

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara memiliki program magang atau disebut juga internship. Program belajar ini bertujuan untuk melatih dan menerapkan skill yang sudah dipelajari oleh mahasiswa selama masa perkuliahan di lingkungan kerja. Dimana mahasiswa melakukan pekerjaan secara langsung di sebuah perusahaan dalam kurun Waktu yang sudah ditentukan. Manfaat dari program ini sendiri adalah agar mahasiswa dapat memperluas jaringan dalam dunia kerja, mengasah hard skill maupun soft skill yang dimiliki dan menadapatkan pengalaman serta peluang baru di bidang yang diminati mahasiswa. Program magang dapat ditentukan sendiri oleh mahasiswa menyesuaikan jurusan dari mahasiswa yang bersangkutan.

Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu kampus yang memiliki program studi Desain Komunikasi Visual, atau disingkat dengan DKV. Program studi ini berfokus pada cara penyampaian pesan melalui elemen visual yang memiliki dua cabang, yaitu visual branding dan interaksi desain. Visual branding, mahasiswa berfokus untuk melakukan desain yang berhubungan dengan pembuatan visual yang bertujuan untuk menciptakan karakteristing sebuah merek atau brand. Sedangkan Interaksi desain berfokus pada pembuatan produk maupun visual yang dapat berinteraksi secara langsung terhadap pengguna.

Interaksi desain memiliki beberapa cabang seperti UI/UX dan *gim*. Selama masa kuliah penulis berfokus pada pembuatan gim. Keahlian yang difokuskan penulis di bidang gim adalah 2D illustration, 3D modeling, serta animasi. Hal tersebut mendukung penulis untuk melakukan magang di industri gim sesuai dengan keahlian yang penulis miliki.

Industri *gim* adalah sebuah industri yang bergerak dalam pengembangan, pembuatan, dan pemasaran *gim*. Terdapat banyak industri *gim* yang tersebar di Indonesia. Hal ini dikarenakan *gim* yang banyak diminati oleh kalangan muda. Dalam industri *gim*, terdapat beberapa divisi yang dibutuhkan, salah satunya adalah divisi *artist*. Divisi *artist* berperan dalam pembuatan visual *gim*. Divisi ini dibagi menjadi 3D *artist*, 2D *artist*, dan general *artist*. 3D *artist* adalah divisi yang membuat visual berbentuk 3D. 2D *artist* adalah divisi yang membuat visual berbentuk 2D. dan general *artist* adalah divisi yang dapat memegang animasi, visual 2D, dan 3D modeling.

Penulis melakukan program magang sebagai general artist pada industri *gim*. Program magang ini mengaplikasikan keahlian yang sudah penulis pelajari semasa kuliah seperti animasi, visual 2D dan 3D modeling. Tidak hanya itu penulis juga mengembangkan *public speaking* pada program magang ini.

1.2 Tujuan Magang

Berikut merupakan tujuan dan manfaat dari pelaksanaan magang pada perusahaan Shireishi Production yang didapat oleh penulis:

1. Memperkenalkan dan membiasakan penulis dengan lingkungan kerja;
2. Menambah relasi dan pengalaman di lingkungan kerja;
3. Menerapkan hasil pembelajaran yang diperoleh saat menjalani perkuliahan;
4. Mengasah *soft skill* dan *hard skill* serta menambah wawasan yang bisa diaplikasikan dalam dunia kerja nantinya; dan
5. Memenuhi syarat untuk menjadi sarjana desain

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Berikut merupakan waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dijalani penulis selama melakukan program magang di perusahaan Shireishi Production.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Magang dilaksanakan selama 6 bulan di RTO (studio Shireishi Production), dimulai pada hari Senin, 5 Agustus 2024 dan selesai di hari Selasa, 4 Februari 2025 dengan total 1056 jam kerja. Magang dimulai dari jam 08.00 pagi sampai dengan 17.00 sore. Magang berlangsung selama lima hari kerja, dimulai dari hari Senin sampai dengan hari Jumat. Ketentuan dari magang adalah *Work from Office*. RTO berlokasi di Malang dengan alamat di Jalan Borobudur Agung Timur VIII No.16, Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Program magang memiliki prosedur yang harus dilakukan. Langkah awal pada program magang adalah memberikan CV dan Portofolio terbaru dan sesuai dengan divisi perusahaan yang ingin dilamar. Sebelum penulis melamar di suatu perusahaan, penulis diwajibkan untuk menganalisa perusahaan dan memasukan data data perusahaan ke website merdeka. Website merdeka akan melakukan pemeriksaan terhadap perusahaan secara menyeluruh agar sesuai dengan kriteria dari kampus Universitas Multimedia Nusantara. Berikut adalah kriteria yang dimaksud:

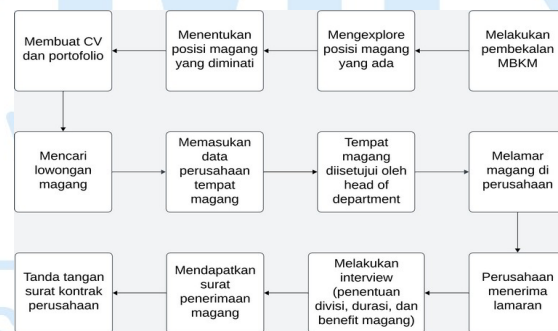
1. Lowongan pekerjaan yang dibuka oleh perusahaan sesuai dengan jurusan yang diambil oleh mahasiswa (jurusan penulis adalah Desain Komunikasi Visual);
2. Perusahaan memiliki kelengkapan data seperti memiliki kontak lengkap yang dapat dihubungi, memiliki alamat yang lengkap, terdapat supervisor yang ahli di bidang Desain Komunikasi Visual Memiliki media sosial dan website yang dapat diakses; dan

3. Perusahaan juga tidak boleh menyentuh SARA dan harus memiliki rekam jejak yang bagus. Selain itu perusahaan juga harus bergerak dalam bidang desain kreatif.

Penulis memberikan beberapa data perusahaan ke website merdeka yang kemudian disetujui oleh Head of Department Program Desain Komunikasi Visual, yaitu Ibu Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A. Website merdeka lalu memberikan Cover Letter yang berisi pengantar untuk perusahaan pada tanggal 3 Juli 2024.

Penulis melamar di perusahaan perusahaan yang sudah disetujui oleh website merdeka. Setelah melamar melalui email pada tanggal 3 Juli 2024 dan melakukan wawancara secara onsite pada tanggal 19 Juli 2024 penulis diterima di RTO, yaitu studio dari Shireishi Production.

Pada tanggal 30 Juli 2024 perusahaan memberikan Surat Kontrak Internship (SKI). Kontrak berlangsung selama 6 bulan dimulai dari tanggal 5 Agustus 2024 sampai dengan 4 Februari 2025. Proses kerja penulis dibimbing dan diarahkan oleh supervisor bernama Daru Lintang Wijaya, yaitu PIC dari RTO. Penulis masuk dalam divisi General Artist yang dibimbing oleh Wiki Wiguna. Penulis diberikan tugas setiap awal sprint (9 hari kerja) yaitu beberapa tugas dengan deadline tertentu. Perkembangan dari tugas yang dikerjakan akan disubmit menggunakan media discord sebagai dokumentasi harian pada sore hari dan akan dibahas dalam meeting pagi keesokan harinya.



Gambar 1.1 Bagan prosedur pelaksanaan magang