



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

Sebelum memasuki dunia kerja yang profesional, lembaga pendidikan seperti universitas memiliki program yang khusus mempersiapkan mahasiswanya sebelum terjun ke dalamnya. Salah satu program tersebut adalah magang, program ini sebagai sebuah simulasi bekerja agar mahasiswa memahami dan memiliki pengalaman dalam bekerja. Adanya program magang dikarenakan banyak perusahaan yang tidak hanya mencari calon karyawan dengan pendidikan yang baik, namun juga yang memiliki pengalaman kerja.

Disamping magang sebagai sarana mencari pengalaman, namun juga dapat sebagai sebuah sarana menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan dan sarana mengembangkan dan memperdalam kemampuan agar dapat bersaing di dunia kerja profesional yang sebenarnya. Banyaknya manfaat magang membuat beberapa universitas menetapkan program magang ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswanya.

Sebuah animasi memiliki banyak sekali cabang, salah satunya adalah *motion graphic*. Perpaduan ilustrasi vektor dengan *motion graphic* yang diusung oleh Cuatrodia Creative yang ditunjukkan dalam portofolio mereka memiliki *style* yang khas dan memiliki standar tinggi yang jarang sekali diterapkan pada studio *motion graphic* lain. Penerapan standar serta etos kerja mereka yang sangat idealis namun tetap mengikuti *briefing* klien membuat penulis tertarik untuk mengajukan kerja magang di Cuatrodia Creative.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Kerja magang ini ditujukan bagi penulis dengan beberapa tujuan:

1. Mempersiapkan mahasiswa sehingga memiliki keprofesionalitasan dalam bekerja dan dapat bersaing dalam dunia kerja yang sesungguhnya.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari mahasiswa selama masa perkuliahan serta memperdalamnya agar semakin menguasai ilmu tersebut.

3. Melatih kemampuan menyelesaikan tanggung jawab yang besar yang sudah dipercayakan oleh perusahaan yang telah menerima magang.
4. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds).

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

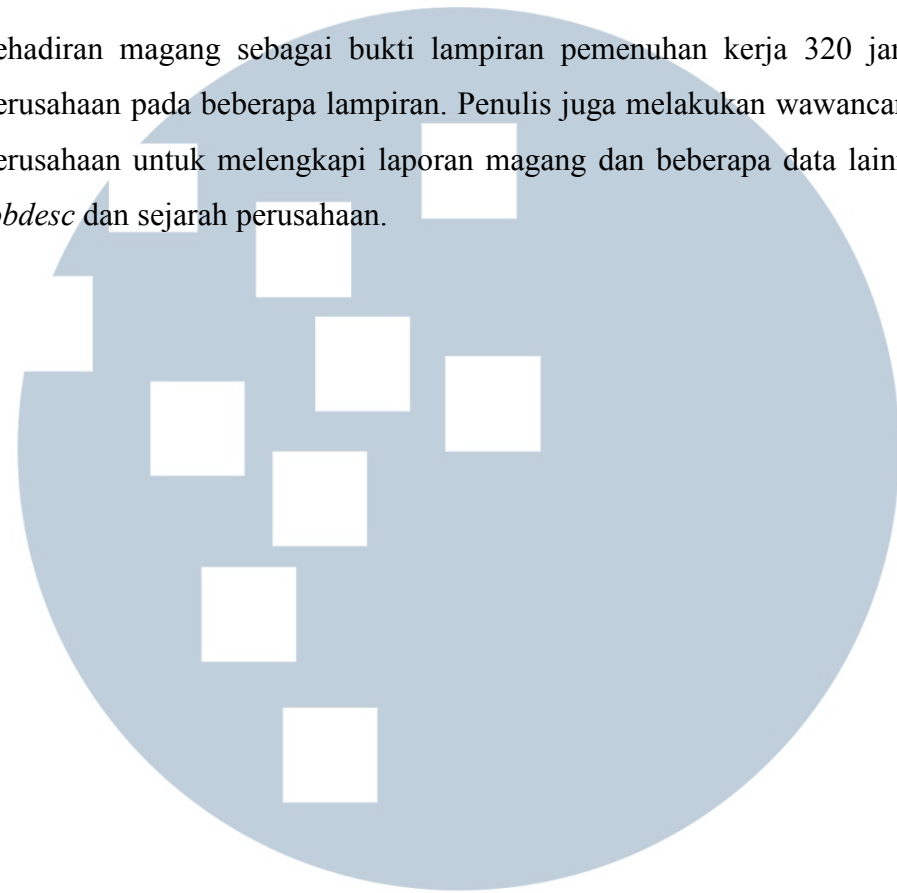
Proses magang ini dimulai dari pengajuan KM1 ke Universitas dan perlu persetujuan oleh bapak Darfi Rizkavirwan S.Sn., M.Ds. selaku koordinator magang di Universitas Multimedia Nusantara, kemudian dikeluarkanlah surat pengantar magang yang diberikan ketika akan mendaftar magang di perusahaan yang sudah disetujui oleh koordinator magang. Penulis kemudian mengajukan magang dengan mengirimkan *CV, portfolio, link Showreel* dan beberapa berkas lainnya melalui *email*. Penulis direspon dan datang untuk *interview* langsung di studio Cuatrodia Creative pada tanggal 9 Maret 2017. Penulis memulai kerja magang terhitung sejak tanggal 20 Maret 2017, dan masuk sebagai tim *motion graphic*. Proses magang ini berlangsung dari tanggal 20 Maret 2017 hingga 19 Mei 2017.

Sistem kerja dan jam kerja pada Cuatrodia Creative tidak jauh berbeda dengan kantor pada umumnya. Hari kerja dari senin hingga jumat dan masuk setiap jam 11 pagi hingga jam 8 malam, sehingga dalam sehari terhitung terdapat 9 jam kerja. Cuatrodia Creative tidak memiliki jam khusus untuk istirahat, para karyawan dibebaskan jam berapa saja untuk melakukan istirahat makan, sholat dan keperluan lainnya.

Perusahaan juga memberikan toleransi bagi mahasiswa magang yang berhalangan hadir pada hari kerja ataupun pulang cepat karena beberapa keperluan. Jika terpaksa melakukan lembur hingga menginap maka perusahaan akan memberikan kompensasi makanan dan tempat untuk tidur di kantor. Pada hari libur perusahaan tidak memaksa karyawan untuk tetap bekerja meskipun *deadline* pekerjaan sangat dekat.

Pada akhir masa magang, akan diadakan evaluasi secara individu oleh pengawas lapangan. Selain evaluasi, penulis juga meminta tandatangan daftar

kehadiran magang sebagai bukti lampiran pemenuhan kerja 320 jam dan cap perusahaan pada beberapa lampiran. Penulis juga melakukan wawancara terhadap perusahaan untuk melengkapi laporan magang dan beberapa data lainnya seperti *jobdesc* dan sejarah perusahaan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA