

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital ini, segala kebutuhan manusia dapat terpenuhi dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer dan internet. Tidak hanya kebutuhan saja yang dapat terpenuhi, namun sektor mata pencaharian manusia pun dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menunjang usaha mereka. Salah satunya adalah di bidang *entertainment*.

Entertainment atau hiburan merupakan salah satu bidang di mana manusia melakukan aktivitas yang dapat membantu menyenangkan hati individu atau kelompok lain yang membutuhkannya (Kompasiana, 2022). Terdapat berbagai jenis pekerjaan yang dapat dikaitkan dengan bidang *entertainment*, salah satunya adalah hiburan malam. Salah satu perusahaan yang bergerak di bidang ini adalah HW Group.

HW Group sebagai perusahaan yang bergerak di bidang *entertainment* memiliki beberapa jenis divisi yang dibentuk sebagai penunjang agar dapat berkembang lebih baik. Salah satu divisi yang ada di perusahaan ini adalah Divisi Ilustrasi dan Animasi. Divisi ini bertugas untuk menyiapkan segala bentuk karya visual baik itu ilustrasi, 3D model, serta animasi 2D dan 3D yang digunakan untuk keperluan *music video*, maskot, dan *LED screen wall night club*.

Pada kesempatan yang diberikan untuk magang selama perkuliahan ini, penulis memilih untuk mendaftar di HW Group sebagai 2D animator. Adapun lowongan ini didapat penulis melalui salah satu dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara sekaligus koordinator di divisi yang menaungi penulis, yakni Bapak Tolentino.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pemilihan perusahaan ini sebagai tempat magang adalah karena posisi HW Group yang tergolong besar di antara perusahaan-perusahaan lainnya. Hingga saat ini, HW Group merupakan perusahaan *entertainment* terbesar yang ada di Indonesia. HW Group juga merupakan perusahaan lokal yang membangun bisnisnya dari titik terendah hingga setinggi ini. Hal ini juga menarik perhatian penulis untuk ikut serta dalam usaha mereka mengembangkan perusahaan supaya menjadi lebih bernilai lagi di mata masyarakat Indonesia lewat kemampuan yang dimiliki.

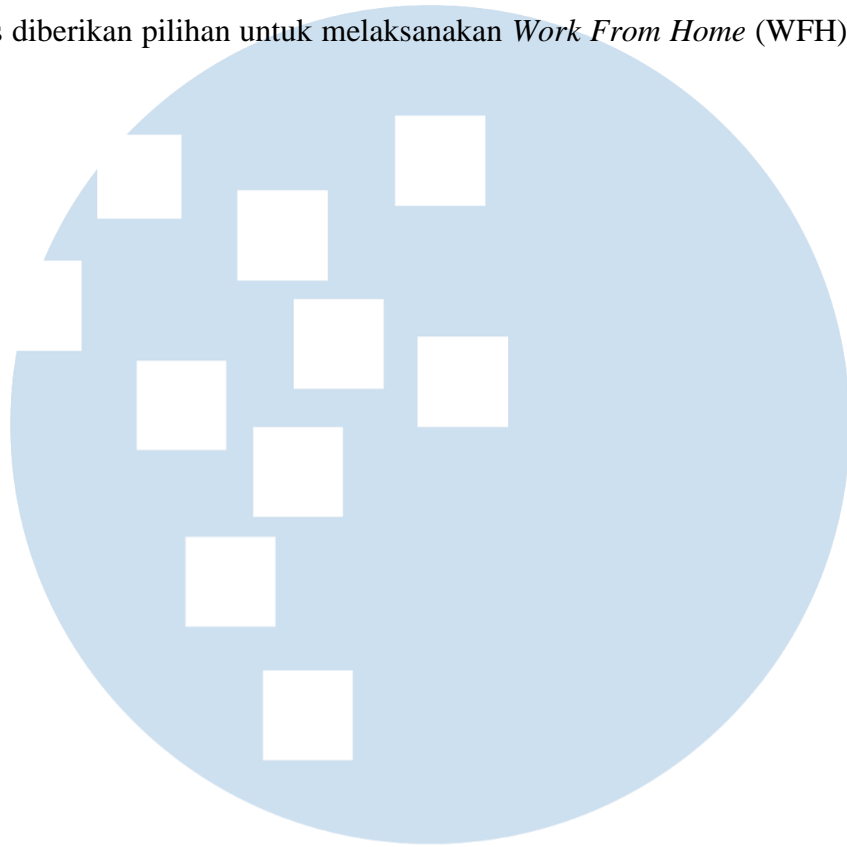
Selain karena alasan tersebut, penulis memilih perusahaan ini karena ingin menemukan pengalaman langsung mengenai dunia kerja yang profesional. Penulis ingin mengembangkan kemampuan mengenai seni dan animasi yang telah didapatkan selama 6 semester perkuliahan. Di samping itu semua, penulis juga ingin mendapatkan kemampuan untuk dapat bekerja dalam sebuah tim yang lebih besar dari tim produksi di perkuliahan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengirimkan CV kepada Bapak Tolentino selaku perwakilan dari perusahaan pada akhir bulan Juni 2023. Selain CV, penulis juga mengirimkan sebuah video showreel dari beberapa animasi yang dikerjakan penulis sebagai bentuk portofolio. Satu bulan setelah mengirimkan kedua hal tersebut, penulis menerima pesan untuk membawa dokumen penting seperti Kartu Keluarga, KTP, dan *Cover Letter* serta melakukan interview dan psikotest di kantor utama HW Group yang berlokasi di The Breeze, BSD. Pada tanggal 7 Agustus 2023, penulis dipanggil lagi untuk melakukan penandatanganan kontrak kerja di lokasi yang sama.

Pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis berlangsung selama 3 bulan, dimulai dari tanggal 8 Agustus sampai dengan 7 November 2023. Adapun waktu pelaksanaan ini ditentukan oleh perusahaan dan tidak bisa dinegosiasi dengan penulis untuk perpanjangan waktu magang. HW Group menetapkan 5 hari kerja bagi karyawannya, yakni dari hari Senin sampai Jumat. Seluruh karyawan

wajib datang ke kantor untuk bekerja. Namun, di Divisi Ilustrasi dan Animasi, penulis diberikan pilihan untuk melaksanakan *Work From Home* (WFH) selama 2 hari.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA