



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

Penulis adalah mahasiswa dari peminatan prodi animasi di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses menjalani masa kuliah harus melalui proses kerja magang yang menjadi salah satu syarat kelulusan. Dalam menjalani masa perkuliahan penulis mendapatkan berbagai materi pembelajaran yang dapat diterapkan di industri. Penulis mencoba untuk masuk ke dalam animasi *motion graphic* karena beberapa tahun terakhir banyak perusahaan-perusahaan yang menggunakan *motion graphic* sebagai iklan pemasaran promosinya, seperti perusahaan Gojek, Tokopedia dan banyak lagi. *Motion graphic* menurut Chew (2019) adalah salah satu bentuk visual dalam animasi yang bertujuan memberikan informasi dalam berbentuk tulisan atau bentuk grafis yang bergerak.

Holomoc adalah salah satu perusahaan yang sudah cukup lama berada dalam industry kreatif. Holomoc didirikan sejak tahun 2011. Holomoc juga memiliki berbagai lini jasa dan produksi dari animasi 2D, animasi 3D, model 2D dan 3D, VR, AR, dan banyak lagi. Sehingga penulis merasa akan banyak memiliki pengalaman dan materi pembelajaran selain dari *motion graphic*. Kantor Holomoc juga memiliki jarak dari rumah dan kantor yang dekat sehingga mempermudah dari sisi transportasi penulis. Penulis juga mendengar komentar positif mengenai Holomoc dari tetangga penulis mengenai anaknya yang pernah mengikuti kerja magang. Hal ini membuat penulis mengikuti kerja magang di Holomoc selama tiga bulan yang ditempatkan di divisi Devananta. Penulis ingin menambah ilmu bagaimana industri itu bekerja dan apa yang tidak didapatkan di perkuliahan kampus, sehingga pengalaman ini dapat digunakan sebagai bekal kedepannya penulis setelah lulus dari universitas

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang memiliki tujuan untuk memenuhi syarat lulus dan mendapatkan gelar sarjana seni di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga ingin mengembangkan dan mendapatkan pengalaman mengenai ilmu dalam

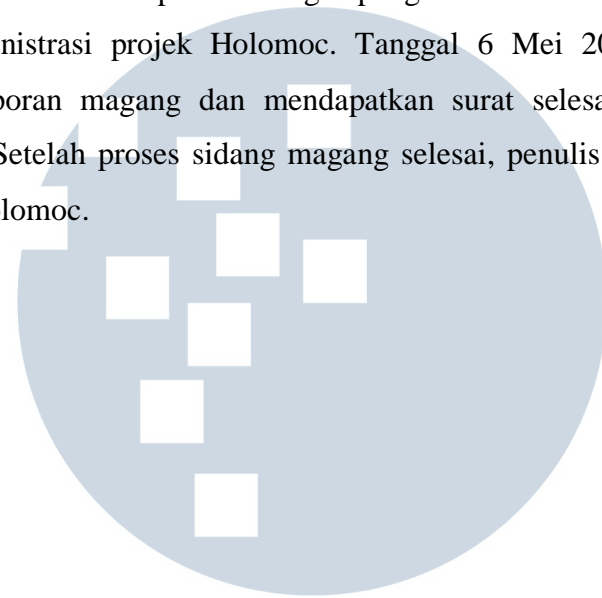
pembuatan animasi dalam industri kreatif di Holomoc. Selain itu penulis juga ingin untuk mengaplikasikan apa yang penulis pelajari selama perkuliahan dalam kerja magang. Bila ada kekurangan dari apa yang dipelajari dalam perkuliahan, melalui kerja magang penulis bisa menambahkan sebagai pembelajaran. Untuk itu penulis berharap melakukan kerja magang di Holomoc, sehingga bisa mengasah *soft skill* dan *hard skill* agar penulis siap untuk masuk ke industri.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pertama pada tanggal 31 Januari 2019 penulis dikenalkan kepada Agam Rizky selaku *resource development* Holomoc oleh tetangga penulis yang putranya pernah mengikuti program magang di Holomoc. Keesokan hari tanggal 1 Februari 2019 penulis membawa berkas *curriculum vitae* dan melakukan wawancara dengan Agam Rizky selaku *resource development* dan Akira Putra perwakilan divisi Devananta. Lalu diterima sebagai *motion graphic* dalam divisi Devananta. Lalu tanggal 4 Februari 2019, penulis mulai melakukan kerja magang di Holomoc. Tanggal 6 Februari 2019 penulis mendapat surat resmi diterima magang dari Holomoc untuk diberikan ke kampus. Tanggal 7 Februari 2019, penulis membawa surat untuk menerima KM 03-07 dan penulis kerja magang secara resmi dari Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis melaksanakan kerja magang selama 3 bulan, yang dimulai dari tanggal 4 Februari 2019 sampai 3 Mei 2019. Kerja magang penulis terhitung resmi berdasarkan prosedur Universitas Multimedia Nusantara terhitung mulai tanggal 7 Februari 2019. Ada beberapa peraturan yang harus diikuti penulis selama kerja magang di Holomoc selama tiga bulan. Pertama bekerja lima hari seminggu dari senin sampai jumat. Selanjutnya mengenai waktu kerja masuk jam 9 pagi sampai jam 6 sore, namun diperbolehkan untuk fleksibel sesuai dengan kebutuhan. Untuk pakaian menggunakan kaos, celana panjang, dibebaskan untuk alas kaki, yang penting terlihat rapi. Lalu melaporkan dan melakukan *review* pekerjaan setiap hari. Terakhir disiplin dalam kehadiran, produktifitas kerja dan ibadah.

Pada tanggal 3 Mei 2019, penulis masih mengerjakan projek 3D *modeling* untuk projek “The Great Rahwana”. Lalu penulis meminta izin ke perusahaan untuk melakukan sidang magang dan mengakhiri kerja magang sesuai dengan waktu pelaksanaan magang pada surat penerimaan magang perusahaan. Penulis meminta penilaian oleh pembimbing lapangan dan surat selesai kerja magang kepada administrasi projek Holomoc. Tanggal 6 Mei 2019 penulis meminta verifikasi laporan magang dan mendapatkan surat selesai kerja magang dari Holomoc. Setelah proses sidang magang selesai, penulis melanjutkan kembali bekerja di Holomoc.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA