

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	19
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	20
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	21
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	28
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	29
Surat Penerimaan.....	31



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kegiatan praktik kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan merupakan salah bentuk persiapan untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang akan menempuh dunia karir setelah meraih gelar sarjana pada bidang studi masing-masing. Persiapan yang diberikan dari kegiatan magang terkait dari penambahan wawasan dan pengalaman praktik secara langsung dalam lingkungan dunia kerja. Namun terkait dengan pandemi virus COVID-19 yang berlangsung di Indonesia mengakibatkan sistem pelaksanaan magang berlaku secara *offline* atau WFH (*Work From Home*) untuk sebagian besar mahasiswa yang wajib menjalankan kegiatan magang.

Dengan perkembangan industri animasi di Indonesia bertumbuh pesat di sektor kreatif, jumlah studio lokal animasi baru yang muncul ikut berkembang bersama pekerja animasi dari kalangan penulis dan kebawah. Salah satu studio tersebut adalah Tawakal Animation Studio yang berdomisili di Bandung. Penulis memilih Tawakal Animation Studio dikarenakan ketertarikan dalam pembuatan ilustrasi *concept* dan *design* pada bidang *pre-production* animasi yang diminati selama masa kuliah di Universitas Multimedia Nusantara.

Namun dikarenakan kondisi pandemi COVID-19, penulis mampu menjalankan kegiatan magang dengan sistem *Work From Home* melalui tatap layar sehingga tidak perlu berpindah kota dari Tangerang Selatan ke Bandung. Namun hasil mengakibatkan penulis tidak dapat bekerja di studio animasi sehingga wawasan mengenai lingkungan kerja dalam studio animasi belum dapat dialami semasa durasi kerja magang.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang dengan beberapa tujuan, yaitu:

- a. Memberikan pengalaman kerja awal kepada mahasiswa dalam industri animasi
- b. Memperluas hubungan dan relasi mahasiswa dengan sistem kerja industri animasi
- c. Menyiapkan kinerja mahasiswa melalui pengerjaan proyek dan komunikasi dalam dunia kerja yang mendatang
- d. Mempraktekkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama 3 tahun masa kuliah
- e. Melengkapi proses syarat kelulusan dalam memperoleh sarjana seni

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses pelamaran, penulis mendapatkan informasi mengenai Tawakal Animation Studio pada 6 Juli 2021 melalui teman kampus yang memberikan beberapa kontak studio animasi berdomisili Bandung. Penulis segera menyiapkan dan mengajukan lamaran dengan melampirkan CV, Portfolio, dan Surat Permohonan Magang untuk posisi Illustrator kepada Tawakal Animation Studio melalui kontak email yang dicantumkan pada sosial media mereka.

2 hari kemudian pada 8 Juli 2021 Tawakal Animation Studio membalas lamaran penulis untuk melakukan wawancara melalui *Google Meet* pada 9 Juli 2021 pukul 10 pagi. Wawancara yang dilaksanakan oleh *Founder* Pak Ikhlas Tawakal dan *Human Resource* Kak Tegar S. Mendala membahas potensi penulis dalam studio setelah mengulas portofolio dan memberi tawaran posisi magang sebagai *2D Environment Artist* untuk proyek dalam Tawakal Animation Studio dari 12 Juli hingga 1 Oktober 2021.

Penulis menerima tawaran magang di akhir wawancara dengan sistem *Work From Home* yang berhubung dengan kondisi pandemi COVID-19 dan aturan PSBB yang berlaku dalam Jawa hingga Bali pada saat itu.

Pada 12 Juli 2021, penulis resmi mulai melaksanakan kerja magang di Tawakal Animation Studio secara WFH dengan jam kerja 9.00-17.00 WIB serta durasi istirahat 1 jam istirahat pada pukul 12.00-13.00 WIB tiap hari Senin hingga Jumat. Dikarenakan kebutuhan bekerja mencapai total 800 jam selama bekerja di Tawakal Animation Studio, penulis diperbolehkan bekerja secara *overtime* untuk mencapai total jam kerja yang dibutuhkan.

Selama masa kerja magang, penulis berkomunikasi dengan tim Tawakal Animation Studio menggunakan Google Meet dan aplikasi Gather untuk laporan kerja dan asistensi rutin tiap pukul 15.00 WIB dikarenakan sistem *Work From Home*.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA