



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Praktek kerja magang merupakan salah satu sarana yang diberikan pada Mahasiswa untuk dapat mencoba bersaing di dunia kerja yang sesungguhnya, dikarenakan dalam dunia kerja, teori saja tidak cukup untuk membantu bersaing. Magang atau praktek kerja lapangan dalam program pelatihan kerja dimana para pekerja magang akan bekerja di bawah bimbingan supervisor yang lebih berpengalaman. Selain untuk menambah wawasan serta mempersilahkan mahasiswa untuk mencoba bekerja sebagaimana dunia kerja nyata, magang juga dapat menjadi sarana untuk menambah portofolio serta memperkaya CV. Dalam proses magang, mahasiswa juga diarahkan untuk dapat mempelajari sikap-sikap profesionalisme dalam bekerja; disiplin, mampu bekerja sama, teliti dan kemampuan berkomunikasi.

Universitas Multimedia memberikan kesempatan magang pada mahasiswanya untuk mempelajari hal-hal terkait di atas, dalam bentuk praktek kerja lapangan yang dapat diambil di semester 7 atau 8. Praktek kerja lapangan atau magang ini juga merupakan salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar S1. Durasi minimal magang yang ditentukan dari UMN dalam 320 jam atau sekitar 40 hari kerja. Penulis mendapat kesempatan untuk melakukan program magang sesuai bidang yang diambil, yaitu di bidang desain komunikasi visual, lebih tepatnya sebagai 2D Artist.

Penulis mendapat kesempatan melakukan magang di Anoman Studio yang bergerak di bidang *outsourcing* dan juga *game design*. Anoman Studio yang sudah dibangun sejak tahun 2014 ini merupakan salah satu studio yang menyediakan jasa berupa *game design*, *asset making*, hingga animasi atau *video production*. Dikarenakan Anoman Studio memiliki sifat sebagai penyedia jasa, penulis memiliki kesempatan untuk langsung berkontribusi dalam sebuah proyek kerja sesuai dengan ilmu yang penulis miliki, salah satunya dalam bidang *2d art* termasuk *character design*, *concept design*, hingga *world building*.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Selain menjadi syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, tujuan penulis melakukan praktek kerja magang di Anoman Studio adalah untuk:

- a. Berkesempatan menerapkan ilmu teori, praktek dan kemampuan yang didapatkan penulis selama perkuliahan.
- b. Mendapat pengalaman dalam bekerja di dunia kerja nyata agar dapat beradaptasi dengan lingkungan kerja.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang *graphic design*.
- d. Memahami struktur serta proses kerja yang terjadi di dunia kerja.
- e. Melatih kemampuan berkomunikasi dalam sebuah tim serta mengasah skill bekerja sama.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Dalam melakukan praktek kerja magang, penulis harus mengikuti beberapa aturan dan prosedur yang telah disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan Anoman Studio.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis mengambil tawaran magang selama 6 bulan, dimulai dari 24 Agustus 2020 dan selesai pada tanggal 24 Februari 2021. Namun setelah 320 jam bekerja telah

selesai dilaksanakan, penulis diberi waktu untuk melakukan sidang magang, dan langsung melanjutkan program kerja magangnya lagi setelah sidang magang selesai. Jam kerja yang berlangsung dalam sehari berlangsung pada pukul 09.00 hingga 18.00, dan dipotong 1 jam pada jam 12:00 - 13:00 untuk jam makan siang. Anoman Studio tidak mengharuskan bekerja lembur, namun mempersilahkan pekerjanya untuk bekerja melebihi jam kerja yang telah ditentukan. Penulis sendiri sering bekerja hingga pukul 19:00 untuk menyelesaikan sebuah proyek.

Pada dua minggu awal periode magang, penulis juga melakukan WFH dikarenakan Anoman Studio tengah melakukan perpindahan kantor utama dari Apartemen D'Loft ke Clover Hill Residence, namun pada periode waktu tersebut, penulis tetap dihitung masuk sesuai jam kerja dan tetap mengerjakan proyek yang diberikan.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Sesuai prosedur yang telah ditentukan UMN, penulis mengikuti pembekalan magang yang dilakukan oleh kampus pada tanggal 22 November 2019. Pada bulan Agustus penulis menyerahkan KM 01 dalam bentuk google form yang dibagikan para dosen. Selagi menunggu KM01 untuk diverifikasi oleh koordinator magang, penulis menyiapkan berkas pendukung yang akan dikirim ke perusahaan. Setelah mendapat validasi perusahaan, penulis mulai mengirim ke beberapa perusahaan. Dalam kurun waktu 2 minggu, penulis mendapat balasan dari Anoman Studio dan menjalani tes yang yang diberikan. Tiga hari setelah mengirimkan submisi, penulis diterima di Anoman Studio, dan akan memulai praktek magangnya pada tanggal 24 Agustus.

Setelah itu, dikarenakan pergantian alamat Anoman Studio, penulis kembali mengirimkan KM 01 untuk diverifikasi menggunakan alamat yang benar. Setelahnya, penulis mengirimkan surat penerimaan magang ke admin FSD melalui e-mail FSD. Setelah KM01 penulis diverifikasi, penulis mengirimkan surat penerimaan yang telah diterima dalam bentuk PDF kepada admin FSD menggunakan e-mail yang telah disediakan. Penulis juga sudah mulai bekerja

dalam sistem WFH sembari menunggu verifikasi surat penerimaan, setelah itu penulis mendownload dan mengisi KM yang dibutuhkan untuk nantinya disertakan dalam laporan.