



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

A. Latar Belakang

Menjadi seorang mahasiswa yang akan lulus dan terjun ke dunia kerja, tidak hanya mengandalkan dari teori-teori dan praktek-praktek yang didapat selama masa perkuliahan, tetapi mahasiswa juga harus mengimbangi dengan pengalaman dalam dunia kerja sebenarnya.

Pengalaman kerja dalam bidang animasi sangat dibutuhkan, karena umumnya pengalaman kerja saat masa perkuliahan akan berbeda jauh dengan pengalaman kerja di lapangan. Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan setiap mahasiswa untuk mengambil mata kuliah kerja magang agar memenuhi syarat akademik untuk lulus. Banyak perusahaan yang bekerja sama dengan Universitas Multimedia Nusantara untuk membuka lowongan bagi mahasiswanya untuk dapat melakukan kerja magang di perusahaan mereka.

Penulis memilih PT. Centrinova Solusi Edukasi sebagai tempat kerja magang. PT. Centrinova Solusi Edukasi adalah perusahaan yang memelopori berkembangnya *e-learning* di Indonesia. Perusahaan ini tergerak untuk membangkitkan ilmu pendidikan di Indonesia melalui media lain yang mengikuti perkembangan teknologi yang di negara maju yang sudah banyak menggunakan *e-learning*. Penulis bangga dengan pekerjaan ini karena merasa turut andil dalam memajukan pendidikan di Indonesia.

Pada awalnya penulis memberikan data diri lengkap kepada pihak HRD dari PT.Centrinova Solusi Edukasi pada acara *Job Fair* yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Kemudian penulis dipanggil untuk melakukan tes praktek bidang animator. Beberapa hari kemudian penulis beri kabar bahwa lulus tes dan dapat melakukan kerja magang di perusahaan tersebut sebagai animator.

B. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, praktek kerja magang pada perusahaan merupakan salah satu syarat untuk lulus yang wajib dilakukan oleh setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Dengan praktek kerja magang mahasiswa akan mengenal langsung dunia kerja yang mereka tekuni dan menambah pengalaman kerja serta menambah ilmu pengetahuan yang belum tentu didapat dalam masa perkuliahan.

Bagi penulis, kerja magang di PT. Centrinova Solusi Edukasi sebagai animator yang membantu menganimasikan gambar-gambar yang telah dibuat oleh ilustrator menjadi *e-learning* sangat bermanfaat, selain menambah ilmu pengetahuan tentang cara membuat dan penganimasian untuk *e-learning*, penulis juga mendapat ilmu pengetahuan tentang cara mengedit suara yang baik untuk proyek *adobe flash*.

C. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang yang dilakukan penulis adalah 46 hari aktif yang terhitung selama dua bulan lebih sejak tanggal 1 Juli 2012 sampai 7 September 2012. Waktu bekerja dalam PT. Centrinova Solusi Edukasi adalah hari Senin sampai Jumat dengan jam kerja dari pukul 8 pagi sampai dengan 5 sore. Untuk istirahat makan siang pada pukul 12 siang sampai dengan pukul 1 siang.

2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada awal sebelum diterima kerja magang di PT. Centrinova Solusi Edukasi penulis melakukan sebuah tes praktek yang dilakukan di kantor PT. Centrinova Solusi Edukasi yang diberikan oleh karyawan perusahaan tersebut. Tes praktek tersebut berupa membuat berbagai animasi yang telah disediakan menggunakan program *Adobe Flash* dan diberi waktu dari pukul 9 pagi hingga pukul 5 sore. Lalu selang beberapa hari penulis pun dinyatakan lulus dan dapat mulai bekerja magang sebagai animator di PT. Centrinova Solusi Edukasi.

Penulis dalam masa kerja magangnya dibimbing oleh Mas Eko dan Kak Tito. Mereka memberikan berbagai macam projek dengan program *Adobe Flash* yang perlu dianimasikan yang sedang dikejar *deadline*. Penganimasian ini pernah dipelajari di kampus jadi penulis bisa dengan

mudah mengerjakan tugas yang diberikan oleh pembimbing, tetapi terkadang penulis mengalami kesulitan dalam menganimasikan lalu dibimbing oleh Mas Eko atau Kak Tito.

Selain diberi tugas untuk menganimasikan projek, penulis juga diberi tugas untuk memotong gambar yang akan digunakan dalam projek. Sebelum memotong penulis diberi instruksi terlebih dahulu supaya tidak salah dalam pemotongan. Lalu penulis juga diberi tugas memotong suara dan mengedit suara yang akan digunakan untuk projek menggunakan Adobe Audition.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed. It consists of a large, light blue circular emblem containing a stylized white figure, possibly representing a person or a symbol, with several white rectangular shapes arranged vertically within the circle. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a large, bold, light blue sans-serif font.