



### **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

Pada era digital saat ini, dunia interaktif telah berkembang dengan baik khususnya pada dunia industri kreatif dimana sudah banyak studio kreatif dibuka dan memiliki keunikan yang beragam seperti *Game*, *Motion Graphic*, *2D Animation*, *3D Animation*, *User Interface (UI)* atau *User Experience (UX)* dan *Film*. Perkembangan dunia kreatif telah berkembang pesat di berbagai negara yang salah satunya berada di Indonesia. Banyak perusahaan yang mencari industri kreatif luar negeri maupun lokal untuk mempromosikan produknya melalui beberapa macam hal, salah satunya melalui media animasi. Sehubungan dengan animasi, penulis memiliki *passion* pada sebuah *simple animation*, *illustration* dan *motion graphic* dimana penulis merasa memiliki kelebihan dalam keterampilan tersebut oleh karena itu penulis tertarik untuk masuk kedalam dunia industri kreatif.

Perkuliahan pada Universitas Multimedia Nusantara (UMN) memiliki sebuah mata kuliah magang yang mewajibkan semua mahasiswa-mahasiswi agar mereka dapat merasakan dan mendapatkan gambaran seperti apa cara kerja pada dunia kerja. Penulis diwajibkan untuk memilih salah satu perusahaan yang diminati dan mendaftarkan ke perusahaan tersebut. Sesuai dengan *passion* penulis, maka penulis melakukan seleksi perusahaan mana yang paling diminati atau sesuai dengan *passion* penulis.

Bedasarkan *passion* yang dimiliki, penulis memilih Petshopbox Studio sebagai tempat proses kerja magang karena perusahaan ini merupakan perusahaan kreatif yang memiliki fokus pada bidang *animation & motion graphic* dan perusahaan ini sudah berdiri selama 13 tahun. Petshopbox Studio telah menerima dan mengerjakan proyek-proyek yang berasal dari dalam negeri maupun luar negeri serta memiliki beberapa penghargaan seperti desain terpilih untuk maskot Mozilla Indonesia Community.

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

Kerja magang dilakukan karena praktek ini merupakan salah satu syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar Sarjana Satu (S1) di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Disisi lain, kerja magang merupakan mata kuliah yang mempraktekan ilmu-ilmu yang telah dipelajari dari awal kuliah hingga saat ini kedalam dunia kerja industri kreatif.

Dengan praktek kerja magang yang penulis lakukan, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam dunia kerja yang tidak didapatkan pada masa perkuliahan. Penulis juga berharap dengan praktek magang ini dapat menjadi pelajaran dan pengalaman untuk masuk dunia kerja kedepannya.

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

Penulis melakukan praktek kerja magang selama 3 bulan, mulai dari 1 Maret hingga 31 Mei 2018. Jadwal kerja magang dimulai dari hari Senin hingga Jumat, dimulai dari pukul 09:30 WIB hingga 18:30 WIB termasuk dengan jam istirahat selama 1 jam pada pukul 12:30 hingga 13:30. Karyawan diperbolehkan untuk pulang lebih dahulu jika semua kerjaan yang diberikan dari atasan telah diselesaikan dengan cepat. Selain itu, karyawan juga diperbolehkan untuk pulang lebih larut untuk menyelesaikan pekerjaan yang belum selesai hingga batas waktu tutup gedung kantornya pada pukul 23:00 malam, namun karyawan juga diperbolehkan untuk menginap di kantor jika masih ingin melanjutkan kerjanya.

Awal penulis mengetahui informasi mengenai Petshopbox Studio yakni melalui teman mahasiswa yang pernah mendaftar di Petshopbox Studio sebelumnya. Setelah itu, penulis memeriksa informasi mengenai studio tersebut melalui laman *website* dan menemukan bahwa Petshopbox Studio telah menerima banyak proyek dari berbagai perusahaan yang besar salah satunya adalah Pertamina. Sehingga, penulis mencoba mengirimkan lamaran kerja magang yang disertakan dengan CV dan Portofolio kepada Petshopbox Studio pada tanggal 15 Februari 2018. Karena penulis berharap dapat diterima di Petshopbox Studio, maka sebelum mengirimkan CV dan portofolio, penulis dengan fokus

membuatannya agar dapat menghasilkan sesuatu yang dapat menarik HRD pada studio tersebut.

Setelah mengirim lamaran kerja magang, penulis mendapatkan balasan oleh Petshopbox Studio dan mereka tertarik untuk menerima anak magang namun sebelum menerima penulis untuk kerja magang, mereka memberikan sebuah *test* untuk mengetahui apakah kemampuan yang dilampirkan pada CV dan Portofolio sesuai dengan kemampuan aslinya. Dengan itu, penulis mengerjakan *test* tersebut sesuai dengan syarat yang ditentukan dan mengirim balik hasil *test* tersebut untuk diperiksa. Setelah menunggu beberapa hari akhirnya penulis mendapatkan balasan lagi dari mereka, dan menyatakan bahwa penulis diterima untuk kerja magang di Petshopbox Studio.

Petshopbox Studio menyarankan karyawannya untuk membawa laptop dan *pen tablet* masing-masing. Penulis memulai praktek kerja magang pada tanggal 1 Maret 2018 dan memulai untuk perkenalan hingga mencoba untuk beradaptasi dalam menggunakan program yang digunakan.

