

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang, secara definisi, merupakan sebuah kegiatan praktik kerja yang digunakan sebagai pembelajaran kepada seluruh mahasiswa mengenai ruang lingkup kerja yang sesuai dengan jurusan atau bidang keahliannya (Kampus Merdeka, 2021). Dalam proses menjalankan praktik kerja magang atau MBKM *Internship Track 1*, penulis memilih untuk melaksanakan magang di Brush Studio yang merupakan sebuah instansi kreatif dan pendidikan yang bergerak di bidang seni dan desain. Sebagai sebuah *brand*, Brush Studio menawarkan jasa berupa pendidikan dan komersial. Secara pendidikan Brush Studio memiliki sembilan kelas yang berhubungan dengan seni dan desain dengan *Coach*-nya masing-masing sebagai guru. Sedangkan untuk komersial, ini berdasarkan permintaan klien dan terkadang bisa berupa acara atau pembuatan materi. Dalam pelaksanaan magang, penulis mendapatkan posisi kerja sebagai *Junior Illustrator* yang bekerja untuk menghasilkan karya ilustrasi yang akan digunakan dalam kelas, media sosial, atau acara-acara besar.

Pada proses pencarian tempat magang, penulis memilih beberapa perusahaan yang berjalan di bidang seni dan desain sesuai dengan minat dan apa yang telah dipelajari penulis selama masa perkuliahan. Beberapa perusahaan lain yang menjadi pertimbangan tempat magang selain Brush Studio adalah Rumah Peran Indonesia dan Digikidz. Rumah Peran Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang seni ilustrasi dan *film* dimana mereka menawarkan jasa pendidikan dalam segi pembelajaran akting, video grafi, dan kelas menggambar. Sedangkan untuk Digikidz, merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan komputer seperti *coding*, animasi, *3D modeling*, dan ilustrasi. Namun setelah melewati proses pertimbangan, penulis memilih untuk bekerja di Brush Studio dikarenakan Brush Studio bergerak di bidang pendidikan

dan seni yang merupakan dua minat penulis serta faktor lokasi dan portofolio lebih terjangkau dan meyakinkan untuk penulis.

Dalam menjalankan MBKM *Internship Track 1*, penulis berharap untuk mendapatkan pengalaman untuk bekerja di lingkungan kerja yang profesional khusus pada ruang lingkup seorang ilustrator. Selain itu, penulis juga berharap untuk memperoleh serta mengasah *soft* dan *hard skills* yang belum diperoleh selama masa perkuliahan. Pada akhirnya, penulis pun mendapatkan sebuah proyek untuk melakukan menggabungkan aspek 3D dan 2D dalam sebuah lukisan sehingga penulis menggunakan teknik *experimental painting* dalam proyek tersebut. *Experimental painting* dapat diartikan sebagai pembuat sebuah lukisan dengan cara yang mengeksplor media yang digunakan dalam pembuatan sebuah lukisan. Media yang dieksplor terkadang bersifat unik untuk digunakan dalam proses melukis sehingga dinamakan *experimental painting*. (Cyr, 2022) Dalam perancangan *experimental painting* ini, penulis berharap untuk mendapatkan pengalaman baru dan membuat sebuah proyek atau hasil yang memuaskan.

1.2 Tujuan Magang

Berikut merupakan tujuan penulis menjalankan magang di Brush Studio.

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jurusan Desain Komunikasi Visual.
2. Sarana untuk belajar secara langsung kinerja lingkungan kerja yang profesional sebagai seorang ilustrator.
3. Tempat untuk menambah serta mengasah *soft* dan *hard skills* belum didapatkan dari perkuliahan atau belum mencapai kemampuan maksimal di bidang ilustrasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Selama menjalankan magang, penulis diharuskan untuk memenuhi sebanyak 640 jam kerja di Brush Studio, sesuai dengan ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara. Sehingga setiap hari, penulis bekerja 7.5 jam selama 6 bulan, sesuai surat magang yang diberikan.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Berdasarkan surat penerimaan magang dari Brush Studio, penulis mulai proses kegiatan magang pada tanggal 15 Juli 2024 dan berakhir pada tanggal 31 Desember 2024. Sesuai dengan peraturan dan surat yang diberikan, hari kerja bagi yang menjalankan magang adalah Senin hingga Jumat secara WFO dari pukul 09:30 hingga 17:00. Ketentuan WFH akan disesuaikan dengan keperluan perusahaan. Hal ini tidak menutup kemungkinan untuk menambah waktu kerja pada hari Sabtu atau Minggu apabila terdapat acara yang diadakan oleh Brush Studio, sebagai gantinya, penulis mendapatkan hari libur di setiap hari Rabu.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada awalnya, penulis mencari informasi tempat magang menggunakan CDC UMN lalu menemukan nama Brush Studio yang juga ikut serta di acara *Career Day* pada tanggal 7 dan 8 Mei 2024. Pada acara tersebut penulis bertanya berbagai macam pertanyaan seputar posisi lamaran dan sistem perusahaannya. Dari *Career Day*, Brush Studio memberikan *Google Form* untuk mempermudah para mahasiswa untuk melamar magang sehingga pada 7 Mei 2024, penulis langsung mengisi data diri dan mengirimkan CV serta *portfolio* di *Google Form* tersebut.

Pada tanggal 17 Mei 2024, penulis mendapat balasan terhadap lamaran magang di Brush Studio dan pada tanggal 18 Mei 2024, penulis mendapatkan jadwal wawancara di tanggal 24 Mei 2024. Wawancara dilaksanakan secara tatap langsung di kantor Brush Studio bersama 3 orang lainnya yang melamar magang. Hasil penerimaan magang dikirimkan pada tanggal 3 Juni 2024 dengan posisi *Junior Illustrator* dimana *Letter of Acceptance* dan data diri *Supervisor* untuk pengisian ke website merdeka diberikan pada tanggal 12 Juni 2024. Pada tanggal 15 Juli 2024 penulis mulai kegiatan magang di Brush Studio dan mulai mengisi daily task di website merdeka sesuai ketentuan 640 jam kerja.

Tabel 1.1 Tabel Prosedur Pelaksanaan Magang

No.	Proses	Tanggal
1	<i>Career Day</i> UMN	7 – 8 Mei 2024
2	Pelamaran magang ke Brush Studio	7 Mei 2024
3	Penawaran <i>interview</i> dari Brush Studio	18 Mei 2024
4	Penerimaan magang di Brush Studio	3 Juni 2024
5	Pengisian <i>website</i> Merdeka	12 Juni 2024
6	Pelaksanaan Magang dimulai	15 Juli 2024
7	Evaluasi 1 ke <i>website</i> Merdeka	21 – 25 Oktober 2024
8	Evaluasi 2 ke <i>website</i> Merdeka	2 – 6 Desember 2024
9	Pendaftaran sidang	9 – 13 Desember 2024
10	Proses sidang magang	18 – 20 Desember 2024

