

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Magang atau yang biasa dikenal dengan *internship* atau kerja praktik bagi para mahasiswa, merupakan sebuah kegiatan terjun langsung dalam lapangan kerja dimana mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama duduk di bangku perkuliahan, yang akan tetap dibimbing oleh supervisor yang lebih berpengalaman. Mata kuliah magang ini bertujuan untuk memberikan persiapan kepada para mahasiswa untuk menjadi tenaga kerja yang profesional.

Magang termasuk salah satu syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar Sarjana, mata kuliah magang atau *internship* di UMN memiliki bobot 4 SKS. Durasi minimal yang telah UMN tetapkan untuk SKS *internship* ini adalah 320 jam atau sekitar 40 hari kerja.

Selain itu, dengan semakin majunya teknologi dan *entertainment* di masyarakat seperti hadirnya penyedia jasa streaming, contohnya, netflix, dan youtube, semakin juga masyarakat mengenal berbagai jenis kesenian contohnya adalah ilustrasi, animasi, dan *game* yang semakin mengenalkan dan mengembangkan karakter 2D kepada masyarakat umum.

2D *character design* juga berperan penting dalam dunia desain komunikasi visual, menciptakan sebuah karakter yang ikonik dan unik atau dapat merepresentasikan sesuatu dapat membuat orang-orang lebih mudah menyerap tentang apa yang karakter itu ingin sampaikan dengan pemilihan desainnya.

Penulis berkesempatan untuk melakukan praktik kerja magang sebagai *intern 2D character concept artist* di RedRain Studio. Penulis memilih studio ini karena penulis ingin menambah pengalaman dalam proses pembuatan karakter atau *monster* dalam sebuah *game*, maupun pengalaman bekerja di studio *game*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan praktik kerja magang ini dimaksudkan sebagai syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, adapun tujuan dari kegiatan praktik kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah ilmu dan pengalaman dalam pembuatan *concept design (character design)*
2. Mendapatkan pengalaman sebagai *2D character concept artist* dalam salah satu studio *game* di Indonesia
3. Mempersiapkan diri untuk lebih disiplin dan untuk beradaptasi pada lingkungan kerja
4. Melatih kemampuan bersosialisasi dan komunikasi dalam sebuah perusahaan
5. Penulis memilih studio ini karena penulis ingin menambah pengalaman dalam proses pembuatan karakter atau monster dalam sebuah *game*, maupun pengalaman bekerja di studio *game*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam waktu pelaksanaan praktik kerja magang ini, penulis harus memenuhi peraturan dan prosedur yang telah diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan RedRain Studio

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan praktik kerja magang yang dilaksanakan penulis adalah dua bulan, *WFH* penuh sebagai bentuk pencegahan penularan virus Covid-19, magang dimulai pada tanggal 8 Oktober 2020 sampai dengan tanggal 22 Desember 2020. Jam praktik kerja magang dimulai dari jam 10.00 sampai jam 17.00 dan dipotong satu jam untuk makan siang pada jam 12.00 sampai 13.00 dari hari Senin hingga Jumat. RedRain Studio juga tidak mewajibkan untuk lembur, namun diperbolehkan untuk kerja lebih dari jam kerja yang ditetapkan. Penulis terkadang bekerja dari jam 09.00 sampai 18.00 untuk menyelesaikan pekerjaan.

Untuk proses absensi, biasanya melalui *Google Docs* di pagi hari jam 10.00 dan di sore hari jam 17.00. Pemberian tugas pekerjaan diberikan melalui *WhatsApp* dan tidak bersifat tatap muka.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan prosedur magang yang telah ditentukan oleh UMN, penulis mengajukan beberapa daftar perusahaan yang diminati dalam KM01 yang lalu akan diverifikasi oleh Koordinator Magang. Setelah KM01 telah ditinjau dan dikonfirmasi barulah penulis mendapatkan surat pengantar magang atau KM02 yang lalu dikirimkan ke perusahaan yang sudah lolos proses verifikasi dari Koordinator Magang.

Kemudian penulis mencoba mengajukan surat lamaran untuk posisi *2D game artist* ke RedRain Studio melalui *e-mail*, didalam *e-mail* tersebut dilampirkan juga *CV* serta portofolio penulis. Tak lama kemudian, penulis mendapatkan *e-mail* balasan yang lalu dilanjutkan di *WhatsApp* untuk berlanjut ke bagian tes masuk serta *interview*. Setelah menjalani tes yang diberikan waktu untuk dikerjakan dari tanggal 28 september 2020 sampai 3 Oktober 2020.

Setelah lolos tes masuk dan *interview* dari *founder* RedRain Studio, barulah penulis mengunduh dokumen KM03 hingga KM07. Setelah itu barulah penulis melaksanakan praktik kerja magang pada tanggal 8 Oktober 2020 dan berakhir pada tanggal 22 Desember 2020.