

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Magang merupakan salah satu program perkuliahan untuk mempersiapkan mahasiswa terhadap dunia kerja secara langsung. Dalam kerja magang ini mahasiswa diharapkan mempelajari banyak hal dalam lingkungan baru. Pembelajaran dengan metode magang digunakan untuk mengenalkan lingkungan kerja kepada mahasiswa. Selain itu, mahasiswa dapat mengasah *soft skills* maupun *hard skills* mereka dan menerapkannya di industri kreatif. Mahasiswa dapat mengasah *hard skill* dengan berkontribusi membantu menciptakan aset yang diperlukan dalam karya industri. Saat bekerja mahasiswa juga dapat mengembangkan *soft skill* mereka dengan menjalin hubungan atau relasi dengan rekan kerja lain, sehingga dapat menciptakan kerja tim yang baik. Diakhir kegiatan magang dilakukan penilaian oleh pihak instansi sebagai bentuk evaluasi terhadap mahasiswa.

Industri kreatif merupakan industri yang menggunakan kreativitas dan keterampilan seseorang dalam menciptakan sebuah karya hingga menjadi sebuah lapangan pekerjaan. Karya yang diciptakan tentunya dapat menghasilkan karya baru di berbagai media. Pembuatan film/animasi merupakan salah satu industri kreatif yang membutuhkan aset seperti ide, tokoh, plot, naskah, dan penggarapan animasi, dan masih banyak lagi. Penciptaan sebuah karya diperlukan seseorang sebagai pengatur bagian *asset*, posisi tersebut dinamakan *Asset Creator*. *Asset Creator* merupakan posisi yang diperlukan dalam industri kreatif untuk tetap menjalankan karya. Pada umumnya tugas *Asset Creator* menciptakan sebuah aset agar karya tersebut dapat divisualisasikan. Dalam industri animasi, *Asset Creator* menciptakan *asset* seperti *background*, desain karakter, desain promosi dalam bentuk apapun, bisa bentuk bumper atau *merchandise*.

Pada tahap pertama, penulis mencari pekerjaan melalui *website* seperti LinkedIn, *server* Discord khusus ilustrasi, hingga bertukar informasi dengan teman.

Setelah mendapatkan posisi yang cocok, sesuai dengan kemampuan dan keinginan yang dimiliki, penulis mendaftar diri pada berbagai perusahaan. Setelah mendaftarkan diri, penulis mendapatkan panggilan untuk *interview* dan juga tes kemampuan dari beberapa perusahaan. Sesuai wawancara, penulis juga harus mempertimbangkan beberapa aspek dalam memilih perusahaan seperti, jarak rumah dengan perusahaan, *WFO/WFH*, akomodasi hingga transportasi. Dari banyaknya pertimbangan, penulis pada akhirnya memutuskan untuk menjalankan praktek kerja magang ini di Virtuosity. Virtuosity UMN merupakan salah satu Film Production Lab dan *Center of Excellence* Prodi Film yang berlokasi di Universitas Multimedia Nusantara. Alasan penulis memilih tempat kerja magang di Virtuosity dikarenakan lokasi penulis cukup dekat dengan tempat tinggal kantor.

Di Virtuosity, penulis mendapatkan posisi sebagai pembuat *Asset Creator* terutama aset desain untuk *merchandise project* Almanac. Sebagai pembuat aset desain, penulis membuat rancangan desain *merchandise* seperti *Lanyard*, *Mug*, *Varsity*, dan kartu remi. Selama bekerja di Virtuosity, penulis berharap dapat mengembangkan *hard skills* dengan berkontribusi dalam menyumbang karya selama proses kerja magang. Selain berkontribusi, penulis juga berharap dapat mengasah kemampuan *soft skills* seperti bekerja dalam tim dan menambah relasi baru.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dari kerja magang yang penulis lakukan ini sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Sn.). Selain itu tujuan dari kerja magang ini dilakukan penulis sebagai berikut:

1. Mengasah dan memperdalam kemampuan *soft skill* penulis selama magang berlangsung.
2. Mendapatkan ilmu dan pengalaman baru yang diharapkan akan berguna untuk gambaran bekerja dalam industri bidang ilustrasi maupun desain.

3. Menerapkan ilmu desain yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, terutama ilmu *Graphics Design for Film*.
4. Memperluas dan membangun relasi baru di lingkungan kerja selama magang berlangsung.
5. Memberikan kontribusi dalam pembuatan *asset* yang diperlukan pada perusahaan kerja magang.

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

Saat menjalankan kerja magang, penulis mengikuti persyaratan yang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara terlebih dahulu. Persyaratan untuk mengikuti kerja magang yaitu mahasiswa dalam status aktif atau tidak sedang cuti dan tidak memiliki cekal keuangan. Mahasiswa yang akan mengikuti kerja magang juga diharuskan telah menempuh minimum lulus dengan 90 SKS tanpa memiliki nilai D dan E, serta IP minimum 1.50. Selain itu mahasiswa juga diharuskan untuk telah mengikuti pembekalan magang yang telah diselenggarakan.

Setelah memenuhi persyaratan tersebut penulis mulai mengirimkan Portofolio, CV, dan *showreel* ke *Virtuosity* pada tanggal 13 Juni 2023. Penulis mendapatkan jadwal untuk wawancara pada tanggal 4 Juli 2023 pukul 08:30 WIB. Setelah wawancara, penulis mengajukan tempat magang melalui website Kampus Merdeka 01 pada hari yang sama untuk mendapatkan konfirmasi oleh Koor Magang. Selagi menunggu konfirmasi penulis mempersiapkan berkas yang diperlukan perusahaan. Setelah dinyatakan diterima, penulis mengkonfirmasi semua berkas serta menandatangani surat penerimaan di tempat magang.

Penulis melaksanakan kerja magang pada periode dari tanggal 31 Juli 2023 hingga 21 Desember 2023. Jam kerja yang berlaku di *Virtuosity* adalah 9 jam, terhitung dari pukul 08:00 WIB hingga 17:00 WIB pada hari kerja. Namun, penulis melaksanakan jam magang selama 9 jam pada tiap harinya dengan 6 hari kerja.