



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

Kehidupan saat ini sudah memasuki zaman *modern*, segala sesuatu memiliki perkembangan yang maju dari sebelumnya termasuk teknologi. Adanya teknologi sangat membantu di kehidupan masyarakat saat ini, sesuai dengan penggunaannya teknologi pun dimanfaatkan untuk membuat sesuatu yang menghasilkan seperti industri kreatif. Kemajuan industri kreatif pun termasuk adanya bentuk dukungan teknologi yang maju dan dibantu dengan kemampuan ide yang dimiliki oleh anak bangsa, diantaranya yakni di bidang Animasi.

Animasi menjadi salah satu kreasi yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi, kemudian yang diterapkan melalui film serial animasi sehingga mulai dari anak-anak hingga orang dewasa pun dapat mengenali. Dari waktu ke waktu animasi pun memiliki perkembangan yang pesat, seperti perubahan dari segi kualitas visual. Tak terkecuali di Indonesia yang memiliki potensi untuk menghasilkan kualitas animasi yang baik hampir setara dengan kualitas animasi di luar negeri.

MD *Animation* mejadi salah satu perusahaan rumah produksi animasi di Indonesia yang menghasilkan serial animasi lokal yang terbaik dan bermutu yang ditayangkan untuk anak-anak Indonesia dengan memiliki tujuan untuk mencerdaskan generasi muda masa kini, tak hanya itu di dalam serial animasi tersebut pun juga memiliki makna nilai-nilai sosial yang terkandung, sehingga dapat dipelajari sejak usia dini. Serial Animasi Unggulan yang dimiliki oleh MD *Animation* yaitu film serial Adit Sopo Jarwo.

Dengan begitu penulis tertarik untuk mencari sebuah pengalaman mengenai animasi buatan lokal yang sedang berkembang saat ini. Di nilai sangat tepat untuk penulis mengambil program kerja magang di perusahaan MD *Animation*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan penulis melakukan program kerja magang adalah sebagai berikut.

1. Memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata 1 Fakultas Seni dan Desain.
2. Merasakan langsung bekerja dalam suatu perusahaan.
3. Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman kerja langsung di perusahaan.
4. Melatih tanggung jawab terhadap pekerjaan yang telah diberikan.
5. Menerapkan kemampuan praktik yang telah diperoleh dalam masa perkuliahan ke dalam dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

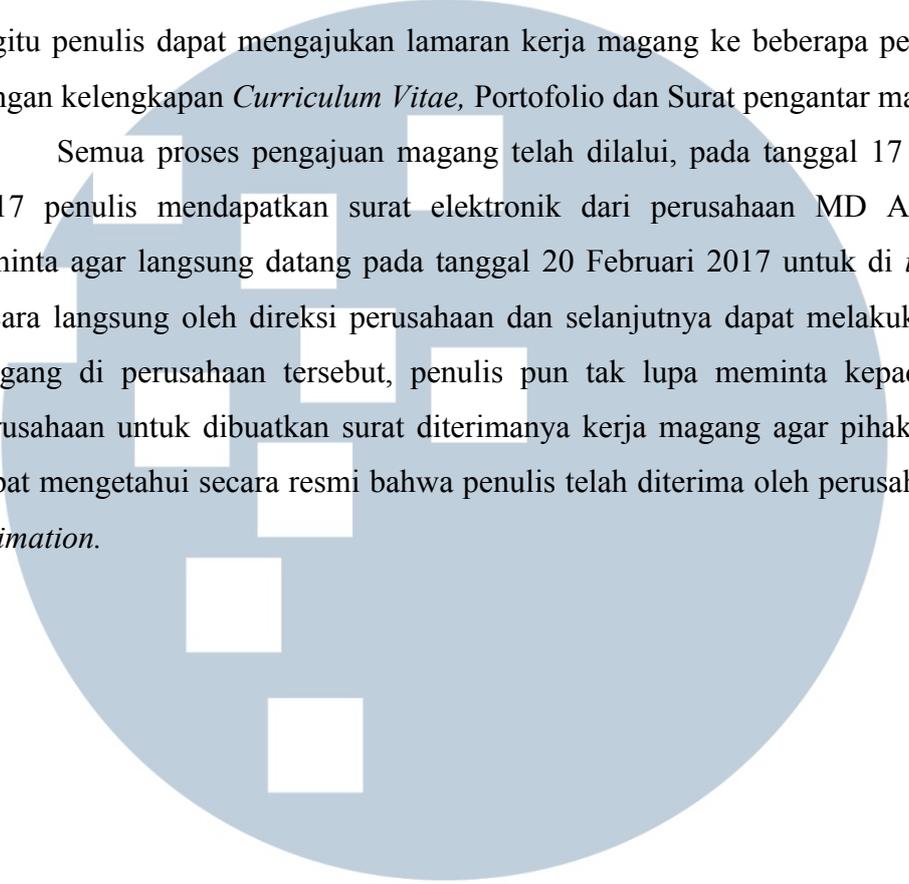
Program kerja magang dilaksanakan selama kurang lebih Tiga bulan, dimulai dari tanggal 20 Februari 2017 hingga 12 Mei 2017, dan 3 Juli 2017 hingga 7 Juli 2017. Penulis bekerja Lima hari dalam seminggu mulai pukul 12.00 WIB hingga selesai yang dilaksanakan di sebuah perusahaan rumah produksi yaitu MD Animation terletak di Jl. Setiabudi Selatan no. 7, Jakarta Selatan.

Awalnya seluruh mahasiswa yang memiliki rencana untuk melaksanakan program kerja magang, Universitas Multimedia Nusantara menghimbau agar mahasiswanya mengikuti *briefing* terlebih dahulu. Dari pihak koordinator program magang menjelaskan proses-proses yang harus dilalui oleh mahasiswa yang ingin kerja magang agar sesuai dengan kriteria persyaratan dari pihak Universitas.

Untuk memenuhi kriteria tersebut, kemudian penulis diminta untuk memilih dan mengumpulkan beberapa nama perusahaan yang diinginkan melalui pengisian *form* magang terlebih dahulu. Pihak koordinator magang memverifikasi pengajuan tempat perusahaan magang yang telah dipilih oleh penulis sebelumnya. Setelah selesai disetujui, penulis memperoleh surat pengantar magang sebagai salah satu syarat pengajuan lamaran kerja magang dalam perusahaan. Dengan

begitu penulis dapat mengajukan lamaran kerja magang ke beberapa perusahaan dengan kelengkapan *Curriculum Vitae*, Portofolio dan Surat pengantar magang.

Semua proses pengajuan magang telah dilalui, pada tanggal 17 Februari 2017 penulis mendapatkan surat elektronik dari perusahaan MD Animation diminta agar langsung datang pada tanggal 20 Februari 2017 untuk di *interview* secara langsung oleh direksi perusahaan dan selanjutnya dapat melakukan kerja magang di perusahaan tersebut, penulis pun tak lupa meminta kepada pihak perusahaan untuk dibuatkan surat diterimanya kerja magang agar pihak kampus dapat mengetahui secara resmi bahwa penulis telah diterima oleh perusahaan MD *Animation*.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA