BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan bakat dan minat mereka. Program ini dengan menerjunkan mahasiswa secara langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier. MBKM telah diterapkan di berbagai perguruan tinggi, termasuk Universitas Multimedia Nusantara (UMN), dan bertujuan agar mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, sehingga dapat lebih siap menghadapi dunia kerja setelah lulus. Salah satu sub-program dari MBKM adalah Magang Merdeka, yang menawarkan kesempatan bagi mahasiswa aktif untuk bekerja di industri yang diminati (kemdikbud, 2022).

Magang atau disebut sebagai praktik kerja magang, merupakan program yang wajib diikuti oleh mahasiswa untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan utama dari magang adalah untuk meningkatkan keterampilan spesifik dalam bidang profesi yang ditawarkan oleh instansi, lembaga, atau perusahaan yang menjalin kerja sama dengan perguruan tinggi. Di Indonesia, pelaksanaan magang diatur oleh beberapa undang-undang yang bertujuan untuk melindungi hak-hak pemegang serta mengatur kontrak antara lembaga atau perusahaan dengan pekerja magang. Selama menjalani magang, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman praktis, tetapi juga memahami proses kerja di dunia profesional, membangun jaringan relasi, meningkatkan kepercayaan diri, serta membuka peluang untuk pekerjaan di masa depan (UMN, 2022). Penulis memilih untuk melakukan praktik kerja magang di TEKADVERSE Studio, sebuah studio dalam memproduksi dunia komik, setelah menemukan informasi selama mencari lowongan magang.

Komik dapat berperan dalam menyampaikan sebuah pesan seperti pembelajaran dan informasi untuk pembaca dengan sebuah susunan tata letak gambar dan kata. Komik banyak diminati tidak hanya kepada anak-anak, namun juga dari remaja muda hingga dewasa. Hal ini memungkinkan karena adanya kombinasi antara teks dan gambaran sehingga pembaca mudah menyerap alur cerita tanpa mengilustrasikan sendiri dalam imajinasi (Sujarwon & Gunawan, 2020, h.39). Perkembangan teknologi menghadirkan digital komik disebut dengan *webcomic*. *Webcomic* merupakan suatu situs website online berisi komik baik dari luar negeri maupun lokal sehingga biaya pengeluaran lebih murah karena situs web dengan jangkauan yang luas. Berbeda dari komik yang biasanya secara cetak, *webcomic* secara khusus non-cetak atau hanya untuk pembaca menggunakan secara online (Irwansyah dan Lestari, 2020. , h.136).

TEKADVERSE Studio adalah sebuah studio yang dipilih oleh penulis untuk menjalani kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Penulis sebelumnya mempertimbangkan beberapa tempat magang lain seperti HIVE, Vertwo, Cocoon Production, Kisai Entertainment, dan MKC. Penulis sangat tertarik dan bertekad untuk belajar dalam dunia komik, termasuk manga dan webtoon. Dengan kualifikasi serta pemahaman dasar yang dimiliki, penulis merasa siap dan berkomitmen untuk mengembangkan keterampilan dalam dunia komik.

Selama waktu magang di TEKADVERSE Studio, penulis mendapatkan dalam berbagai tugas, termasuk *storyboard*, sketsa, *lineart*, *colorist* hingga penginputan 3D untuk latar belakang. Pada dua minggu awal pertama, penulis menerima pelatihan dan mempelajari *art style* yang digunakan oleh TEKADVERSE Studio, yaitu *Semi-Realistic*. Selama sesi pelatihan, penulis memperoleh banyak *insight* yang baru berupa proporsi tubuh manusia, penggunaan garis tebal, kerapian layering di Clip Studio Paint, dan berbagai aspek lainnya. Selama menjalani magang di TEKADVERSE Studio, penulis berharap dapat memperoleh banyak ilmu dan memanfaatkannya untuk mengembangkan kemampuan dalam membuat karya komik.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan magang penulis dalam melaksanakan kerja magang adalah:

1. Salah satu persyaratan kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Desain (S. Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara dengan melaksanakan kerja magang selama 640 jam atau setara dengan 4 bulan.
2. Mengetahui sistem bekerja dan mendapatkan pengalaman dalam dunia bidang komik.
3. Menyesuaikan dan meningkatkan diri ke dalam lingkungan yang profesional dalam industri.
4. Meningkatkan kemampuan melalui *insight*, *feedback*, dan ilmu yang telah diberikan oleh Supervisor yang menjabat sebagai *Founder* dan *Art Director*.
5. Menambahkan portofolio guna untuk peluang kerja di masa depan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum mendapatkan dan diterima tempat kerja untuk magang, penulis terlebih dahulu mencari dan mengumpulkan beberapa perusahaan dan studio dengan prioritas bidang yang penulis tertarik yaitu komik/webtoon. Dalam pelaksanaan magang, terdapat rincian waktu kerja serta prosedur yang harus diikuti oleh penulis untuk memenuhi target kerja selama 640 jam atau setara dengan 4 bulan. Berikut ini adalah uraian mengenai detail waktu dan prosedur pelaksanaan magang tersebut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

