

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang No.13 tahun 2003 mengatur tentang permagangan tentang Ketenagakerjaan khususnya di pasal 21-30. Magang merupakan proses belajar dari seseorang untuk melakukan kegiatan di dunia nyata, selain itu juga magang adalah proses mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan dari seseorang untuk menyelesaikan masalah nyata di sekitarnya (Sumardiono, 2014). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan magang adalah calon pegawai yang belum diangkat secara tetap dan belum menerima gaji ataupun upah karena dianggap masih dalam taraf belajar atau bisa disebutkan juga sebagai calon ahli.

Penulis cukup kesulitan dalam mencari lowongan magang, dikarenakan sedang dalam masa pandemi penyebaran virus *COVID-19* sehingga banyak perusahaan yang membatasi kegiatan dalam bekerja. Akhirnya penulis mendapat magang di PT. Krakatoa Studio Gemilang dengan usaha penulis mencari lowongan dan menghubungi pihak PT.Krakatoa Studio Gemilang melalui email. Alasan penulis memilih perusahaan tersebut karena perusahaan tersebut memberikan respon tercepat lewat email, selain itu tugas yang ditawarkan juga merupakan minat dan kegemaran penulis yaitu *digital artist 2D*. Kedua, reputasi PT.Krakatoa Studio Gemilang juga baik dan bagus sejak merilis *game* bergenre *Role Play Gaming (RPG)* yaitu '*Fractals of Destiny*' dimana menjadi salah satu kebanggaan masyarakat lokal dengan grafiknya yang memukau lewat acara pameran *game* terbesar di Indonesia "BEKRAF Game Prime". Walau perusahaan PT. Krakatoa Studio Gemilang baru berjalan sekitar 3 tahun, namun perusahaan tersebut mendapat apresiasi dari *game* tersebut.

Lalu tugas dan beberapa project yang diberikan oleh penulis adalah membuat 3 buah *potion* dengan kreativitas sendiri dan bergaya elegan serta membuat duplikat *environment* dari 3D menjadi *2D Art*. Tugas yang diberikan

merupakan salah satu minat penulis karena penulis sudah terbiasa melakukannya dari tugas-tugas dari kampus yang diberikan dan tidak asing lagi dalam menggunakan aplikasi Photoshop untuk membuat karya-karya tersebut.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis bekerja langsung dibawah kepemimpinan dari *Chief Operating Officer (COO)* di PT.Krakatoa Studio Gemilang itu sendiri. Selain itu juga dari *COO* itu sendiri, penulis mendapat tugas dan revisi darinya serta masukan yang cukup bagus dan berguna untuk penulis kedepannya selama bekerja. Dari masukan dan revisi-revisi yang diberikan penulis mendapat pelajaran secara tidak langsung dalam bekerja dan pengalaman nyata.

Tujuan magang untuk penulis itu sendiri adalah penulis jadi tau seberapa jauh kemampuan penulis dalam bekerja dan berkarya. Selain melihat kemampuan, penulis juga ingin mendapat pengalaman bekerja dari kesempatan magang ini dengan menghadapi project atau tugas yang sudah diberikan diberikan. Lalu menjadi awal mula penulis untuk memulai saat sudah mendapatkan pekerjaan *full-time* suatu saat nanti.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Awal mula penulis dapat magang di PT.Krakatoa Studio Gemilang, dari penulis menghubungi pihak perusahaan menanyakan soal lowongan magang tersedia atau tidak. Setelah mendapat balasan kurang lebih selama 4 hari, penulis segera mengirimkan CV dan Portofolio. Setelah melakukan balasan dan penawaran beberapa kali, penulis diterima untuk magang dan melakukan *briefing* singkat dari *Chief Operating Officer* lewat telfon di *Whatsapp* baru penulis diberikan *job desk* untuk tugas pertama penulis.

Dalam tugas pertama yang diberikan, penulis diharuskan membuat 3 jenis *potion* dengan desain original buatan penulis dan memiliki kriteria seperti bentuk botol unik namun elegan dan futuristic, jenis *artstyle* adalah *realistic / semi-realistic* tapi tidak menghilangkan kesan art, format dalam bentuk .Psd/Photoshop dengan layer yang terpisah. Kurang lebih selama sebulan penulis membuat karya tersebut dengan revisi yang cukup banyak dan bertahap dari sketsa, pemilihan warna, dan pewarnaan. Setelah tugas tersebut, penulis juga diberikan tugas kedua untuk membuat *environment art* dari *screenshot* yang diberikan dari bentuk 3D menjadi *2D Art*. Lalu untuk jam kerja penulis sebenarnya tidak adanya ketentuan khusus dan fleksibel tapi penulis menentukan jam kerja sesuai penulis lakukan dengan rata-rata jam kerja selama 7 jam dan dilakukan secara *rempte* atau *Work From Home* (WFH).