

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Magang merupakan program wajib yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk para mahasiswanya sebagai salah satu syarat kelulusan. Menurut Lutfia dan Rahadi (2020), Magang merupakan kegiatan yang berbentuk pelatihan atau kursus yang dilakukan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi *softskill* dan *hardskill* yang dimiliki. Untuk Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV), kegiatan magang dengan posisi pekerjaan yang diambil harus memiliki keterkaitan dengan seni dan desain.

Selama menjadi mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, penulis telah mempelajari banyak hal mengenai dunia kreatif baik dalam bentuk teori maupun praktek. Karena penulis memiliki ketertarikan yang kuat dengan bidang ilustrasi, sebagian besar mata kuliah yang diambil oleh penulis memiliki keterkaitan dengan bidang tersebut. Menurut Male (2017) Ilustrasi merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan kepada publik melalui komunikasi visual. Karena ketertarikan tersebut, penulis ingin mendapatkan pekerjaan magang sebagai seorang *Illustrator*.

Saat mencari lowongan pekerjaan untuk persiapan magang, salah satu perusahaan yang menarik perhatian penulis adalah Brush Studio. Brush Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang seni dan desain serta bidang edukasi. Brush Studio sendiri merupakan tempat belajar untuk anak-anak hingga orang dewasa yang ingin belajar untuk menggambar, mendesain, dan juga animasi. Penulis tertarik untuk melamar di Brush Studio karena pekerjaan yang dilakukan searah dengan minat penulis di bidang ilustrasi.

1.2 Tujuan Magang

Berikut ini merupakan maksud dan tujuan kegiatan kerja magang penulis::

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan pada jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memperdalam keterampilan penulis di bidang ilustrasi dari segi gaya gambar dan pewarnaan.
3. Memperoleh pengalaman bekerja secara professional dalam industri bidang ilustrasi.
4. Untuk menambah pengalaman serta pengetahuan lebih lanjut mengenai ilustrasi dengan gaya manga dan meningkatkan skill komunikasi dalam lingkungan kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Berdasarkan dari ketentuan awal yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, program magang Track 1 memiliki ketentuan dimana penulis harus memenuhi minimal 640 jam kerja.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Berdasarkan kontrak yang telah diberi oleh Brush Studio, periode magang penulis berlangsung dari tanggal 15 Juli 2024 hingga 31 Desember 2024 yang setara dengan xxx jam/hari kerja. Kegiatan magang di Brush Studio dilaksanakan secara *WFO (Work From Office)* dari hari Senin hingga Jumat pk 09:30-17:00. Terdapat juga saat dimana hari Sabtu atau Minggu juga memungkinkan untuk masuk kerja karena Brush Studio menyelenggarakan aktivitas diluar kantor seperti Workshop, Marketing campaign untuk mempromosikan Brush Studio, dan kegiatan mengajar ekstrakurikuler. Sebagai gantinya, jika penulis masuk pada hari Sabtu atau Minggu, penulis diberi hari libur pada hari Rabu depannya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Untuk memperoleh pekerjaan di Brush Studio, hal pertama yang dilakukan adalah mengisi Form MBKM 01 yang merupakan form registrasi pada website Merdeka UMN. Pada Form MBKM 01 ini, penulis mengisi informasi mengenai Brush Studio serta data diri penulis. Informasi-informasi yang dibutuhkan mengenai perusahaan antara lain berupa nama perusahaan, alamat, email perusahaan, nomor telepon perusahaan, bidang dimana perusahaan tersebut bergerak, posisi yang hendak dilamar oleh penulis, dan deskripsi mengenai posisi tersebut.

Selanjutnya, form registrasi tersebut akan direview oleh *PIC* (Koordinator Magang) dan *HoD* (Kaprodi). Sambil menunggu review form, penulis mengunjungi booth Brush Studio pada saat Career Day tanggal 7 Mei 2024. Pada saat mengunjungi booth Brush Studio, penulis bertanya kepada Coach Jonathan dan Kak Wira tentang posisi *Junior Illustrator*, kriteria untuk posisi tersebut, pekerjaan apa saja yang akan dilakukan oleh job desk ilustrator, teknis melamar untuk posisi *Junior Illustrator*, dan seperti apa lingkungan kerja di Brush Studio. Lalu pada tanggal 9 Mei 2024, penulis mengisi google form untuk melamar pekerjaan di Brush Studio dimana penulis mengisi mengenai data diri, alamat penulis, posisi yang hendak dilamar, portfolio, dan CV.

Form MBKM 01 kemudian diapprove oleh Koordinator seminggu setelah mengajukannya. Selanjutnya penulis dipanggil untuk interview oleh Principal Brush Studio, Deny Kurniawan, pada tanggal 24 Mei 2024. Proses interview dilaksanakan secara offline di Brush Studio Kedoya pada jam 9 pagi dan berlangsung selama 2 jam. Seusai interview, pihak *interviewer* menginfokan bahwa informasi mengenai penerimaan magang akan diberi kabar sekitar 1-2 minggu lagi. Setelah kurang lebih 1 minggu menunggu kabar, Brush Studio memberitahu bahwa penulis diterima magang pada tanggal 3 Juni 2024 dan akan mulai bekerja pada tanggal 15 Juli 2024. Kabar tersebut disusul dengan *Letter of Acceptation* dan data diri *Supervisor* yang

diberi pada tanggal 12 Juni 2024. Setelah memperoleh semua kebutuhan data, penulis kemudian mengisi Form MBKM 02 dengan mencantumkan keterangan alamat penulis, informasi mengenai periode magang yang akan dilaksanakan, *Letter of Acception*, dan data diri *Supervisor* untuk *complete registration* dan dapat mengisi *daily task*.

Kemudian pada tanggal 15 Juli 2024, penulis mulai bekerja di Brush Studio secara *WFO (Work From Office)* sebagai *Junior Illustrator Intern*. Penulis kemudian mulai mengisi Form MBKM 03 yang merupakan form *Daily Task*. Form tersebut diisi oleh penulis untuk melaporkan pekerjaan sehari-hari penulis sepanjang periode magang di Brush Studio dan juga memenuhi syarat 640 jam kerja yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara.

