

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam dunia desain, visual berkontribusi penting dalam membantu desainer menyampaikan suatu pesan. Menurut Nurfadhilah et al. (2021), media visual terdapat dalam berbagai bentuk yaitu ilustrasi, foto, gambar, dan grafik. Penggunaan media visual yang tepat akan membantu target audiens memahami *storytelling* yang ingin disampaikan. Ilustrasi merupakan salah satu media yang sering digunakan dengan tujuan membantu seseorang menyampaikan konsep, emosi ataupun cerita yang kompleks dengan cara yang menarik, fleksibel, dan mudah ditangkap. Menurut Waruwu (2023), sebelum adanya fotografi, ilustrasi berhasil menangkap pesan dari periode ke periode.

Penulis memiliki ketertarikan terhadap ilustrasi digital terutama dalam animasi dan komik digital yang dapat menyampaikan pesan dan emosi kepada pembaca. Selain pesan dan emosi, ilustrasi digital harus memperhatikan elemen-elemen seperti komposisi dan warna untuk mendukung narasi yang ingin disampaikan. Menurut Hermanto (2018), visual yang baik adalah saat ilustrator menyampaikan pesan-pesan dengan visual yang unik sehingga tidak mudah terlupakan oleh yang melihatnya.

Mohaka Group merupakan perusahaan di bidang kreatif yang menawarkan kesempatan untuk mengembangkan *skill* sebagai ilustrator. Perusahaan ini memiliki banyak anak perusahaan yang masing-masing memiliki tujuan yang sama, yaitu *storytelling* melalui media kreatif. Media-media yang digunakan Mohaka Group untuk *storytelling* berupa *output* yang berbeda-beda seperti animasi, *motion graphic*, *game*, buku non-fiksi, dan lain-lain. Mohaka Group juga menggunakan *software* yang digunakan dalam industri kreatif saat ini seperti Toon Boom Storyboard, Toon Boom Harmony, Adobe Animate, dan Adobe Photoshop. Penulis tertarik magang di Mohaka Group sebab perusahaan ini mengajarkan teknik-teknik

dalam *storytelling*, ilustrasi seperti *character design*, *storyboard*, dan dasar-dasar dalam animasi, dan penggunaan *software* dalam industri kreatif.

Penulis berharap mendapatkan pengalaman, menciptakan ilustrasi dengan berbagai *art style*, meningkatkan *storytelling*, dan mempelajari alur kerja (*workflow*) sebuah perusahaan. Mohaka Group memiliki tujuan menjadi salah satu perusahaan yang memimpin di bidang *entertainment*. Oleh karena itu, lingkungan Mohaka Group akan mendukung penulis dalam mendapatkan pengalaman dan meningkatkan skill kreatif penulis.

## **1.2 Tujuan Magang**

Magang di perusahaan Mohaka Group memberikan kesempatan untuk meningkatkan kreativitas penulis sebagai mahasiswa desain. Penulis memiliki tujuan magang di Mohaka Group sebagai berikut:

1. Menyelesaikan MBKM Cluster Magang *Track 1* sebagai syarat kelulusan.
2. Menambah pengalaman, wawasan, dan meningkatkan kerjasama dalam sebuah tim.
3. Mengembangkan kemampuan dalam menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, Adobe Animate, Toon Boom Harmony, dan Toon Boom Storyboard.
4. Mempelajari dan menerapkan berbagai macam *art style*.
5. Meningkatkan *storytelling* dalam sebuah ilustrasi.
6. Memahami cara kerja suatu perusahaan di dunia kerja.
7. Menerapkan skill seperti *character design*, *motion graphic*, dan *storyboarding* yang telah dipelajari di Universitas Multimedia Nusantara ke dunia kerja.

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

Setiap perusahaan memiliki waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang berbeda-beda, pada umumnya masa magang berjalan selama 3 sampai 6 bulan. Dalam MBKM Cluster Magang *Track 1*, mahasiswa diwajibkan magang selama

640 jam. Prosedur pelaksanaan magang dimulai dari mengirimkan portofolio, wawancara, dan tes gambar.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Periode pelaksanaan magang dimulai dari tanggal 15 Agustus 2024 sampai 15 Februari 2025 atau satu semester (6 bulan) dengan 868 jam. Mohaka Group membuka magang dengan ketentuan *work from home (WFH)*. Saat bekerja, penulis wajib *download* dan menggunakan aplikasi Workfolio yang akan memonitor pekerjaan penulis dan *screenshot screen* penulis setiap 10 menit. Penulis bekerja dari Senin-Jumat dengan durasi jam kerja 9:00-17:00 WIB dan jam istirahat 12:00-13:00 WIB. Perusahaan Mohaka Group memiliki lembur karena terdapat pekerjaan yang dikerjakan di luar jam kerja. Tugas tersebut dikerjakan sekitar dua sampai tiga jam diluar jam kerja. Penulis diwajibkan *clock-in* di aplikasi Workfolio jam 9:00 WIB dan *clock-out* jam 17:00 WIB, jika penulis ingin istirahat maka penulis harus menekan tombol *take a break*. Penulis juga dapat melakukan *apply leave* di aplikasi Workfolio.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Sebelum penulis melakukan magang, terdapat beberapa prosedur yang harus dilakukan sesuai dengan syarat dan ketentuan dari kampus dan perusahaan. Penulis mengikuti *briefing* magang di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 24 April 2024 yang menjelaskan MBKM Track 1 dan MBKM Track 2. MBKM Track 1 mewajibkan mahasiswa untuk bekerja di perusahaan selama 640 jam dan mengerjakan laporan selama 207 jam. MBKM Track 2 adalah kesempatan untuk membuat game dan mengikuti *IGDX bootcamp*. Penulis memilih MBKM Track 1 dan registrasi perusahaan Mohaka Group sebagai tempat magang di *website* merdeka.umn.ac.id.

Setelah registrasi, koordinator magang memberikan MBKM-01 *cover letter* untuk Mohaka Group. Penulis mengirimkan portofolio dan *cover letter* kepada Mohaka Group melalui Google Form dan dipanggil *interview*

pada tanggal 18 Juli 2024 jam 15:00 WIB. Sesudah *interview*, penulis diberikan tes dengan deadline tanggal 22 Juli 2024 untuk menggambarkan karakter dan *background* sesuai dengan artstyle yang diberikan.

Pada tanggal 25 Juli 2024, penulis diterima di Mohaka Group dan diberikan *acceptance letter*. Penulis melakukan *complete registration* di [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) dan diberikan MBKM-02 MBKM *Internship Track 1 Card*. Penulis memulai magang dan diwajibkan mengisi MBKM-03 *daily task* di *website* [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id). *Daily task* terdiri dari dua jenis yaitu *daily task supervisor* dan *daily task advisor*. *Daily task supervisor* harus diisi dengan tanggal, jam, dan deskripsi sehari-hari selama magang sampai 640 jam. *Daily task advisor* harus diisi dengan deskripsi pekerjaan laporan magang dan harus diisi sampai 207 jam. Selain *daily task advisor*, terdapat *counseling meeting* tentang laporan magang dan harus dilakukan delapan kali. Setelah *daily task supervisor* terisi sampai 640 jam dan *daily task advisor* terisi sampai 207, penulis akan diberikan MKBM-04 *Verification Form of Internship MBKM Internship Track 1*.

