

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Magang adalah mata kuliah wajib untuk mahasiswa/i Multimedia Nusantara membawa ke dunia kerja setelah mengikuti pelajaran selama tiga tahun. Magang berfungsi untuk menambah pengalaman mahasiswa/i bekerja sesungguhnya dan mempraktekan pengetahuan yang sudah diajarkan sebelumnya. Namun karena tahun 2020 adalah masa pandemik, kebanyakan mahasiswa/i melakukan magang dirumah dengan menggunakan *online meeting* demi keselamatan diri. Untuk itu, sangat penting untuk penulis memperhatikan bagaimana industri melaksanakan kegiatan kerja magang *online* selama pandemik ini.

Mahavira Studio merupakan sebuah studio game yang bergerak di bidang *board game*. Mahavira Studio memerlukan ilustrator sebagai penyempurna desain dari *board game* yang diperjualbelikan. Alasan mengapa penulis memilih magang di studio ini adalah ketertarikan penulis terhadap produk dan konsep dari Mahavira Studio. Selain itu, penulis juga memiliki ketertarikan di dalam bidang pekerjaan yang ditawarkan yaitu sebagai ilustrator.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan melaksanakan magang ini adalah untuk mendapatkan pengalaman bekerja bersama Mahavira Studio sebagai ilustrator dalam proyek Explorempah. Selain itu dalam proses magang ini, penulis mendapatkan banyak pengalaman, mulai dari cara memproduksi proyek hingga pengalaman bekerja secara nyata.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada saat awal pelajaran magang, penulis melamar ke beberapa perusahaan yang bergerak di bidang yang berhubungan dengan film, animasi, atau games dengan jabatan sebagai ilustrator. Dari proses pencarian internship, penulis mendapatkan empat lowongan pekerjaan. Penulis mengirimkan surat CV, surat KM01, dan portofolio pada tanggal 10 Agustus 2020. Yang pada akhirnya yaitu

pada tanggal 30 Agustus 2020, Mahavira Studio merespon surat penulis dan mengadakan wawancara pada tanggal 16 September 2020 jam 16.00.

Wawancara dilaksanakan oleh direktur Hafidh Muhammad S.sn MBA dan M. Mesha Adani dengan pertanyaan mengenai alasan penulis melamar pekerjaan di studio tersebut. Setelah proses interview, penulis diterima sebagai ilustrator. Direktur menempatkan penulis di dalam proyek bernama Explorempah. Disana proyek diwakili oleh Alvikha Adrian dan Dieto Fauzhar. Vikha dan Dieto memberi penjelasan mengenai proyek yang sedang dilangsungkan, kemudian penulis sebagai ilustrator diberi tugas dalam penyelesaian proyek tersebut. Disitulah masa praktek kerja magang dimulai, tepatnya pada tanggal 21 September 2020 sampai 21 Desember 2020

Selama 320 jam magang, penulis bekerja dirumah dan mengadakan pertemuan pada hari Jumat menggunakan program pertemuan online *Zoom* dikarenakan pada tahun pelaksanaan magang ini adalah tahun pandemi COVID-19, sehingga kegiatan pekerjaan dilaksanakan secara online atau *work from home*. Tugas yang diberikan, dikerjakan dan diserahkan melalui *Google Drive*.