TEKADVERSE Studio menerima penulis untuk memulai magang di tanggal 22 Januari 2025 dan akan berakhir pada tanggal 01 Juni 2025, dengan durasi selama 4 bulan atau 130 hari, setara dengan 640 jam. TEKADVERSE Studio memiliki jam kerja dari hari Senin sampai Jumat dimulai pukul 09.00 – 18.00 dengan 1 jam istirahat makan siang di jam 12.00 – 13.00. Sistem kerja magang di TEKADVERSE Studio adalah *Work From Home (WFH)* yang berlokasi di Perum. Puspa Indah Village 2. Kudu, Kec. Baki. Kab. Sukoharjo, Solo Baru. Sehingga komunikasi antara Supervisor dan penulis dilakukan

melalui Slack, sebuah aplikasi yang digunakan sebagai alat komunikasi di tempat kerja. Hal tersebut termasuk mencakup progress *file* bentuk CSP, PNG, PSD, dan sebagainya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses selama dalam pencarian dan pelaksanaan kerja magang merupakan sebuah kewajiban bagi mahasiswa. Namun sebelum memulai, terlebih dahulu menyelesaikan persyaratan yang harus dipenuhi, berupa IPK 2.50 atau diatas, tidak ada matkul E dan D, telah menyelesaikan 90 SKS selama perkuliahan. Setelah menyelesaikan seluruh persyaratan, penulis memulai mencari dan mengumpulkan lowongan dan studio atau perusahaan yang berkaitan dengan peminatan penulis, beserta mengisi pengajuan magang di halaman merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan *Cover Letter* untuk dikirimkan ke studio atau perusahaan.

Pada tanggal 5 januari, penulis mencari tempat magang sebagai program dari Universitas Multimedia Nusantara, dan menemukan *website* TEKADVERSE Studio melalui grup media sosial. Meskipun saat itu tidak sedang membuka lowongan magang, penulis tetap berinisiatif mengajukan ke *website* merdeka.umn.ac.id dan menunggu persetujuan dari dosen dan kepala prodi Desain Komunikasi Visual. Setelah mendapatkan persetujuan dan *Cover Letter* untuk MBKM 01, penulis menghubungi TEKADVERSE Studio melalui WhatsApp yang tertera di *website* untuk menanyakan perihal magang. Pada tanggal 9 januari 2025, penulis menerima balasan dan melakukan komunikasi langsung melalui WhatsApp, kemudian mengirimkan portofolio, CV, dan surat lamaran. Setelah selesai proses bertanya, akhirnya pihak TEKADVERSE Studio menerima penulis dan menerima surat penerimaan magang dari pihak TEKADVERSE Studio melalui Whatsapp dan melakukan perjanjian untuk melaksanakan magang di TEKADVERSE Studio dengan durasi 5 bulan mulai tanggal 22 januari 2025. Penulis segera mengisi data final Perusahaan untuk MBKM 02 dan memulai praktik kerja magang sesuai jadwal, serta mengisi *daily task* yang akan diapprove oleh

Supervisor dan Advisor untuk MBKM 03 mengenai kegiatan dalam satu hari yang dilakukan penulis saat bekerja magang.

Pada tanggal 4 februari 2025, penulis mendapatkan informasi melalui email student mengenai *list* dosen pembimbing magang, di mana bapak Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn. ditetapkan sebagai dosen pembimbing (Advisor) untuk satu semester. Pada tanggal 5 Februari 2025, penulis menerima informasi mengenai *list* kelompok dari dosen pembimbing dan akan dilakukan komunikasi dengan Pak Ady melalui grup Telegram. Pada tanggal 10 februari, penulis mulai melakukan bimbingan bersama anggota lain, dan mengisi *counselling meeting* pada *menu exam* di *website* Merdeka. Selain itu, penulis mulai menyusun laporan magang dan mengisi *daily task* Advisor sebagai syarat lulus dalam memenuhi total 240 jam kerja penulisan laporan.

Setiap peserta magang harus mengikuti paling minimal 4 kali sesi bimbingan pada evaluasi pertama yang dilakukan pada tanggal 9 April 2025 dengan total 200 jam kerja, serta minimal 8 kali sesi bimbingan pada evaluasi kedua pada tanggal 6 Juni 2025 dengan total lebih dari 640 jam. Pada evaluasi 1 dan 2 laporan magang dikumpulkan pada *website* Merdeka pada *menu upload file* untuk diperiksa.

Pada tanggal 13 Juni 2025, penulis melakukan pendaftaran sidang magang di *menu registration exam* di *website* Merdeka. Selanjutnya, pada tanggal 17 Juni 2025, penulis menerima informasi jadwal sidang melalui grup chat WhatsApp Magang Genap 2024/2025. Jadwal sidang penulis dilakukan pada hari Senin, 23 Juni 2025, pukul 09.00 hingga 09.30 WIB, di ruangan D11.2.