

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Intellectual Property Rights adalah sebuah topik yang sebenarnya sangat penting bagi *content creators*, namun terkadang potensi yang mereka miliki tidak tersadari bisa di monetisasi, serta kesadaran akan perlindungan sebuah IP. Realita ini yang membuat saya tertarik dengan memilih tempat magang di Pusat Pengembangan IP sebagai *researcher*, saya memiliki ilmu akan kepentingan untuk mencatat hak kekayaan intelektual namun tidak pernah melihat atau merasakan proses pembuatannya. Sebagai seorang *Researcher*, saya dapat mengobservasi proses pembentukan sebuah IP sekaligus juga menghadiri berbagai *Focus Group Discussion* yang membahas poin-poin penting terkait proses pembuatan dan perkembangan sebuah IP.

Sebagai mahasiswa animasi saya tentunya penasaran bagaimana sebuah karya layak diberikan hak kepemilikan, karena tidak mungkin sebuah karya diberikan hak begitu saja tanpa dilakukan sebuah proses tertentu seperti kreatifitas, legalitas, dan marketing. Posisi *Researcher* diinfokan dapat menyaksikan dan berkontribusi *behind the scenes* dari kegiatan, memberikan saya akses untuk mengolah data dan mendalami materi lebih rinci dan seksama.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang ini dilakukan dibawah supervisi Pusat Pengembangan IP, tim mahasiswa bertujuan untuk membantu tim dosen dalam menjalankan *event HATCH* oleh Katapel. Event ini secara langsung membantu peserta merancang konten yang layak di komersialkan, tim mahasiswa bertugas untuk hadir dalam event dan mengumpulkan data serta merangkum materi dari narasumber. Dibalik kegiatan, tim mahasiswa ditugaskan untuk memberikan ide alternatif terkait dengan desain logo untuk Pusat Pengembangan Intellectual Property, memastikan branding

menarik perhatian dan bisa mencapai banyak orang. Ini juga menjadi salah satu syarat yang harus dilakukan oleh mahasiswa selama masa studi di UMN.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan magang dalam Pusat Pengembangan Intellectual Property dimulai dari 23 Agustus 2021 sampai dengan 17 Desember. Proses mencari informasi tentang lowongan kerja dimulai dengan mencari perusahaan atau studio yang berhubungan dengan bidang animasi atau film, pada awalnya mencari posisi dalam produksi konten. Namun karena kekurangan waktu dan respon dari pihak beberapa perusahaan, akhirnya terpaksa untuk mundur sementara. Disaat mendekati semester baru mendapat kontak dari dosen Universitas Multimedia Nusantara untuk bergabung dengan perusahaan yang baru saja mulai dibangun untuk membantu pihak Katapel dengan pembangunan workshop untuk kreator di Indonesia. Sistem kerja magang diawali dengan meeting/briefing di awal minggu terkait dengan pekerjaan yang akan dilakukan pada minggu tersebut, lalu akan melakukan meeting kembali di minggu selanjutnya sebagai sesi tinjauan pekerjaan yang sudah dilakukan di minggu sebelumnya. Peserta magang dianjurkan untuk mencatat jam kerja sendiri sesuai dengan seberapa banyak waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah tugas.

