



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

Intellectual Property Right (IPR) atau Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak eksklusif milik seorang atau sekelompok orang yang menjadi pencipta di bidang karya seni, sastra, dan ilmu pengetahuan dalam memegang kuasa atas kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia. Perlindungan terhadap HKI ini kemudian dibahas dalam UU Nomor 28 tahun 2014, mengenai Hak Cipta yang membahas hak-hak pencipta serta melindunginya dari tindak penggandaan atau duplikasi karya tanpa izin pencipta asli.

Berkaitan dengan uraian diatas, dalam menjalani studi bersama Universitas Multimedia Nusantara, penulis diwajibkan untuk mengambil program *Internship* atau Kerja Magang sebagai salah satu syarat kelulusan dalam meraih gelar sarjana seni dan desain (S.Ds.), dimana mahasiswa dan mahasiswi dituntut untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh semasa perkuliahan di dalam dunia kerja berkaitan dengan ranah program studi yang telah diambil. Melihat kesempatan yang telah diberikan oleh universitas, sebagai mahasiswi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain dengan fokus penjurusan Animasi yang memiliki ketertarikan terhadap perancangan tokoh, penulis merasakan pentingnya pemahaman lebih terhadap HKI dan Hak cipta untuk terjun dalam dunia industri kreatif. Ketertarikan ini kemudian mendorong penulis untuk mengambil praktik kerja magang bersama dengan PT. Pionir Cipta Indonesia atau Pionicon sebagai sebuah perusahaan *Intellectual Property Management* berbasis tokoh pertama di Indonesia yang beroperasi di Jakarta, Jawa Barat.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis terlebih dahulu mengambil mata kuliah Tugas Akhir/Skripsi dengan topik perancangan tokoh untuk film animasi 2D, hal ini menjadi motivasi utama penulis untuk menekuni aspek perancangan tokoh dimulai dari pengembangan

karakteristik, bentuk, kostum, dan *universe* dari suatu tokoh tersebut. Namun, penulis juga menyadari bahwa wawasan penulis terhadap bidang tersebut masih terbilang dangkal terutama terhadap cara pengembangan tokoh tersebut untuk memasuki dan bertahan di industri kreatif lokal. Melalui program praktik kerja magang dan pencarian calon perusahaan magang, PT. Pionir Cipta Indonesia atau Pionicon berhasil menarik perhatian penulis sebagai perusahaan konten kreatif berbasis tokoh yang telah berhasil merilis beragam tokoh fiksi terkenal di dunia maya dan masyarakat lokal salah satunya yaitu “Si Juki”. Dengan ketertarikan terhadap bidang yang sama, penulis ingin menambah wawasan mengenai dunia kreator konten lokal dan mengetahui bagaimana cara mengelola *Intellectual Property* berbasis tokoh dari proyek "Si Juki" yang memiliki fokus pada karakter serta interaksinya terhadap audiens sebagaimana ketertarikan penulis pada *character design* sebagai animator bersama dengan Pionicon. Tidak hanya itu, penulis juga berharap untuk menambah *hardskill*, *softskill*, dan *networking* melalui praktik kerja magang bersama dengan Pionicon.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengambil mata kuliah Internship pada semester genap 2017/2018 dan melaksanakan praktik kerja magang sesuai kontrak dengan Pionicon selama 3 bulan terhitung sejak tanggal 14 Maret 2018 sampai 14 Juni 2018 yang berlokasi di Jl. Tebet Utara 2F no. 4, RT 04/ RW 01, Tebet, Jakarta Selatan. Selama praktik kerja magang berlangsung, penulis mengikuti jam masuk kerja yang berlaku yang dimulai pada pukul 10.00 WIB dan selesai pada pukul 18.00 WIB dengan 7 jam kerja efektif dan 1 jam istirahat per-harinya. Penulis juga mengikuti perubahan praktik jam kerja pada pertengahan bulan Mei untuk menyesuaikan kebutuhan karyawan kantor di bulan puasa yang dimulai pada pukul 09.00 WIB - 17.00 WIB dengan prosedur yang sama dan meraih total jam kerja kurang lebih 415 jam.

Sebelum melaksanakan program *internship* dengan Pionicon, tercatat beberapa prosedur administrasi dari Universitas Multimedia Nusantara yang diatur dengan kode formulir KM 01 hingga KM 07. Pertama, penulis mengisi data diri

dan beberapa nama calon perusahaan yang akan dilamar penulis sesuai prioritas pada KM 01 yang kemudian diajukan kepada pembimbing akademik serta koordinator mata kuliah *internship* untuk mendapatkan persetujuan pelaksanaan program kerja magang. Lembar KM 01 tersebut kemudian diserahkan kepada bagian administrasi Desain Komunikasi Visual untuk memperoleh KM 02, berupa surat pengantar magang resmi dari Universitas Multimedia Nusantara yang sudah ditanda tangani oleh Kaprodi. Surat tersebut kemudian dilampirkan dengan *curriculum vitae* dan *portfolio* kepada perusahaan yang telah ditulis pada KM 01 melalui *e-mail*.

Pada tanggal 8 Maret 2018, penulis mendapatkan balasan dari pihak HRD Pionicon berisi undangan *interview* untuk tanggal 9 Maret 2018 pukul 15.00 WIB dengan ketiga *founder* Pionicon yaitu Faza Ibnu Ubaydillah, Charles Yohannes Siagian, dan Dimaz Prasetya. Penulis secara resmi diterima magang sebagai *2D Animator* dalam tim Pionicon tercatat tanggal 14 Maret 2018 yang dikabarkan tepat setelah *interview* selesai, dibawah bimbingan Faza Ibnu Ubaydillah selaku *founder* Pionicon dan *Creative Director*.

