



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Tidak dapat dipungkiri, saat ini ekonomi kreatif mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini diperkuat dengan survey yang dilakukan oleh Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) pada tahun 2016. BEKRAF (2018) mengatakan bahwa Produk Domestik Bruto ekonomi kreatif mengalami peningkatan sebesar 4,38 persen pada tahun 2015 dibandingkan tahun 2014. Hal ini memperlihatkan bagaimana industri kreatif mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Dalam industri kreatif sendiri, animasi berperan penting dalam perkembangannya. Hal ini terlihat dari banyaknya perusahaan yang menggunakan animasi untuk mempromosikan produk mereka, tidak terkecuali PT. Pionir Cipta Indonesia atau biasa disebut Pionicon.

Pionicon sendiri adalah perusahaan kreatif yang berdiri di Jakarta sejak tahun 2014. Peran Pionicon sendiri dalam Industri kreatif adalah sebagai penghubung para kreator dengan pihak lain seperti publisher, studio animasi, dan lain-lain. Media yang digunakan Pionicon juga beragam seperti ilustrasi, animasi, souvenir, dan sebagainya. Hal yang membuat penulis memilih Pionicon dikarenakan penulis ingin mengetahui bagaimana Pionicon menggunakan animasi sebagai sarana untuk mengembangkan sebuah *brand*. Beberapa karya animasi yang sudah Pionicon buat seperti “Si Juki”, “Generasi Micin VS Kevin”, dan “Marlo and friends” (Fullo), membuat penulis memilih Pionicon karena dirasa Pionicon adalah tempat yang sesuai untuk menambah pengalaman dan wawasan khususnya dalam dunia animasi industri kreatif di Indonesia.

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

Tujuan penulis melakukan kerja magang di Pionicon adalah agar penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman dengan terjun langsung ke lapangan. Dengan begitu penulis dapat mempelajari proses kerja yang dilakukan antara Pionicon dengan pihak lainnya. Selain itu penulis juga berharap dapat mengaplikasikan hal-hal yang didapat selama mengikuti kegiatan perkuliahan. Diharapkan juga penulis dapat menambah keterampilan dan sikap sehingga dapat menjaga hubungan dengan rekan kerja yang baik dan hasil dari program magang dapat menambah portofolio penulis.

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

Penulis menjalankan program kerja magang di Pionicon sebagai animator selama 3 bulan. Dimulai pada 20 Januari 2020 hingga 20 April 2020. Waktu kerja efektif Pionicon adalah dari hari Senin hingga Jumat pukul 10:00 hingga 18:00. Tetapi sejak tanggal 3 Februari 2020 diberlakukan perubahan jam kerja yaitu Senin hingga Jumat jam 09:30 hingga 18:30. Sehingga total waktu kerja perhari yang awalnya 7 jam yang sudah dikurangi jam istirahat sebanyak 1 jam menjadi 8 jam.

Berikut adalah prosedur magang yang dilakukan penulis dari awal hingga akhir:

1. Penulis melakukan riset tempat magang yang membuka lowongan sebagai animator.
2. Penulis mengajukan beberapa alternatif tempat magang kedalam formulis pengajuan kerja magang (KM 1) yang kemudian ditanda tangani secara berurutan oleh pembimbing akademik, koordinator magang, dan ketua prodi.
3. Setelah KM 1 ditanda tangani, kemudian penulis menyerahkan KM 1 kepada admin Fakultas Seni dan Desain yang kemudian dapat ditukar dengan surat pengantar kerja magang atau KM 2

4. Penulis mengirimkan CV (*Curriculum Vitae*), Portofolio, dan surat pengantar kerja magang (KM 2) kepada perusahaan. Berkas-berkas tersebut dikirim melalui *e-mail*
5. Setelah mendapatkan respon dari salah satu perusahaan, penulis melakukan wawancara. Di tahap ini penulis juga menjelaskan portofolio yang telah diberikan.
6. Perusahaan memberikan surat pernyataan penerimaan magang kepada penulis. Surat tersebut diberikan kepada admin fakultas seni dan desain dan ditukar dengan KM 3 (kartu kerja magang), KM 4 (kehadiran kerja magang), KM 5 (laporan realisasi kerja magang), KM 6 (penilaian kerja magang), dan KM 7 (lembar verifikasi laporan magang).
7. Penulis melakukan kegiatan magang sesuai waktu yang telah disepakati.
8. Penulis memberikan berkas-berkas yang akan ditanda tangani oleh pembimbing lapangan pada hari terakhir magang.