



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

Seiring berkembangnya jaman, saat ini persaingan di dunia kerja semakin tinggi. Dunia industry saat ini merupakan ajang persaingan unjuk keterampilan. Bahkan ijazah dan gelar saja saat ini belum cukup sebagai syarat untuk bergabung kedalam sebuah perusahaan. Terlebih perusahaan yang membutuhkan keterampilan khusus seperti misalnya bidang animasi. Faktanya, saat ini banyak sarjana muda yang masih belum mendapatkan pekerjaan. Hal ini semakin menegaskan bahwa, untuk menembus pasar dunia kerja saat ini, ada banyak hal yang harus mahasiswa persiapkan dan perhatikan. Salah satu yang harus dipersiapkan adalah keterampilan dan pengalaman kerja. Selain kedua hal tersebut, adajuga faktor kedisiplinan seorang pekerja yang juga menentukan apakah ia layak untuk bergabung kedalam sebuah perusahaan atau tidak. Menimbang ketiga hal tersebut, maka diharapkan melalui Kerja Magang (KM) ini, ketiga hal tersebut dapat terbentuk dengan baik guna menghadapi persaingan dalam pasar dunia kerja saat ini.

Inti dari kegiatan Kuliah Kerja Magang (KM) ini adalah keikutsertaan mahasiswa dalam segala kegiatan sebuah perusahaan sehingga mahasiswa terlibat langsung dalam semua proses yang dilakukan oleh perusahaan terkait.

Dengan mengikuti Kerja Magang ini, maka diharapkan mahasiswa, dalam hal ini penulis, dapat mengetahui sejarah jelas mengenai gambaran dari dunia kerja yang sebenarnya. Kerja Magang ini juga diharapkan menambah pengalaman serta keterampilan mahasiswa sebelum mereka benar-benar terjun dan bersaing di dunia kerja. Dengan demikian maka akan terbentuk secara dini etos kerja, kedisiplinan, keuletan dan kejujuran dalam diri mahasiswa sebelum mereka benar-

benarr masuk kedalam dunia kerja yang sesungguhnya.

Menimbang hal tersebut serta berdasarkan himbauan dari Universitas Multimedia Nusantara Fakultas Seni dan Desain, maka penulis selaku pelaksana, mahasiswa, termotivasi untuk mengikuti kegiatan Kerja Magang (KM) tersebut, di PT Epictura Studio Jakarta. Dengan memilih dan mengikuti kegiatan ini maka kami dapet menjadi sumber daya manusia yang siap untuk terjun kedalam pasar dunia kerja dan mampu bersaing dengan pesaing-pesaing lainnya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berdasarkan latar belakang, pelaksanaan kerja magang ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui gambaran umum dan lingkungan perusahaan.
2. Mencari, mengumpulkan dan mengolah data-data yang diperlukan sebagai bahan laporan kerja magang.
3. Mengetahui dan memahami proses produksi sebuah animasi.
4. Mengetahui dan memahami *Job descriptions* tim dalam sebuah pembuatan animasi.
5. Memperoleh pendidikan untuk menjadi tenaga kerja yang memiliki keahlian profesional.
6. Mengetahui perbedaan antara lingkungan dunia usaha / dunia industri dengan lingkungan kampus.
7. Memberikan gambaran bagi penulis mengenai bagaimana cara bekerja yang baik dan benar, sesuai dengan pendidikan yang telah didapat di dunia pendidikan.
8. Meningkatkan wawasan penulis tentang dunia animasi.
9. Mengembangkan keterampilan dan pengetahuan di dalam dunia industri animasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kegiatan Kerja Magang

Kegiatan magang ini dilaksanakan sesuai dengan ketentuan dari aturan pelaksanaan kegiatan magang dari Universitas Multimedia Nusantara, jangka waktu kerja yang ditempuh adalah minimal kurang lebih 320 -480 jam kerja atau sekitar 2-3 bulan. Penulis melakukan kerja magang selama kurang lebih 3 bulan. Adapun waktu dan pelaksanaan Kerja Magang yang dilakukan oleh penulis adalah :

Waktu Pelaksanaan :

terhitung mulai tanggal 30 September 2013 - 22 Desember 2013

pukul 09.00 - 19.00

Tempat Pelaksanaan :

PT Epictura Studi

Jl. Kemang Selatan D1 no 71

Kemang - Jakarta Selatan

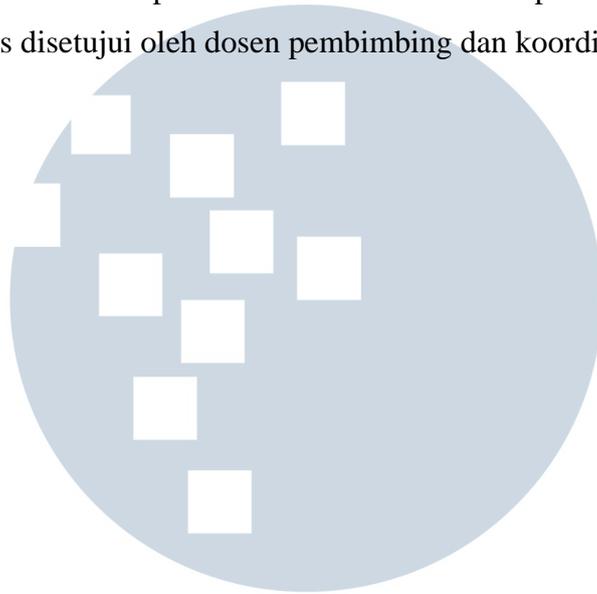
Tlp (021)71793009

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek

Pada saat akan melakukan kerja magang, hal yang paling awal dilakukan adalah menentukan tempat yang cocok untuk dijadikan sebagai tempat kerja praktek dan tentunya harus berhubungan dengan dunia animasi. Kemudian penulis mengajukan Form KM-01 (Form Pengajuan Kerja Magang) yang telah ditandatangani oleh Kaprodi. Setelah pengajuan diterima selanjutnya penulis meminta Form KM-02 (Surat Pengantar Kerja Magang) kepada Admin DKV dan telah ditandatangani oleh Kaprodi untuk diajukan kepada perusahaan yang dimaksud. Selanjutnya, penulis mengirimkan surat lamaran + KM-02 + CV + Portofolio ke perusahaan magang yang dituju.

Setelah lamaran diterima dan mendapat izin dari perusahaan yang di tuju, penulis meminta Surat Penerimaan Magang dari perusahaan tersebut sebagai bukti penerimaan. Surat Penerimaan Magang tersebut kemudian disimpan oleh penulis. 1 copy diserahkan kepada Admin DKV dan 1 copy di serahkan kepada BAAK

untuk mengambil Form KM 03- KM 06. Setelah semua berkas didapat, penulis mulai melaksanakan kerja magang, dalam hal ini penulis menjalani kerja magang selama kurang lebih 3 bulan. Proses selanjutnya setelah selesai menjalankan kerja magang, penulis meminta surat keterangan telah selesai kerja magang dari pihak perusahaan untuk dilampirkan kedalam makalah laporan kerja magang yang tentunya harus disetujui oleh dosen pembimbing dan koordinator kerja magang.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA