



### **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

Program kerja magang atau *internship* adalah program pelatihan kerja yang diadakan oleh suatu perusahaan dengan tujuan memberikan pengalaman kerja kepada mahasiswa yang akan lulus maupun yang baru lulus. Saat magang seorang intern(pekerja magang) akan diberi pekerjaan yang sesuai dengan bidang yang ditekuni dan akan dibimbing oleh instruktur yang sudah berpengalaman. Di Universitas Multimedia Nusantara magang adalah salah satu syarat kelulusan. Program kerja magang dapat membantu mempersiapkan mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja.

Sejak kecil penulis sangat senang bermain *game* baik itu *game* PC maupun *game mobile*, hal itu membuat penulis memiliki ketertarikan yang sangat tinggi terhadap industri pembuatan *game*. Selain itu, penulis juga memiliki hobi sampingan yaitu menggambar. Kedua minat tersebut bersatu dan membuat penulis ingin bisa membuat *game* sendiri, terutama membuat karakter dalam *game*. Menurut penulis, karakter adalah komponen penting dalam *game* karena merupakan penghubung antara *user*/pemain dengan dunia *game*. Oleh karena itu, penulis mencari lowongan magang ke perusahaan-perusahaan pembuat *game*.

Penulis akhirnya memutuskan untuk melakukan kerja magang di RedRain Studio, yaitu sebuah studio *game indie* yang berfokus pada pembuatan *mobile game*. Kebetulan penulis sangat ingin menambah *skill* membuat gambar terutama dalam bentuk 2D, dan saat itu RedRain Studio sedang membuka lowongan magang untuk posisi *2D Artist* sehingga menambah minat penulis. Penulis juga merasa memiliki visi dan misi yang sama dengan RedRainStudio, dan penulis merasa RedRain Studio dapat membantu penulis untuk mempersiapkan diri baik dari segi *hardskill* maupun *softskill*. RedRain Studio tidak hanya membuat *game* orisinal, tetapi juga membuka jasa *outsourcing* sehingga dapat membantu penulis untuk belajar menghadapi klien.

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

Maksud dan tujuan kerja magang antara lain:

- a. Melatih dan mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja.
- b. Menerapkan ilmu desain yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di dunia kerja.
- c. Menambah wawasan serta belajar membuat gambar animasi dengan gaya piksel.
- d. Memahami *workflow* perusahaan pembuat *game*.
- e. Mengasah kemampuan *hardskill* dan *softskill* dalam dunia kerja.

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

Pelaksanaan kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara dapat dilakukan pada saat memasuki semester 7 atau 8. Penulis mulai melakukan prosedur pelaksanaan kerja magang saat memasuki semester 8 dimulai dengan mengajukan RedRain Studio sebagai perusahaan magang yang dipilih dalam KM01. Setelah diverifikasi oleh pihak universitas, penulis mendapat surat pengantar magang atau KM02 yang nantinya akan dilampirkan saat melamar ke RedRain Studio. Penulis kemudian mengirim e-mail yang disertai portfolio ke RedRain Studio untuk mengajukan *internship* di bagian 2D Artist. Beberapa hari kemudian e-mail dibalas dengan permintaan kepada penulis untuk mengerjakan tes sederhana, tes yang diberikan adalah membuat animasi 2D *idle* dan *attack* menggunakan gaya piksel. Penulis kemudian menyanggupi untuk mengikuti tes, dan mengirimkan hasil animasi yang telah dibuat melalui e-mail. Beberapa hari kemudian RedRain Studio memberi balasan yang berisi kritik dan saran, serta undangan untuk mengikuti wawancara yang akan dilakukan pada tanggal 25 Februari 2020. Setelah melakukan wawancara pada tanggal yang ditentukan, penulis diinformasikan telah lulus seleksi kerja magang di RedRain Studio dan dapat mulai bekerja mulai

tanggal 2 Maret 2020. Pada tanggal 2 Maret 2020, penulis menyerahkan surat penerimaan kerja magang ke BAAK untuk mendapatkan KM03 hingga KM06.

Sesuai surat KM03 yang dikeluarkan oleh universitas, penulis resmi kerja magang terhitung dari tanggal 3 Maret 2020. Durasi pelaksanaan kerja magang yang ditentukan oleh pihak kampus adalah selama minimal 320 jam kerja, namun kerja magang yang penulis ikuti di RedRain Studio berlangsung selama 3 bulan, yaitu sampai 31 Mei 2020. *Office hour* di RedRain Studio adalah Pk 10:00-17:00 dan jam istirahat makan siang pada Pk 12:00-13:00.