



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

Menurut Byrne (1999, hal. 11), animasi sudah sejak lama menjadi bentuk hiburan banyak orang. Dengan gambar yang mencolok dan warna yang menghibur, sudah tentu akan menarik jutaan hati banyak orang. Dimulai dari film animasi pendek berdurasi dua sampai tiga menit hingga film animasi panjang, animasi membawa penonton kepada dunia imajinasi fantastis yang film *live action* tidak bisa capai. Meski ada banyak pilihan kerja magang dalam bidang animasi, penulis memfokuskan untuk kerja magang pada bagian 2D karena di situlah letak kegemaran dan niat penulis untuk lebih mendalami dan bereksperimen.

UMN Pictures menyediakan posisi dan tempat kerja yang cocok untuk penulis, karya-karya animasi yang UMN Pictures hasilkan juga adalah karya yang berkualitas dan unik meski termasuk *production house* yang cukup baru. Ditambah dengan lingkungan kerja dan pegawai yang ramah, penulis tertarik untuk menjadi bagian dari *production house* tersebut.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang yang penulis jalankan selama dua bulan di UMN Pictures selain adalah salah satu syarat kelulusan dalam menempuh program pendidikan S1 program studi animasi pada Universitas Multimedia Nusantara, juga adalah sebagai praktik kerja lapangan.

Penulis juga ingin memperdalam teknik dan menambah wawasan pada bidang animasi 2D. Selain memperdalam dan menambah wawasan, penulis juga ingin menerapkan ilmu yang sudah penulis pelajari dan dapatkan selama empat tahun masa perkuliahan di universitas multimedia nusantara.

Kerja magang juga merupakan sarana untuk mendapat pengalaman mengenai dunia pekerjaan yang bersifat professional. Dengan menjalani proses kerja magang, penulis dapat mempersiapkan hati dan diri untuk terjun ke dalam dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang dimulai sejak 11 Februari 2019 dan berakhir pada 10 April 2019 di UMN Pictures, Tangerang. Penulis ditempatkan pada bagian 2D animasi sebagai 2D animator. Hari kerja penulis adalah hari senin hingga jumat dari jam delapan pagi hingga jam lima sore.

Ada beberapa syarat yang harus penulis penuhi sebelum dapat melakukan kerja magang, yaitu lulus minimal 100 Satuan Kredit Semester (SKS) dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) minimal 2.00 tanpa adanya nilai E pada mata kuliah wajib dan maksimal terdapat nilai dua D. Setelah memenuhi syarat, penulis kemudian menyiapkan data-data yang diperlukan untuk dikirim ke tempat-tempat magang, yaitu surat pengantar magang dari universitas, curriculum vitae (CV), dan portfolio. Untuk UMN Pictures, penulis mengirimkan CV dan portfolio kepada Yohanes Merci W.,S.Sn., M.M., selaku dosen animasi UMN dan pegawai tetap UMN Pictures.

Setelah mengirimkan CV dan Portfolio kepada beliau, sebulan kemudian penulis dimasukan kepada *group chat* line dari HRD UMN Pictures untuk mengabarkan bahwa penulis berhasil lulus seleksi dan diterima sebagai pegawai magang pada UMN Pictures. Waktu kerja magang penulis ditetapkan dari tanggal 11 february 2019 hingga 10 April 2019, pada hari pertama penulis harus mengurus berkas seperti surat pengantar kerja kepada BAAK untuk mendapatkan berkas yang dibutuhkan saat melaksanakan magang seperti form absensi harian dan mingguan dan form penilaian. Setelah menjalani magang selama minimal 320 jam, kerja magang diakhiri dengan permintaan surat-surat tanda selesai kerja kepada pegawai UMN Pictures yang selanjutnya akan diserahkan lagi kepada BAAK dan UMN sendiri.