



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.

Peranan Animator di *Continuing Education Department*

Universitas Multimedia Nusantara

Laporan Magang

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



Nama : Kevien Eko Anggoro Putro

NIM : 09120210285

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

Peranan Animator di *Continuing Education Department*

Universitas Multimedia Nusantara

Oleh

Nama : Kevien Eko Anggoro Putro

NIM : 09120210285

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 November 2014

Pembimbing

Makbul Mubarak S.IP.,MA

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya:

Nama : Kevien Eko Anggoro Putro

NIM : 09120210285

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : Universitas Multimedia Nusantara

Divisi : Continuing Education Department

Alamat : Scientia Garden, Jl. Boulevard Gading
Serpong, Tangerang

Periode Magang : 11 Agustus 2014 – 11 November 2014

Pembimbing Lapangan : Ibu Tria Febrita Aquarini

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti melakukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun penulisan laporan kerja magang, maka saya bersedia menerima sanksi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 November 2014

Kevien Eko Anggoro Putro

KATA PENGANTAR

Animasi dan bahasa merupakan dua hal yang membuat penulis tertarik untuk membahasnya sebagai topik utama dalam laporan magang. Hal tersebut dikarenakan animasi dan bahasa merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Tentunya ada animasi bisu tanpa bahasa, tetapi animasi dengan bahasa merupakan hal yang lebih banyak ditemui.

Alasan topik pembahasan ini penting dan perlu dibaca adalah karena belajar bahasa bukan merupakan hal yang mudah dan cepat untuk dipelajari dalam waktu singkat. Dibutuhkan pembelajaran dan pemahaman secara terus-menerus untuk menguasai suatu bahasa. Tentunya akan lebih mudah mempelajari bahasa dengan menggunakan animasi dibandingkan dengan hanya membacanya saja. Penggunaan animasi juga dikarenakan lebih mudah dalam pengaplikasiannya dibandingkan dengan merekam adegan percakapan secara *live*.

Banyak hal yang dipelajari selama proses magang berlangsung yang dirasakan oleh penulis, baik dari tata cara pembelajaran bahasa sampai dengan pembuatan animasi yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan penutur asing dalam mempelajari bahasa Indonesia itu sendiri. Harapan penulis adalah agar laporan magang ini bisa menjadi referensi apa yang animator kerjakan selama bekerja di *Continuing Education Department*.

Penulis banyak mendapat bantuan serta dukungan dari banyak pihak selama masa kerja magang dan saat membuat laporan magang, oleh sebab itu dalam kesempatan ini penulis ingin berterima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. *Continuing Education Department* selaku perusahaan yang menyediakan tempat bekerja untuk penulis,
2. Ibu Tria Febrita Aquarini selaku pembimbing lapangan yang selalu membimbing penulis dalam proses penulisan laporan magang,

3. Ibu Rufina Andang Paskaningsih selaku pembimbing lapangan yang selalu membantu dalam proses kerja magang,
4. Bapak Desi Dwi Kristanto selaku Ketua Program Studi,
5. Bapak Makbul Mubarak selaku Dosen Pembimbing Magang yang selalu membimbing dan mengarahkan dalam membuat laporan magang,
6. Dan juga keluarga dan teman-teman yang selalu mendukung baik secara fisik maupun moral.

Tangerang, 18 November 2014

Kevien Eko Anggoro Putro



ABSTRAKSI

Salah satu bagian penting dan juga sebagai syarat kelulusan dalam perkuliahan adalah kerja magang. Laporan kerja ini disusun berdasarkan pengalaman bekerja di *Continuing Education* Department, yaitu salah satu divisi dalam Universitas Multimedia Nusantara yang bergerak di bidang edukasi khususnya pembelajaran bahasa baik bagi penutur asing maupun lokal.

Pekerjaan yang didapat sebagai seorang animator di CED berputar pada pembuatan animasi untuk pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing (BIPA). Alasan penulis memilih CED sebagai tempat magang adalah untuk membantu para penutur asing belajar dan memahami bahasa Indonesia lebih mudah dengan memakai animasi, tentunya selain sebagai syarat kelulusan perkuliahan. Mempelajari bahasa tentunya bukan hal yang mudah dan cepat, oleh sebab itu animasi dibuat sesimpel mungkin untuk mendukung pembelajaran dasar bahasa Indonesia dengan lebih baik.

Kata kunci : magang, animasi, bahasa, CED



DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	II
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL	X
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	1
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.1.1. Kedudukan	8
3.1.2. Koordinasi	8
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	9
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	13
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	13
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	20
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	20
BAB IV PENUTUP	21

4.1. Kesimpulan	21
4.2. Saran.....	22
LAMPIRAN.....	23



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gedung Universitas Multimedia Nusantara	3
Gambar 2.2 Logo Universitas Multimedia Nusantara	5
Gambar 2.3 Struktur Divisi <i>Marketing</i> UMN	6
Gambar 2.4 Ruangan Kerja Praktek Magang	7
Gambar 2.5 Ruangan Kerja Praktek Magang	7
Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi.....	9
Gambar 3.2 Desain Karakter Animasi Salam dan Sapaan.....	14
Gambar 3.3 <i>Screenshoot</i> Animasi Salam dan Sapaan	15
Gambar 3.4 Desain Karakter Animasi Barang dan Harga	16
Gambar 3.5 <i>Screenshoot</i> Animasi Barang dan Harga.....	17
Gambar 3.6 Desain Karakter Animasi Mengenal Waktu.....	18
Gambar 3.7 <i>Screenshoot</i> Animasi Mengenal Waktu	19



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Tugas yang Dilakukan	13
---	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA