

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kerja Magang adalah salah satu mata kuliah wajib dari Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat kelulusan dan wisuda mahasiswa. Guna dari praktik magang ini adalah supaya mahasiswa dapat menerapkan ilmu desain yang telah dipelajari selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara pada dunia kerja secara langsung. Kerja magang berperan penting untuk mahasiswa karena dapat menambahkan pengalaman untuk kemampuan mahasiswa dalam soal tanggung jawab, komunikasi, serta pengetahuan mengenai *workflow* yang dilakukan dalam industri profesional sehingga dapat bekerja lebih sistematis atau terstruktur. Untuk proses pencarian tempat magangnya sendiri telah diberi kebebasan oleh Universitas Multimedia Nustantara kepada seluruh mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah ini, sehingga mahasiswa diekspektasikan untuk mandiri terhadap pencarian tempat magang masing-masing.

Karena portfolio penulis lebih banyak dipenuhi oleh hasil desain ilustrasi, penulis memutuskan untuk mencari tempat magang yang memerlukan pekerjaan dalam bidang tersebut, sehingga tempat magang yang dicari rata-rata adalah studio *game* yang membutuhkan aset 2D. Dari hasil pencarian tempat magang, penulis menemukan Anoman Studio melalui situs komunitas *game* Indonesia. Di situs tersebut tertulis bahwa Anoman Studio membuka program magang untuk mahasiswa. Setelah menelusuri Anoman Studio lebih lanjut, bidang dan *genre* yang ditempuh oleh perusahaan ini cocok dengan portofolio yang penulis siapkan,

sehingga penulis mengirimkan CV dan portofolio melalui email. Dalam hitungan jam, pihak Anoman Studio membalas email tersebut menyatakan bahwa penulis diterima untuk menjalankan program magang di Anoman Studio.

Anoman Studio merupakan salah satu studio *indie game development* asal Indonesia yang berdiri sejak tahun 2014. Studio ini telah menciptakan beberapa proyek yang memenangkan berbagai macam penghargaan secara nasional dan internasional seperti PROTOWARS UMN, INAICTA 2015, INDIEDB 2015, Popcon Award 2017, dan masih banyak lagi. Selain itu, proyek yang dilakukan oleh Anoman Studio tidak hanya terbatas *game*, tetapi juga komik interaktif dan *motion graphic*. Karena variasi jenis proyek dan pencapaian tersebut, penulis memutuskan untuk melaksanakan praktik kerja magang di Anoman Studio.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan dari kerja magang yang ditempuh oleh penulis yaitu:

1. Memenuhi kewajiban setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam menjalankan mata kuliah *Internship* sebagai salah satu syarat kelulusan mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds.).
2. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan desain yang telah diraih selama masa kuliah penulis ke dalam dunia kerja.
3. Meningkatkan kemampuan penulis dalam hal ide, kreativitas, pola pikir desain, dan juga manajemen waktu dalam mengerjakan sebuah perancangan.

4. Mendapatkan pengalaman kerja seperti koordinasi dengan sebuah tim proyek, komunikasi atau interaksi dengan sesama rekan kerja, dan penyampaian pertanggung jawaban secara profesional.

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

Kerja magang yang dilakukan oleh penulis di perusahaan Anoman Studio terhitung sejak tanggal 4 Maret 2021 sampai dengan 10 Mei 2021. Penulis memulai kerja setiap minggunya dari hari Senin – Jumat mulai pukul 09.00 WIB sampai dengan 18.00 WIB. Disediakan juga waktu istirahat selama 1 jam pada siang hari mulai pukul 12.00 WIB – 13.00 WIB. Karena sedang melewati masa pandemi, kerja yang dilakukan dari Anoman Studio menerapkan sistem *Work From Home* (WFH) secara penuh. Durasi praktik kerja magang yang ditentukan oleh Anoman Studio menyesuaikan ketentuan durasi dari Universitas Multimedia Nusantara, yaitu selama 320 jam.

Sebelum melaksanakan kerja praktik magang, penulis menjalani beberapa prosedur yang ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara terlebih dahulu. Pada tanggal 27 November 2020, penulis mengikuti pembekalan magang yang diadakan oleh pihak FSD UMN. Setelah itu, penulis menelusuri tempat magang serta mengumpulkan data dari tempat magang yang ingin dituju oleh penulis. Kemudian dari hasil penelusuran tersebut, penulis mengajukan formulir KM-01 yang berisi data perusahaan tempat bagang yang penulis minati. 3 hari setelah mengajukan KM-01, penulis menerima surat KM-02, yaitu surat pengantar magang oleh pihak FSD UMN untuk diajukan kepada perusahaan saat melamar kerja magang.

Setelah itu, penulis langsung mengirimkan email lamaran kerja magang berisi portofolio, CV, dan surat pengantar magang kepada perusahaan-perusahaan yang penulis ajukan pada KM-01 dan telah di*approve* oleh koordinator FSD UMN. Pada tanggal 3 Maret 2021, penulis mendapat balasan email dari Anoman Studio untuk diskusi lebih lanjut melalui ZOOM Meeting. Setelah diskusi lebih lanjut, penulis diberitakan bahwa telah diterima kerja magang oleh Anoman Studio dan dapat mulai magang pada tanggal 4 Maret 2021. Kabar tersebut diberitakan melalui surat pernyataan magang yang diberikan oleh Anoman Studio.

Setelah mengirimkan kabar tersebut kepada pihak FSD UMN melalui email dengan melampirkan surat keterangan magang dari Anoman Studio, penulis mendapatkan formulir untuk KM-03 sampai KM-07. Selama menjalani magang di Anoman Studio, penulis menempuh durasi kerja dengan total kurang lebih 395 jam.