

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internship atau magang adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh kampus Universitas Multimedia Nusantara yang bertujuan mengembangkan dan merealisasikan ilmu yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan serta melatih mental siswa sebelum terjun ke dunia industri yang sebenarnya. Selain itu magang memiliki tujuan untuk memperluas wawasan dan relasi yang tidak didapatkan dalam kegiatan perkuliahan di kampus. Dalam hal ini pihak kampus Universitas Multimedia Nusantara membebaskan para mahasiswanya untuk mencari tempat magang yang sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.

Sakaspace perusahaan yang bergerak dibidang audio visual. atau secara umum disebut *production house*. Sakaspace merupakan *production house* yang telah berdiri sejak 2015 dan memiliki pengalaman selama 5 tahun dan banyak dipercaya untuk memproduksi berbagai macam *TVC, Company Profile, Motion, Digital ADS, Music Video* dan berbagai macam lainnya. Alasan yang melatarbelakangi penulis memilih Sakaspace untuk melaksanakan program kerja magang karena ingin belajar secara langsung dalam percancangan dan produksi *Digital ADS* dan *Branding* dan mempelajari banyak hal lainya yang tidak penulis dapatkan dalam kegiatan perkuliahan di kampus.

Pada proses kerja magang penulis memiliki tugas sebagai *storyboard artist* dengan projek yang telah di kerjakan seperti *TVC Lego, Rata, Whitelab, JBL*. Selain menjadi *storyboard artist* penulis juga diberi tanggung jawab untuk membuat *merchandise* sakaspace yang di beri nama Sandang Kalcer, harapannya melalui praktik kerja magang ini penulis dapat mengembangkan kemampuan dalam mencari, mengolah, dan mengeksekusi sebuah informasi yang akan menjadi solusi dari hasil proses berkarya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berdasarkan latar belakang di atas, maksud dan tujuan dilaksanakan praktik kerja magang sebagai berikut:

1. Mencari relasi dan wawasan selama praktik kerja magang
2. Belajar beradaptasi dan berbaur di perusahaan magang
3. Berkontribusi didalam dunia kerja, Khususnya di perusahaan dan masyarakat
4. Mampu menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama perkuliahan di dunia kerja
5. Sebagai syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan kerja magang, tahap awal yang dilakukan adalah mengumpulkan kandidat nama perusahaan untuk di asistensikan kepada dosen coordinator magang guna mendapatkan persetujuan dari pihak Universitas Multimedia Nusantara perusahaan mana yang layak atau tidak layak untuk di jadikan tempat praktik kerja magang (KM 1), proses selanjutnya penulis mendapatkan surat keterangan magang (KM 2) bahwa mahasiswa terkait sudah layak dan di setujui melakukan praktik kerja magang. Proses selanjutnya penulis mengirimkan cv dan protfolio beserta surat keterangan magang (KM 2) kepada perusahaan yang sudah di setujui oleh kampus dan terhitung dimulai dari tanggal 3 maret 2021.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan proses kerja magang penulis mengikuti prosedur dari Universitas Multimedia Nusantara selama minimal 320jam kerja atau selama 40 hari. Penulis melaksanakan kerja magang pada hari senin hingga jumat, dan hari sabtu minggu hanya saat kondisi tertentu seperti persiapan syuting atau pekerjaan yang harus di selesaikan.

Waktu pelaksanaan kerja magang dimulai tanggal 1 Juli 2021, dimulai dari jam 11.00 wib hingga jam 19.00 dan menjalankan system 5 hari kerja, hingga selesai magang pada tanggal 1 oktober 2021 selama 3 bulan

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses ini penulis mengikuti prosedur yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, yaitu jumlah sks minimal untuk bisa mengikuti program magang sebanyak 100sks, lalu prosedur berikutnya mengikuti pembekalan magang dan setelahnya melengkapi tahap KM 1 hingga KM 2, lalu setelah mendapatkan surat keterangan magang pada KM 2, surat itu dikirim beserta cv dan portofolio yang di kirimkan ke perusahaan yang telah di setujui Universitas Multimedia nusantara.

Setelah diterima oleh Sakaspace, penulis langsung ikut membantu mengerjakan beberapa project seperti Web series Lazada, story board gopay, joylab dan beberapa lainnya.