

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada masa sekarang yang dimana ketatnya kompetisi dalam dunia kerja, seorang mahasiswa yang akan masuk ke dalam dunia kerja harus memiliki kemampuan atau *skill* yang mumpuni untuk dapat bersaing. Oleh karena itu, perguruan tinggi sebagai upayanya dalam mempersiapkan para mahasiswanya mengadakan program magang. Magang merupakan sebuah program pelatihan yang dilakukan oleh mahasiswa guna untuk menambah pengalaman kerja secara langsung dan terstruktur dengan arahan para profesional pada bidang tertentu (Fatah, 2021). Melalui program magang, para mahasiswa dapat mengembangkan *soft skill* dan dapat mempraktekan teori dan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan. Selain itu, program magang ini akan memberikan berbagai dampak yang positif bagi mahasiswa yaitu berupa pengalaman yang layak untuk dimasukkan ke dalam portofolio dan CV sehingga dapat meningkatkan peluang penerimaan kerja.

Sebagai perguruan tinggi, Universitas Multimedia Nusantara juga memberikan kewajiban bagi para mahasiswanya untuk mengikut program magang ini sebagai salah satu syarat kelulusan. Proses pelamaran kegiatan magang ini dapat dilakukan dengan cara melamar ke berbagai perusahaan. Disini penulis sendiri melamar kepada beberapa perusahaan melalui situs resmi Kampus Merdeka Kemdikbud. Namun setelah berbagai pertimbangan, penulis akhirnya memutuskan untuk mengikuti program magang di prodi film pada Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

Alasan penulis dalam memilih tempat magang di prodi film UMN ini, dikarenakan *jobdesk* yang ditawarkan sesuai dengan program studi penulis, minat, serta kemampuan penulis, yaitu *concept artist* dan *illustrator*. Setelah diterima, penulis diposisikan sebagai *asset illustrator* dalam proyek Mun-Mun. Alasan lain yang menjadi alasan dalam pemilihan tempat magang ini dikarenakan lingkungan magang yang familier dengan penulis dan sistem

pengaturan kerja yang berbasis *work from home* yang menawarkan kefleksibilitasan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan penulis untuk memperoleh gelar sarjana di UMN. Adapun tujuan lain penulis untuk melaksanakan program kerja magang ini, yaitu :

1. Mempraktikkan semua ilmu mengenai ilustrasi dan animasi yang telah didapatkan selama masa perkuliahan.
2. Mengetahui *workflow* atau cara kerja industri kreatif di lapangan secara langsung.
3. Mengasah kemampuan bekerja dalam suatu team dalam sebuah proyek.
4. Memperdalam kemampuan yang telah dimiliki melalui proyek langsung.
5. Menambah pengalaman kerja sebagai persiapan untuk terjun ke dunia kerja nantinya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang di Prodi Film UMN yang dilakukan oleh penulis :

1. Penulis mendaftarkan diri untuk program magang *Projection Mapping* melalui *Google Form* yang didapatkan melalui *Discord* Mahasiswa Film UMN pada 9 Januari 2023. Melalui *Google Form* tersebut, penulis mengirimkan CV, portofolio, dan identitas lainnya sebagai bahan pertimbangan penerimaan.
2. Penulis melakukan wawancara dengan dosen Prodi Film bersangkutan melalui *Zoom* pada tanggal 13 Januari 2023. Di hari yang sama, penulis mendapatkan pengumuman diterima magang.
3. Penulis mengisi KM 1 untuk mendapatkan *cover letter*. Kemudian penulis mengirimkan *cover letter* bersama dengan CV, KTM, dan KTP ke email HRD UMN

4. Penulis mulai melaksanakan praktik magang di Prodi film UMN mulai dari tanggal 13 Januari 2023 sampai dengan 12 Juni 2023.
5. Pelaksanaan praktik kerja magang ini dilaksanakan selama 800 jam kerja atau 100 hari dengan sistem kerja *Work From Home* (WFH). Praktik magang ini dilakukan selama 8 jam per harinya yaitu dari jam 08.00 sampai jam 17.00 dalam 5 hari seminggu (Senin sampai Jumat) dengan istirahat dari 12.00 sampai 13.00 (1 jam).



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA