

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengikuti kegiatan magang *track 2* dalam program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) merupakan salah satu syarat kelulusan untuk para mahasiswa tingkat akhir di Universitas Multimedia Nusantara. Kegiatan tersebut dimaksudkan agar meningkatkan kompetensi mahasiswa, baik untuk *soft skill* dan juga *hard skill*. Mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan magang harus menjalankan minimal 800 jam kerja atau 100 hari kerja. Dalam rangka meningkatkan kompetensi baik untuk *soft skill* dan *hard skill* serta memenuhi syarat kelulusan, Penulis memutuskan untuk melaksanakan kegiatan magang *track 2*. Penulis menjalankan kegiatan magang *track 2* di PT. Multimedia Digital Nusantara karena proyek komik digital yang telah dibuat oleh Penulis bersama kelompoknya dalam mata kuliah *Transmedia Producing* terpilih sebagai proyek yang hendak dikembangkan oleh PT. Multimedia Digital Nusantara. Komik bukan sekedar kata dan gambar yang dicetak pada halaman yang sama. Untuk menjadi sebuah komik, kata-kata dan ilustrasi harus bekerja sama bagaikan *part of speech* dalam kalimat bahasa Inggris (Dennis O’Neil, 2013).

Seusai proses *pitching* dan perundingan, akhirnya Penulis mengambil kesempatan untuk menjalankan program magang *track 2* bersama PT. Multimedia Digital Nusantara untuk mengembangkan dan melanjutkan proyek komik digital tersebut.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan Penulis mengikuti praktik magang di PT. Multimedia Digital Nusantara adalah mencari pengalaman kerja, mencari ilmu baru, mengaplikasikan ilmu bernarasi yang Penulis pelajari selama berkuliah, dan mengembangkan sebuah karya berupa komik ciptaan Penulis dan kelompoknya di semester lalu. Dengan mengikuti program magang *track 2* di PT. Multimedia

Digital Nusantara selama 800 jam, Penulis bermaksud mendapatkan pengalaman baru dalam kerja di industri kreatif. Penulis juga berharap mendapatkan ilmu-ilmu baru melalui arahan-arahan dan supervisi dari pengawas dan atasan Penulis di PT. Multimedia Digital Nusantara. Selain menggunakan kesempatan magang tersebut untuk menambah pengalaman dan menambah ilmu, Penulis juga bermaksud untuk mengembangkan proyeknya bersama kelompoknya di semester lalu dengan PT. Multimedia Digital Nusantara. Dengan demikian, proyek tersebut menjadi lebih maksimal dan dapat diproduksi serta dieksekusi dengan lebih maksimal karena mendapatkan bantuan dari pengawas dan pegawai dari pihak PT. Multimedia Digital Nusantara yang lebih berpengalaman.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik magang yang Penulis jalankan bersama PT. Multimedia Digital Nusantara dilakukan secara *online* sehingga Penulis menjalankan praktik magang dari rumah atau *work from home*. Walau Penulis tidak berada di kantor selama praktik magang berlangsung, ada beberapa prosedur yang harus Penulis ikuti selama melakukan praktik magang di PT. Multimedia Nusantara. Salah satu Prosedur yang harus Penulis ketahui dan ikuti adalah mengenai jam kerja magang yaitu mulai pukul 08.00 pagi sampai pukul 17.00 sore dengan waktu istirahat antara pukul 12.00 sampai pukul 13.00 siang, setiap hari senin sampai jumat. Penulis wajib mengikuti *Regular Development* pukul 09.00 sampai 12.00 setiap hari selasa karena dalam waktu itu lah Penulis dan atasan-atasannya mendiskusikan kemajuan dan keputusan untuk proyek webtoon tersebut. Walau di luar jam *Regular Development* tersebut Penulis tidak memiliki jadwal rapat atau diskusi dengan pengawas dan atasan, Penulis diharapkan untuk tetap mudah dihubungi selama jam kerja. Selain itu, bila Penulis berhalangan untuk melakukan praktik magang pada jam atau hari tertentu, Penulis diwajibkan melapor atau meminta izin pada pengawas.