



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

Dalam perkuliahan, kerja praktik magang merupakan sebuah kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap mahasiswa sebagai salah satu syarat kelulusan. Namun, praktik magang juga menjadi kunci bagi penulis untuk mendapatkan pengalaman selama bekerja perusahaan tertentu sebelum penulis memasuki dunia kerja yang sesungguhnya setelah lulus nanti. Disini penulis mengambil jurusan animasi, di mana penulis lebih tertarik dan berfokus pada bidang 2D yang meliputi *character designer, environment designer, visual content, concept art artist, dan motion artist*. Oleh karena itu, yang penulis lakukan sebelum mencari magang ialah mengumpulkan portofolio yang berkaitan dengan animasi 2D, dan penulis berfokus pada dua posisi untuk magang yaitu *visual content* dan *motion graphic*.

Karena kondisi penulis yang kesulitan dalam mencari tempat magang yang tepat, akhirnya penulis mulai mencari beberapa informasi dari kenalan-kenalan penulis hingga berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademik penulis. Setelah berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademik, penulis mendapatkan tawaran magang yang dilaksanakan di Prodi Film UMN. Disini penulis langsung menggunakan kesempatan tersebut untuk segera mengajukan permohonan magang sebagai *motion grapher* dan diarahkan untuk mengirim CV beserta portofolio melalui email ke salah satu dosen Prodi Film UMN.

Penulis memilih untuk magang di prodi film karena memiliki *jobdesk* yang sesuai dengan kemampuan penulis, di mana dalam prodi film penulis bekerja dalam sebuah tim yang masing-masing individu diberikan tugas yang sesuai dengan keahliannya. Dalam hal ini penulis mendapatkan *jobdesk* sebagai *visual content* dan jenis pekerjaannya yaitu kerja bervariasi, di mana penulis tidak hanya melakukan satu pekerjaan saja.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan praktik kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar sarjana. Selain itu, penulis juga ingin menambah pengalaman serta ilmu yang didapatkan selama magang agar bisa digunakan untuk penulis saat sudah mendapatkan pekerjaan yang sesungguhnya. Tak hanya itu, disini penulis juga mengasah kembali *skill* dari penulis agar tetap bisa dikembangkan agar memberikan hasil yang terbaik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di Prodi Film UMN selama 2 bulan, dimulai dari tanggal 9 Agustus 2021 sampai dengan 1 Oktober 2021. Disini penulis melakukan kerja praktik magang selama 5 hari dalam seminggu (Senin-Jumat) yang dimulai dari jam 08.00 pagi dan dilakukan secara *Work From Home* (WFH).

Berikut ini merupakan prosedur penulis dalam melakukan kerja praktik magang di Prodi Film UMN :

1. Penulis melakukan pencarian tempat magang dan mendapatkan tawaran magang di Prodi Film UMN.
2. Penulis mengirimkan surat lamaran berisis CV dan portofolio ke salah satu dosen prodi Film UMN pada tanggal 28 Juli 2021.
3. Penulis melakukan wawancara melalui *google meeting* pada tanggal 30 Juli 2021.
4. Penulis diterima magang dan melengkapi data berupa Surat Pengantar KM-02, CV, foto KTP, dan foto KTM.
5. Penulis melakukan kerja praktik magang secara *Work From Home* (WFH) dari tanggal 9 Agustus 2021 hingga 1 Oktober 2021.
6. Penulis melakukan praktik kerja magang selama 8 jam dari jam 08.00 pagi hingga jam 17.00 sore dalam seminggu (Senin-Jumat) dan waktu istirahat selama 1 jam (12.00-13.00).