

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Skill* atau kemampuan dari seorang mahasiswa sangat diperlukan dalam persaingan untuk mendapatkan pekerjaan dalam dunia kerja. Tidak cukup dengan mempelajari berbagai pengetahuan dan beradaptasi dengan teknologi sekarang. Perguruan tinggi mengadakan berbagai upaya untuk meningkatkan kredibilitas mahasiswanya, salah satunya dengan mengadakan program magang. Dengan adanya program magang, menuntun mahasiswa secara langsung untuk mendapatkan pengalaman bekerja di industri yang diinginkan dan mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* yang dimiliki. Selain itu, program magang juga memberikan dampak-dampak positif lainnya, seperti membuka jalur koneksi yang lebih luas dan dapat menambah karya untuk dimasukkan sebagai portofolio dan CV yang akan meningkatkan peluang kerja di dunia kerja.

Penulis mengajukan permohonan untuk magang di berbagai perusahaan termasuk Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara. Setelah melalui berbagai peninjauan kembali terhadap perusahaan magang yang dipilih. Penulis memilih untuk mengikuti program magang di Prodi Film UMN dalam proyek *Projection Mapping*.

Penulis memiliki beberapa alasan ketika memilih prodi film UMN sebagai tempat magang. Salah satunya adalah jobdesk yang ditawarkan sesuai dengan minat penulis yaitu menjadi *2D illustrator* dalam proyek Muniverse. Selain itu, sistem bekerja yang ditawarkan berbasis *work from home* sehingga memberikan penulis fleksibilitas yang tinggi untuk terus meningkatkan *skill* yang dimiliki.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam project Muniverse, memiliki tujuan untuk mengembangkan IP (*Intellectual Property*) yaitu karakter Mun-mun dan Karu. Terdapat berbagai karya yang digital maupun non-digital yang dikembangkan. Penulis diberikan kesempatan untuk

berkontribusi dalam mengembangkan IP karya digital seperti *sticker line*, *filter instagram*, dan karya lainnya. Sehingga penulis dapat menerapkan pengetahuan dari mata kuliah *Visual Art Composition* dan *Digital Painting* untuk ilustrasi. Penulis mendapatkan beberapa ilmu baru seperti penggunaan aplikasi-aplikasi baru dan teknik ilustrasi.

Selama kegiatan magang, penulis berkesempatan untuk menjalin koneksi dengan individu baru. Harapan penulis dari kegiatan magang di perusahaan ini, adalah mendapat berbagai pengetahuan untuk mempersiapkan diri memasuki dunia kerja.

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

Wawancara untuk mengikuti program magang Projection Mapping dilakukan pada tanggal 24 Mei 2023. Setelah wawancara dan dinyatakan dapat mengikuti program magang, diadakan bimbingan dari supervisi mengenai prosedur dan pelaksanaan magang. Pelaksanaan Kerja Magang dimulai dari tanggal 3 Juli 2023 sampai 24 November 2023. Kerja magang dilaksanakan dari hari Senin hingga Jumat dan 8 jam sehari. Sehingga total keseluruhan jam adalah 800 jam.

Sistem kerja magang di perusahaan ini dilaksanakan secara WFH (*Work From Home*) sehingga jam bekerja menjadi lebih fleksibel. Namun, penulis beberapa kali melakukan pertemuan untuk membahas dan mengerjakan pekerjaan di studio UMN.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A