tugas akhir. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan portofolio lebih banyak untuk persiapan kerja magang. Saat masa KRS, penulis mulai mengirim lamaran ke berbagai perusahaan di bidang animasi 3D. Penulis menunggu panggilan untuk wawancara selama selama 3 minggu. Hari Senin tanggal 27 Februari penulis dipanggil untuk melakukan wawancara dengan Evod Studios. Berdasarkan hasil wawancara dengan *CEO* Evod Studios, penulis diterima untuk melakukan praktek kerja magang dan mulai bekerja tanggal 6 Maret 2017.

Berdasarkan kesepakatan, penulis melakukan praktek kerja magang selama 3 bulan di Evod Studios hingga 6 Juni 2017. Penulis bekerja selama 5 hari dalam seminggu, mulai dari hari Senin sampai Jumat. Jam kerja dimulai pukul 09.00 sampai 19.00. Terdapat waktu istirahat pada jam 12.00 sampai 13.00.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Praktek Kerja Magang

Berikut adalah lampiran prosedur dalam pelaksanaan praktek kerja magang di Evod Studios:

- a. Pada tanggal 24 Februari 2017, *e-mail* berisi surat lamaran kerja magang dikirim ke pihak Evod Studios dan langsung ditanggapi untuk kemudian melakukan wawancara kerja.
- b. Pada tanggal 27 Februari 2017 datang ke Evod Studios untuk melakukan wawancara kerja.
- c. Pada tanggal 3 Maret 2017, surat tanda terima kerja magang di Evod Studios diserahkan ke BAAK.
- d. Pada tanggal 6 Maret – 6 Juni 2017, penulis melakukan praktek kerja magang.
- e. Setelah jam kerja penulis sudah mencapai 320 jam, penulis melakukan bimbingan laporan magang dengan dosen pembimbing.