



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internship atau praktik kerja magang merupakan salah satu dari aktivitas wajib yang harus ditempuh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat memenuhi mata kuliah *Internship*. Lewat aktivitas praktik kerja magang dalam mata kuliah ini, mahasiswa didorong untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah mereka serap dalam masa perkuliahan secara langsung di dunia kerja, sekaligus mengenalkan mahasiswa kepada rutinitas dunia kerja. Kegiatan magang ini juga merupakan salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana desain (S.Ds.). Dalam proses pencarian tempat magang, universitas memberi kebebasan kepada semua mahasiswa untuk mencari dan memilih perusahaan tempat melaksanakan magang secara independen.

Saat sedang mencari perusahaan untuk melamar magang, penulis melihat tawaran magang di Anoman Studio dari salah satu teman angkatan *Interactive Design* lewat media sosial. Setelah penulis meriset portofolio project yang telah ditempuh dan dibangun oleh Anoman Studio, penulis langsung memutuskan untuk mencoba melamar magang di Anoman Studio karena tertarik dengan kesempatan pengalaman membuat aset dalam salah satu *indie game developer* di Indonesia, dan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman membuat aset 2D untuk digital media yang berbeda-beda. Setelah mencoba mengirimkan portofolio dan *Curriculum Vitae* penulis lewat *e-mail*, pihak Anoman Studio menyatakan bahwa mereka bersedia menerima penulis untuk menjalankan praktik kerja magang.

Anoman Studio adalah salah satu *indie game developer* yang terkemuka di Indonesia. Berdiri sejak November 2014, Anoman Studio telah meraup beberapa penghargaan baik dari ranah nasional maupun internasional dengan *project* rancangan mereka, seperti *Winner of UMN Protowar 2014*, *TOP 100 INDIEDB: Indie of The Year Hack and Slash*, dan penghargaan lainnya. Selain penghargaan, *project game* yang telah diterbitkan oleh Anoman Studio juga beragam, seperti

aplikasi pendukung *Augmented Reality*, juga beragam permainan dengan grafik 2D maupun 3D.

Dengan portofolio proyek perusahaan yang beragam, penulis merasa bahwa studio Anoman adalah tempat yang tepat untuk melaksanakan aktivitas magang. Setelah mengurus surat-surat keperluan magang, selama sekitar 2 bulan, penulis menjalankan magang dibawah naungan Anoman Studio sebagai *Intern*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang penulis antara lain, sebagai berikut:

1. Memenuhi nilai mata kuliah *Internship* dan sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds).
2. Menerapkan dan merealisasikan ilmu, teknik, dan pengalaman yang didapatkan dan dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam hasil kerja.
3. Mengembangkan kreativitas dan kemampuan penulis dalam merancang maupun mendesain aset sesuai kebutuhan.
4. Mempelajari cara bekerja dalam sebuah tim, mempertanggungjawabkan hasil kerja, dan mengatur waktu dengan efektif.
5. Mendapatkan pengalaman bekerja yang nyata dalam industri *game*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Terhitung sejak tanggal 17 Februari 2020 hingga 24 April 2020, penulis menjalankan kegiatan magang di Anoman Studio. Setiap minggu, penulis datang dan memulai kerja dari hari Senin-Jumat, dimulai dari pukul 08.00 WIB-17.00 WIB. Penulis mendapatkan waktu luang sekitar 1 jam untuk istirahat dan makan siang dari pukul 12.00 WIB-13.00 WIB.

Penulis melakukan beberapa prosedur persyaratan wajib sebelum menjalankan kegiatan praktik magang. Pertama-tama, penulis diminta untuk mencari perusahaan tempat praktik magang sesuai minat, lalu mengisi data informasi perusahaan tersebut ke dalam formulir KM-01 untuk dikaji oleh

Koordinator Magang dan menunggu hingga 2 hari untuk mendapatkan paraf. Lalu, formulir KM-01 tersebut diajukan kepada bagian administrasi FSD untuk mendapatkan surat KM-02 untuk membantu mengajukan lamaran magang ke perusahaan yang sudah disetujui oleh Koordinator Magang, dan juga sebagai verifikasi oleh Ketua Program Studi DKV. Penulis harus menunggu selama kurang lebih 2 hari kerja untuk mendapatkan KM-02 tersebut. Setelah mendapatkan surat KM-02, penulis langsung mengirimkan lagi KM-02 beserta CV (*curriculum vitae*) dan *portfolio* melalui email kepada perusahaan yang telah disetujui tersebut.

Setelah diskusi dengan pihak Anoman Studio, penulis dinyatakan diterima magang oleh pihak Anoman Studio, dan bergegas meminta dan memberikan surat penerimaan magang kepada admin FSD untuk selanjutnya mendapatkan KM-03 sampai dengan KM-07. Pihak Universitas Multimedia Nusantara memperbolehkan mahasiswanya untuk melaksanakan praktik kerja magang dengan syarat minimal 320 jam kerja. Anoman Studio tidak menerapkan minimal durasi pada kegiatan magang, dan akhirnya, penulis terhitung melaksanakan kegiatan praktik kerja magang dari tanggal 17 Februari 2020 hingga 24 April 2020 dengan total jam kerja sebanyak kurang lebih 378 jam.