

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah proses untuk menerapkan ilmu yang sudah pemegang dapatkan pada saat menjalani masa pendidikan untuk dipraktikan di dunia kerja secara langsung (Pintek.2020). Industri animasi di Indonesia semakin berkembang pesat. Sudah lebih dari 50 karya animasi yang sudah dibuat, dan juga jumlah studio yang semakin bertambah. Industri animasi di Indonesia berkembang pesat karena kebutuhan akan konten animasi makin tinggi. Animasi bukan hanya sebagai film yang menghibur, namun juga bisa untuk film dokumenter/*live action*, juga untuk video promosi dan video presentasi. Karena ingin mempraktekkan ilmu yang saya pelajari dan melihat animasi Indonesia semakin berkembang saya memutuskan melakukan magang.

Penulis memilih untuk menjalani praktik magang di PT. Global Digital Artha selama kurang lebih lima bulan. Penulis memilih perusahaan ini karena memiliki lowongan kerja mengenai ilustrasi dan menerima penulis. Penulis lebih bekerja pada bagian komersial mempromosikan *game mobile* yang paling terkenal di PT. Global Digital Artha yaitu “Kode Keras Cowok dari Cewek”.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang tidak hanya untuk memenuhi syarat kelulusan, penulis memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui dunia kerja secara professional.
2. Memperbanyak portofolio.
3. Menambah pengetahuan dan mengasah ilmu yang didapatkan dari kampus.
4. Mempelajari dunia kerja agar bisa lebih mengetahui saat melamar pekerjaan

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pertama kali penulis menemukan magang melalui Linkin dan diperkenalkan oleh lulusan Universitas Multimedia Nusantara yang pada saat melakukan magang bekerja pada perusahaan PT Global Digital Artha. Penulis mengirim *Cover letter* melalui email dan Linkin. Penulis mendapatkan jawaban melalui *WhatsApp* dan diterima sebagai ilustrator/animasi. Penulis mulai bekerja dari tanggal 24 Januari 2022 hingga 17 Juni 2022. Penulis bekerja setiap hari senin hingga hari jum'at setiap jam 08.30-18.00.

Awalnya penulis bekerja secara magang di rumah atau *work from home* (WFH) bekerja dari rumah. Komunikasi dilakukan melalui aplikasi perpesanan Skype dengan Bapak Erwin Draft. Beberapa hari setelah bekerja Bapak Erwin Draft bertanya apakah bersedia bekerja *work from office* (WFO) bekerja dari kantor, penulispun menerima tawaran tersebut dan memulainya dari tanggal 14 Februari 2022. Pekerjaan awal penulis adalah mengetahui jalur cerita dari *game mobile* “Kode Keras Cowok dari Cewek” agar dapat mengerti jalur ceritanya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA