

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah salah satu kampus yang berpartisipasi dalam program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program ini memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan akademis mereka di luar lingkungan kampus dan mendapatkan pengalaman industri, dengan harapan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mahasiswa.

Penulis mempunyai aspirasi sebagai desainer untuk mempelajari *concept art* untuk industri *entertainment*, maupun itu untuk film, gim ataupun iklan. Dengan ketertarikan dengan proses kerja dalam industri kreatif, penulis ingin mengetahui bagaimana sisi profesional dalam dunia desain dan cara kerjanya. Para desainer mempunyai tanggung jawab dalam membuat keputusan tentang komponen-komponen visual (Samara, T. 2020), untuk menyampaikan pesan yang dimaksudkan kepada audiens, memastikan bahwa ide-ide disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Penulis mengikuti program magang di Aras Design & Motion karena tertarik dengan proses perancangan karya-karya yang dibuat oleh studionya. Proses produksi di Aras Design & Motion dimulai dengan sesi *brainstorming*, di mana para desainer menciptakan konsep, kata kunci dan elemen visual yang sesuai untuk proyek. Peran desainer dibagi menjadi berbagai bagian tergantung pada fokus mereka, beberapa bisa fokus kepada ilustrasi, *layout*, desain karakter, lingkungan atau lainnya. Penulis berfokus kepada pembuatan *concept art* dan ditugaskan dalam peran desain 2D.

Industri kreatif telah berkembang dengan cepat dan memiliki banyak kompetisi dalam dunia kreatif (Rahmi, A.N. 2018). Dengan cepatnya dan kompetitifnya industri kreatif dalam pasar sekarang, budaya ini bisa membekali penulis dengan keterampilan, pengetahuan dan pola pikiran dalam menghadapi masalah di dunia kreatif secara profesional. Aras Design & Motion cocok dalam menyediakan pengalaman kerja untuk penulis dengan mempunyai standar industri yang tinggi dari sejarah *portfolio* studio yang sudah menghasilkan karya untuk *brand-brand* besar seperti Grab, Traveloka, Ultramilk, Netflix, Wardah dan banyak lagi.

1.2 Tujuan Magang

Salah satu program MBKM di Universitas Multimedia Nusantara adalah Magang Merdeka, yang merupakan tahap wajib yang harus diambil oleh mahasiswa aktif Desain Komunikasi Visual (DKV) ketika menjalani semester 7 atau 8. Program Magang Merdeka ini berlaku selama 1 semester, yang merupakan prasyarat untuk menyelesaikan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Setelah mahasiswa mencapai total 640 jam pengalaman kerja dalam magang dan 207 jam melakukan laporan, jumlah waktu ini dapat dikonversi menjadi total 20 SKS untuk memenuhi kebutuhan semester.

Penulis melaksanakan Magang Merdeka sebagai *2D/3D Artist* di Aras Design & Motion untuk memenuhi program MBKM, dalam persyaratan kelulusan perguruan tinggi S1 di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan pengalaman magang ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu dari masa perkuliahan, dan juga mendapat ilmu baru dari lingkup kerja. Beberapa manfaat dari pengalaman kerja magang sebagai *2D/3D Artist* adalah :

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain; dan
2. Melatih profesionalisme dalam lingkungan kerja, dari mempunyai pola pikir yang positif dan aktif dalam diskusi
3. Mengasah keterampilan desain 2D dan 3D dalam penekanan pada skala dan perspektif, alur kerja industri, mempelajari *software* baru

4. Beradaptasi dengan standar industri, memahami kebutuhan klien, ketertiban dengan jadwal proyek dan memastikan kualitas yang baik

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Program Magang Merdeka membutuhkan penyelesaian 640 jam kerja dan 240 jam yang didedikasikan untuk penulisan laporan akhir. Setelah mencari berbagai perusahaan dan studio, penulis menyampaikan beberapa opsi melalui merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan persetujuan tempat magang. Setelah disetujui, penulis menyelesaikan proses pendaftaran, termasuk mengisi Kartu Magang untuk memulai *daily task*. Berikut adalah penjabaran waktu pelaksanaan kerja magang sesuai dengan persetujuan kontrak magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Berikut adalah keterangan waktu kerja penulis sebagai intern 2D/3D artist di Aras Design & Motion.

Periode Magang : 10 Juni 2024 – 10 Desember 2024

Hari kerja : Senin – Jumat

Jam kerja : 10.00 – 19.00

Penulis melaksanakan magang secara WFO (work from office) selama 5 hari yaitu Senin sampai Jumat

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Untuk mengikuti program Magang Merdeka, ada beberapa prosedur dan persyaratan yang diperlukan agar penulis dapat mengikuti program MBKM, seperti memiliki IPS dan jumlah SKS yang mencukupi untuk mengikuti program Magang Merdeka pada semester 7. Kemudian, penulis juga berdiskusi dengan dosen pembimbing akademik, alumni dan beberapa dosen untuk memahami sedikit tentang dunia magang dan studio-studio di

industri yang penulis tertarik. Berikut adalah penjabaran waktu penulis ketika melaksanakan program magang.

Penulis mengambil program Internship Track 1 untuk Pre-enrollment di website my.umn.ac.id.

Penulis mengikuti pembekalan magang (briefing magang) yang diadakan di Function Hall UMN. Pembekalan magang ini diadakan untuk menjelaskan teknis dan persyaratan yang dibutuhkan untuk menjalani program MBKM.

Penulis melakukan pengajuan tempat magang di website merdeka.umn.ac.id untuk disetujui oleh pihak kampus. Proses ini menyaring perusahaan mana yang cocok untuk prospek karier mahasiswa desain.

Setelah disetujui oleh pihak kampus, penulis mendaftar sebagai *intern* di perusahaan yang disetujui. Penulis mendaftar ke tempat magang dengan memberi portfolio dan CV kepada email HR Aras Design & Motion.

Setelah satu minggu, penulis menerima email dari HR Aras Design & Motion dan diminta untuk melakukan wawancara dengan tim di Aras Design & Motion. Penulis melakukan wawancara dengan pihak Aras Design & Motion sebanyak dua kali untuk kelulusan *internship program*.

Seminggu kemudian, penulis mendapat surat penerimaan dari HR Aras Design & Motion. Surat penerimaan ini juga mencakup kontrak magang yang mencantumkan deskripsi pekerjaan dan undang-undang yang akan melindungi penulis.

Penulis mengisi kartu Magang di merdeka.umn.ac.id untuk melanjutkan proses MBKM, mencantumkan *acceptance letter* dan beberapa dokumen terkait untuk memenuhi kebutuhan MBKM.

Penulis memulai magang pada tanggal 10 Juni 2024. Penulis melakukan magang secara WFO di kantor selama 6 bulan.

Sejak memulai magang, penulis sudah diberikan tugas. Penulis mulai mengisi daily task di merdeka.umn.ac.id sejak hari pertama magang.

Penulis melakukan KRS di website my.umn.ac.id pada tanggal 12 Agustus 2024.

Mulai bimbingan periode 1, penulis mulai menulis laporan magang dan melakukan bimbingan sebanyak 4 kali dengan dosen pembimbing.

Evaluasi pertama laporan bab 1-2 untuk mendapatkan penilaian dari supervisor dan dosen pembimbing.

Mulai bimbingan periode 2, memenuhi sebanyak 8 kali bimbingan dengan dosen pembimbing untuk persyaratan mengikuti sidang magang.

Evaluasi kedua laporan bab 1-4 untuk mendapatkan penilaian dari supervisor dan dosen pembimbing.

Verifikasi Laporan oleh supervisor dan dosen pembimbing untuk mendapatkan kartu MBKM 04.

