



### **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 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penulis melakukan magang karena merupakan syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Program magang ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja dengan memberi kesempatan untuk mencari pengalaman terlebih dahulu. Mahasiswa juga diharapkan untuk menggunakan ilmu dan *skill* yang sudah dipelajari di universitas dan menggunakannya untuk bekerja dengan maksimal selama proses magang.

Penulis ingin mendapatkan tempat magang yang membutuhkan *character designer* dan ilustrator lalu memilih beberapa perusahaan sebagai tempat tujuan magang yaitu Fixit works, Toge production, dan game level one. Penulis mengirim portofolio dan surat pengantar magang sampai akhirnya penulis mendapatkan panggilan untuk *interview* magang di dalam perusahaan Fixit works. *Interview* dilakukan di studio Fixit works oleh bapak Dana Riza sendiri. Penulis akhirnya diterima untuk magang di fixit works dengan posisi sebagai ilustrator dan *character designer*.

Selama melakukan pekerjaan magang, penulis berperan sebagai *graphic support* dan *Illustrator*. Selama proses magang ini penulis mempelajari bahwa proses dalam merancang sebuah film adalah hal yang cukup panjang dan sangat tidak jarang untuk melakukan perbaikan dan membuat alternatif lain dalam membuat satu scene. Ditambah lagi karena perusahaan fixit works adalah sebuah tempat kerja profesional, penulis mempelajari situasi dan kondisi tempat kerja serta cara bekerja dalam suatu perusahaan.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis dalam melakukan program magang ini tidak lain sebagai syarat kelulusan dari universitas dan sebagai tempat untuk mencari pengalaman

bekerja dalam lingkungan profesional. Selain untuk mencari pengalaman dalam melakukan pekerjaan, magang ini juga bisa menjadi ukuran seberapa paham penulis pada ilmu yang digunakan dalam lingkungan pekerjaan tersebut.

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

Sebelum mengajukan surat lamaran ke perusahaan yang dituju, penulis terlebih dulu mengikuti pembekalan magang dan meminta KM01. Setelah itu penulis menyiapkan portofolio dan mengirimkannya ke perusahaan yang dituju bersama dengan KM02. Perusahaan itu adalah Fixit works, Toge production, dan game level one.

Setelah menunggu beberapa lama akhirnya penulis mendapatkan panggilan untuk melakukan wawancara di studio Fixit works. Penulis melakukan wawancara dengan owner studio Fixit works yaitu bapak Dana Riza dan pada saat itu penulis membawa portofolio dan bapak Dana memperlihatkan isi studio.

Penulis diterima untuk melakukan kerja magang dan proses magang penulis di dalam perusahaan Fixit works dimulai dari tanggal 12 Oktober 2020 sampai dengan tanggal 28 Desember 2020. Dalam melaksanakan proses magang ini, sebagian besar pertemuan dilakukan secara online kecuali setiap hari senin dan dilaksanakan dari jam 10 sampai dengan jam 4 sore. Pekerjaan yang dilakukan di rumah adalah kebijakan perusahaan yang mengikuti PSBB yang diberlakukan untuk menghadapi pandemi COVID-19. Pertemuan offline diadakan setiap hari senin di dalam studio yang berlokasi di jalan villa sawo 3, Jakarta.