



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 merupakan sebuah industri yang sangat berkembang pesat saat ini. Bisa kita lihat, banyak sekali bermunculan film animasi di bioskop. Tidak hanya di layar lebar, animasi juga semakin pesat berkembang di dalam layar kaca melalui serial animasi. Tak kalah dengan negara-negara lain, dalam perkembangan animasi, Indonesia sudah menunjukkan kehebatan melalui karya-karya seperti film layar lebar *Sing to The Dawn*, serta ada pula dalam bentuk serial, seperti *Dufan The Defender*.

Di Indonesia sendiri, bidang animasi masih dianggap sebelah mata oleh khalayak ramai. Para animator pun masih kurang dihargai pekerjaannya. Banyak dari mereka yang bekerja secara mati-matian karena harus mengejar *deadline*, tetapi penghasilan yang didapat tidak sesuai dengan keringat yang dikeluarkan. Hal itulah yang selama ini penulis dengar dari para pekerja seni di tanah air.

Untuk mendapatkan pengalaman nyata mengenai dunia kerja yang sesungguhnya di dalam bidang animasi itulah, serta untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan S1 di Universitas Multimedia Nusantara dan mengaplikasikan ilmu yang penulis dapat selama duduk di bangku perkuliahan, penulis melakukan kerja magang di salah satu studio animasi di Jakarta, yaitu JO Dreamlight Studio.

1.2. Maksud dan Tujuan

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

Dengan dilakukannya kerja magang, penulis juga dapat merasakan langsung suasana kerja, belajar bekerja sama dengan tim, dan melatih disiplin dalam bekerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan prosedur dan syarat yang diberikan oleh kampus, pelaksanaan praktek kerja magang dilakukan selama 40 hari kerja. Jam kerja pukul 09.00 sampai dengan 17.00 WIB. Namun, jam kerja di studio ini terhitung fleksibel, asalkan pekerjaan yang diberikan dapat terselesaikan dengan baik sesuai dengan jadwal dan *deadline*. Terkadang penulis bisa datang lebih pagi dan pulang lebih cepat, tetapi terkadang pula penulis dapat pulang sampai larut malam.

Untuk pakaian, studio ini juga cukup fleksibel. Para animator di sini tidak diwajibkan mengenakan pakaian rapi seperti kemeja, asalkan sopan dan santun sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Banyak dari para animator di sini mengenakan kaos dengan celana *jeans*. Bahkan ketika sedang mendekati *deadline*, para animator yang lembur dan menginap di kantor diperkenankan memakai celana pendek. Sama halnya dengan alas kaki. Tidak ada kewajiban mengenakan sepatu, bahkan animator boleh mengenakan sandal. Hanya saja, studio ini cukup sering mendapat kunjungan dari beberapa sekolah. Pada saat kunjungan itulah, semua karyawan termasuk animator diwajibkan untuk mengenakan pakaian rapi, seperti kemeja dan sepatu.

Pada hari terakhir bekerja magang di sana, penulis diberi “hadiah” berupa tambahan pekerjaan kecil yang harus diselesaikan dengan cepat. Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk lembur sampai petang. Sebagai wujud ekspresi penulis dan memberikan kenang-kenangan terhadap perusahaan tersebut, pada hari itu juga penulis melakukan foto bersama dengan satu tim beserta siswa magang dari sekolah lain.