



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

Mahasiswa tingkat akhir di Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk mengambil mata kuliah kerja magang, yaitu mata kuliah yang mengharuskan mahasiswa untuk bekerja di suatu perusahaan dan menerapkan pengetahuan yang telah didapatnya selama masa perkuliahan dalam dunia kerja yang nyata. Selama kuliah, mahasiswa hanya mengerjakan tugas berdasarkan teori yang belum tentu sesuai dengan dunia kerja sesungguhnya. Dengan kesempatan ini, mahasiswa dapat menggunakan teori-teori yang telah didapat dan mencoba relevansi dan efisiensinya dalam dunia kerja.

Penulis melakukan kerja magang di perusahaan yang bernama IOTA Animation. Alasan penulis memilih perusahaan ini adalah karena penulis ingin lebih mendalami pemahaman tentang proses praproduksi pada pembuatan animasi, terutama tahap perancangan konsep.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Mata kuliah magang diwajibkan bagi seluruh mahasiswa tingkat akhir Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat kelulusan agar mahasiswa dapat memperoleh pengalaman kerja yang sesungguhnya sebelum lulus. Selama magang, mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan dalam pekerjaannya. Dengan melakukan kerja magang, mahasiswa akan mendapat gambaran lebih jelas tentang bidang pekerjaan yang dipilihnya dan dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi pekerjaan yang sesungguhnya.

Mendapat gambaran tentang dunia kerja yang akan dimasukinya dan dapat mempersiapkan diri menghadapi pekerjaan yang sesungguhnya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Lokasi kerja magang bertempat di Jalan Lantana II Blok L6 nomor 49, Vila Melati Mas, Serpong, Tangerang. Penulis memulai kerja magang dari tanggal 24 Februari 2014 sampai 16 Mei 2014. Jadwal kerja adalah hari Senin sampai hari Jumat, dengan jam kerja pukul 08:00 sampai 12:00, deselingi istirahat satu jam, kemudian dilanjutkan sampai pukul 17:00. Penulis melakukan kerja magang selama 55 hari dengan jumlah jam kerja

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum memulai kerja magang, penulis mengirimkan CV dan portfolio ke perusahaan melalui e-mail untuk dievaluasi. Tidak lama kemudian, penulis mendapatkan panggilan via e-mail untuk *interview*. Keesokan harinya, pada tanggal 17 Februari, penulis mendatangi IOTA Studio untuk *interview*. Selama *interview*, bapak Eka Chandra selaku pemilik, memberitahu penulis tentang orientasi perusahaan, pekerjaan yang dilakukan di studio, dan jobdesk yang tersedia. Penulis sempat ditanyai tentang kesanggupan untuk menggambar dengan gaya gambar dan kesan yang berbeda dari biasanya, Setelah *interview*, penulis langsung dinyatakan diterima untuk magang di IOTA Studio.

Penulis mengisi form KM-01 yang mencantumkan data pribadi dan data perusahaan yang dituju setelah mengetahui hasil *interview*. Selanjutnya, penulis meminta surat keterangan penerimaan magang dari IOTA Studio agar bisa mendapatkan form KM-03 sampai KM-07, yaitu kartu kerja magang, lembar kehadiran kerja magang, lembar laporan realisasi kerja magang, lembar penilaian kerja magang, dan tanda terima penyerahan laporan kerja magang.