



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

Industri animasi saat ini berkembang cukup pesat, hal ini bisa dilihat dengan bermunculannya berbagai film-film animasi baik di layar lebar maupun di televisi dan juga berbagai iklan yang ditayangkan kepada para penonton. Berhubungan dengan hal ini Indonesia juga tidak kalah dengan negara-negara lain dalam perkembangan animasinya. Tentu dengan banyaknya konten-konten animasi ini menunjukkan hasil kerja keras oleh para pekerja kreatif di studio animasi.

Di Indonesia, meskipun industri animasi berkembang dengan pesat hal ini tidak sebanding dengan kenyataan yang dihadapi. Bidang animasi di Indonesia masih dipandang sebelah mata oleh para masyarakat. Hal ini berdampak pada tidak dihargainya para pekerja animator dengan penghasilan yang didapat tidak sesuai dengan pekerjaan yang harus dikerjakan dengan beban berat dan sesuai *deadline* yang ditetapkan.

Pengalaman adalah suatu hal yang sangat penting dalam hidup seseorang, karena dari pengalaman itulah seseorang dapat berkembang untuk menjadi lebih baik lagi. Dari hal inilah penulis ingin mencari pengalaman yang sesungguhnya dalam dunia kerja dibidang animasi serta mengaplikasikan semua ilmu yang telah diperoleh penulis selama duduk dibangku perkuliahan, penulis memilih JO Ancol Dreamlight Studio sebagai tempat tujuan untuk melakukan kerja magang.

1.2. Maksud dan Tujuan

Tujuan dilaksanakannya praktek kerja magang yaitu untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, dengan dilakukannya praktek kerja magang ini, penulis dapat mengaplikasikan segala ilmu mengenai animasi yang telah didapat selama duduk di bangku perkuliahan ke dalam praktek kerja yang nyata.

Dengan dilakukannya praktek kerja magang, penulis juga dapat mengetahui bagaimana situasi serta kondisi kerja saat ini, selain itu juga mendapatkan ilmu-ilmu baru mengenai animasi, merasakan secara langsung bagaimana suasana kerja yang sebenarnya, melatih kerja sama serta disiplin dalam bekerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan syarat dan prosedur yang ditetapkan oleh kampus Universitas Multimedia Nusantara, pelaksanaan praktek kerja magang dilakukan selama minimal 40 hari kerja dengan waktu jam kerja selama 8 jam dalam 1 hari kerja.

Pelaksanaan magang diawali dengan membuat CV terlebih dahulu sebagai salah satu syarat untuk melamar suatu pekerjaan ataupun untuk melamar praktek kerja magang. Sebagai salah satu mahasiswa DKV maka penulis membuat CV dengan baik dengan memasuki berbagai unsur desain yang semenarik mungkin untuk memberi kesan yang baik kepada perusahaan. Didalam CV ini penulis mengisi biodata penulis serta berbagai keterangan lainnya dan tentu skill yang penulis kuasai, tak lupa penulis masukan karya-karya yang pernah penulis buat selama penulis duduk di bangku perkuliahan. Setelah semua CV selesai dibuat, selanjutnya penulis mengirim e-mail lamaran kepada perusahaan penulis, yaitu JO Ancol Dreamlight Studio. Setelah mendapat balasan untuk interview, keesokan harinya penulis datang ke JO Ancol Dreamlight Studio untuk melakukan interview. Dengan berakhirnya interview dan pihak JO Ancol Dreamlight Studio menerima penulis sebagai mahasiswa magang terhitung sejak tanggal 29 Juli 2013.

Secara peraturan dasar perusahaan, waktu jam kerja dimulai dari pukul 09.00 sampai dengan pukul 17.00 WIB. Namun, jam kerja di JO Ancol Dreamlight Studio terhitung fleksibel, asalkan semua pekerjaan yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai jadwal serta *deadline* yang telah diberikan oleh pembimbing lapangan. Penulis terkadang juga dapat datang ke studio lebih awal, pulang lebih cepat ataupun menginap di studio.

Untuk peraturan cara berpakaian, studio ini juga sangat fleksibel. Para pekerja disini tidak diwajibkan berpakaian yang formal seperti kemeja ataupun jas, asalkan rapi dan mementingkan kesopanan serta sesuai dengan norma yang berlaku di dalam masyarakat. Secara keseluruhan para karyawan di studio ini memakai kaos serta

celana *jeans*. Hal ini juga sama berlaku dengan alas kaki. Tidak ada kewajiban harus memakai sepatu dalam bekerja. Namun, jika penulis atau karyawan lainnya sedang mendekati *deadline* pekerjaan, penulis dan pekerja lainnya diperbolehkan untuk menginap. Sesekali di studio ini juga dikunjungi oleh tamu atau *client-client* yang ingin bekerja sama. Pada saat ada tamu yang ingin mengunjungi studio inilah penulis dan para karyawan lainnya diwajibkan untuk berpakaian rapi, seperti menggunakan kemeja dan sepatu.

