



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi yang sudah semakin pesat, penggunaan media yang digunakan oleh masyarakat kini sudah banyak beralih ke arah media interaktif. Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat tersebut, industri kreatif juga tumbuh dan berkembang pesat di Indonesia. Hal ini dipengaruhi oleh tingginya antusiasme masyarakat terhadap produk-produk interaktif yang masyarakat gunakan sehari-hari baik dalam bentuk aplikasi *mobile*, *game* digital, dan produk interaktif lainnya yang digunakan oleh masyarakat. Pesatnya perkembangan dalam penggunaan teknologi tersebut dapat dilihat dari data yang dirilis oleh Hootsuite pada bulan Januari, 2019. Menurut data tersebut, lebih dari setengah populasi Indonesia merupakan pengguna aktif perangkat *mobile* dengan akses terhadap internet yang digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi, bertransaksi, dan mengonsumsi media hiburan.

Pesatnya pertumbuhan pasar Indonesia yang menggunakan media interaktif membuat banyak pihak yang memutuskan untuk membuka usaha sebagai *developer* dalam bidang media interaktif, salah satunya adalah UMN Pictures. UMN Pictures dikenal sebagai *production studio* dan *publisher* yang aktif dalam pengerjaan dan pembuatan proyek animasi. Salah satunya adalah proyek animasi “Keluarga Ramadhan”. Tetapi seiring perkembangan zaman, UMN Pictures kemudian mengembangkan bisnisnya ke media interaktif dengan model *business to business*. Melihat hal ini, penulis tertarik untuk melakukan kerja magang pada UMN Pictures. Penulis percaya bahwa UMN Pictures dapat memberi penulis pengalaman kerja yang menarik dan informasi yang berguna tentang dunia industri kreatif saat ini.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan penulis untuk mengasah dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari penulis selama menjalani masa perkuliahan. Selain mempelajari ilmu,

kerja magang juga membantu penulis mempelajari memberi penulis pemahaman mengenai dunia industri kreatif, serta memperluas koneksi kerja.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis melakukan kerja magang di UMN Pictures selama 2 bulan, atau 40 hari kerja, terhitung dari tanggal 11 Februari 2019 sampai 9 April 2019, tetapi karena penulis sempat cuti magang selama 10 hari, masa magang penulis diperpanjang hingga 23 April 2019. Kerja magang dilakukan dari hari Senin sampai Jumat setiap minggunya, kecuali hari libur nasional. Jam kerja magang dimulai dari pukul 08.00 sampai 17.00, dengan waktu istirahat selama 1 jam pada jam 12:00 hingga jam 13:00. Adapun selama proses magang penulis mendapatkan pekerjaan yang diharuskan dinas keluar yang membutuhkan waktu lebih lama dari jam kerja standart.

Untuk dapat melaksanakan kerja magang, penulis harus memenuhi beberapa syarat akademik yang telah ditetapkan oleh UMN agar dapat mengambil mata kuliah *Internship*. Beberapa syarat tersebut antara lain telah lulus 100 Satuan Kredit Semester (SKS), memiliki maksimal 2 nilai D, tidak ada nilai E, dan IPK minimal 2,00. Setelah syarat-syarat yang ada telah terpenuhi, penulis mengikuti pembekalan magang yang diselenggarakan oleh *Career Department Center* (CDC) UMN sebagai syarat wajib untuk bisa melakukan kerja magang sekaligus mendapatkan bukti keikutsertaan pembekalan magang.

Diawali dengan memberikan *form* daftar perusahaan atau tempat kerja magang yang penulis pilih sebagai tempat kerja magang kepada pembimbing akademik. Setelah disetujui oleh pembimbing akademik, form kemudian diteruskan kepada koordinator magang Desain Komunikasi Visual. Setelah mendapatkan respon dari koordinator magang, penulis kemudian mengirimkan *curriculum vitae* (CV) dan portofolio ke perusahaan yang telah disetujui oleh koordinator magang, salah satunya adalah UMN Pictures. Setelah beberapa pekan kemudian, penulis mendapatkan respon dari manager UMN Pictures, yang menyatakan bahwa penulis diterima magang di UMN Pictures dan harus menyerahkan fotokopi KTP dan CV kepada *Human Resource Departement*

(HRD) UMN. Setelah itu penulis mendapatkan surat konfirmasi magang dari HRD yang berisi detail waktu dan periode kerja magang beserta dengan penandatanganan surat perjanjian kontrak magang.

Setelah penulis mendapatkan surat konfirmasi dari perusahaan, penulis menyerahkan surat tersebut ke Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) Universitas Multimedia Nusantara. Penulis kemudian mendapatkan berkas magang yang dibutuhkan selama proses magang dari BAAK. Berkas magang yang didapat yaitu kartu kerja magang (KM-03), absensi harian (KM-04), lembar realisasi kerja magang (KM-05), lembar penilaian kinerja magang (KM-06) yang harus diisi oleh pembimbing lapangan, dan lembar verifikasi laporan magang (KM-07). Penulis kemudian melakukan praktek magang selama 40 hari kerja sehingga menyelesaikan syarat minimal magang selama 320 jam dan mendapatkan surat keterangan selesai magang dari HRD UMN. Penulis kemudian menyusun laporan magang sesuai dengan arahan dan dosen pembimbing Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds. untuk persiapan sidang magang.

