

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut duniapcoid (2021), magang atau *internship* merupakan kegiatan pelatihan kerja yang biasa dilaksanakan oleh mahasiswa tingkat akhir. Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu perguruan tinggi yang mewajibkan seluruh mahasiswanya untuk mengikuti kegiatan magang sebagai syarat kelulusan serta untuk menyiapkan mahasiswanya sebelum terjun ke dunia kerja. Ketika magang sedang berlangsung, pekerja magang atau *intern* akan diserahkan beberapa pekerjaan yang berhubungan dengan divisi magang yang dipilih. Instruktur yang sudah lebih berpengalaman dalam bidang yang sama akan mengawasi seluruh proses pengerjaan tugas yang diberikan.

Dalam kegiatan magang ini penulis mendapatkan kesempatan untuk menjadi pekerja magang di Anoman Studio. Namun akibat adanya pandemic COVID-19, penulis harus menjalankan praktik kerja magangnya secara daring/*online* atau disebut juga sebagai *work from home* (WFH). Penulis diterima sebagai anggota tim 2D Artist. Penulis memilih Anoman Studio sebagai tempat melaksanakan praktik kerja magang didasari oleh perusahaan ini merupakan *indie game studio* yang menyediakan jasa pembuatan game, video, dan lain-lain. Diharapkan dengan mengikuti program magang di Anoman Studio, penulis akan mendapatkan pengalaman dan wawasan baru bekerja di berbagai proyek kreatif bersama bermacam-macam *client* dengan kebutuhan yang berbeda-beda.

Penulis merasa Anoman Studio adalah pilihan yang paling tepat untuk melaksanakan program magang. Keputusan tersebut didasari oleh tipe jasa yang ditawarkan oleh Anoman Studio adalah pembuatan *indie game* baik *desktop* maupun *mobile* serta *outsourcing* dimana jenis pekerjaan yang diterima sangat bermacam-macam mulai dari *game developing*, *motion graphic*, animasi, pembuatan komik, dan lain-lain. Penulis berharap agar mampu mendapatkan

pengalaman dan wawasan baru yang dapat digunakan sebagai dasar dalam dunia kerja dikemudian hari.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kegiatan praktik kerja magang, antara lain:

- a. Menambah pengalaman serta wawasan mahasiswa mengenai dunia kerja.
- b. Meningkatkan kualitas dan efektivitas kerja mahasiswa.
- c. Menerapkan ilmu desain yang telah didapatkan selama 3 tahun perkuliahan.
- d. Mengasah kemampuan dalam berbagai bidang dan proyek.
- e. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan berbagai orang dalam tim yang berubah-ubah sesuai proyek yang didapatkan.
- f. Semakin memahami proses kerja atau *workflow* dari pembuatan game, animasi, dan lain-lain.
- g. Menjalin hubungan baik antara Universitas Multimedia Nusantara dan Anoman Studio.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan praktik kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara dapat dilakukan pada semester 7 ataupun 8. Penulis memilih untuk memulai magang pada semester 8 karena telah menyelesaikan tugas akhir di semester sebelumnya. Penulis mendapat kabar mengenai ketersediaan lowongan magang di Anoman Studio dari teman seangkatan yang kebetulan sedang melaksanakan praktik kerja magangnya di Anoman Studio. Kemudian penulis mengajukan KM01 melalui *google form* dan ketika koordinator magang telah menyetujui langkah berikutnya adalah penulis mencoba mendaftarkan diri sebagai peserta magang dengan mengirimkan CV dan portofolio ke alamat email Anoman Studio yang tercantum pada websitenya.

Setelah menunggu selama dua hari, penulis mendapatkan balasan melalui aplikasi Whatsapp untuk lanjut ke tahap wawancara/*interview*. Wawancara dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi Zoom pada tanggal 02 Maret 2021 pukul 13:00. Selesai wawancara Bapak Wira selaku CEO dari Anoman Studio meminta penulis untuk memulai kerja tanggal berapapun yang dirasa tepat dan program kerja magang dimulai pada tanggal 05 Maret 2021 dengan kontrak magang selama dua bulan, tepatnya hingga tanggal 05 Mei 2021. Jam kerja di Anoman Studio adalah Pk 09:00-17:00 serta jam istirahat untuk makan siang pada Pk 12:00-13:00. Setelah memenuhi syarat magang sesuai aturan dari kampus yaitu melaksanakan program magang selama 320 jam, penulis mengajukan dokumen KM03-06 untuk disetujui oleh supervisor.