

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era modern ini, medium dalam menyampaikan dan/atau mengajarkan anak-anak materi pelajaran tak hanya sekedar secara kertas dan selalu berada di kelas. Penggunaan teknologi seperti permainan atau biasa dikenal dengan *game* yang interaktif dapat membuat siswa-siswi belajar dengan baik karena cara pembelajaran yang menarik. Penggunaan medium *game* sebagai media pembelajaran juga dapat membantu pengajar seperti guru di sekolah maupun orang tua murid cara mengajarkan dan mengajak murid untuk lebih tertarik untuk belajar.

PT. Inovasi Digital Edukasi merupakan salah satu perusahaan yang menggunakan medium *game* berjudul FunTutor sebagai alat edukasi kepada pelajar dari SD hingga SMA. Perusahaan tersebut memprioritaskan pendidikan anak-anak di Indonesia, sehingga *game* edukatif FunTutor dapat digunakan dan diakses di manapun. Bentuk visual yang ditampilkan berupa ilustrasi vektor yang biasa ditemukan dalam *game flash* dan dengan ilustrasi vektor pula penyampaian materi mudah dimengerti oleh pembaca dari anak-anak hingga dewasa.

Penulis pertama kali menemukan perusahaan tersebut dari salah satu situs lowongan kerja dan ketika membaca deskripsi pekerjaan mereka, penulis menjadi tertarik karena berhubungan dengan *game*. Pada awal pelamaran dalam situs dituliskan bahwa perusahaan membutuhkan animator, namun karena keadaan masih pandemi dan jarak kantor dengan rumah penulis sangat jauh maka oleh perusahaan penulis dipindahkan ke divisi ilustrasi untuk aset *game* karena lebih mudah dikerjakan untuk situasi WFH. Penulis pun memulai kerja magang seminggu setelah wawancara.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang merupakan kewajiban mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara karena menjadi salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana. Tak hanya itu, dengan kerja magang mahasiswa dapat mengenali seperti apakah suasana lapangan kerja, belajar beradaptasi dengan kondisi sosial dan mendapatkan pengalaman dari apa yang dikerjakan. Dari pengalaman kerja magang, mahasiswa dapat belajar bagaimana mengatur jadwal apa yang perlu diselesaikan pada hari itu juga dan yang mana perlu dicicil.

Penulis selama ini menggunakan *software* berbasis vektor hanya untuk ilustrasi tugas kampus dan sangat jarang menggunakannya. Namun setelah mengikuti program kerja magang di FunTutor, penulis dapat belajar kembali bagaimana membuat ilustrasi aset menggunakan vektor, bagaimana proses dalam pembuatan *game*, lebih fokus dan detail dalam memberi nama pada *layer* aset agar animator tidak bingung, Karena FunTutor merupakan *game* edukasi, maka materi perlu diperhatikan dan disesuaikan apakah sudah sesuai dengan *script* yang sudah ada dan membetulkan *typo* pada aset materi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 28 Januari 2021, penulis mulai mengirim lamaran berupa CV melalui situs lowongan kerja berupa JobStreet dan mendapatkan undangan wawancara pada tanggal 4 Februari 2021. Karena kondisi masih pandemi, wawancara yang dilakukan secara *online*. Setelah wawancara, dari pihak perusahaan mengganti lamaran yang berawal di divisi animator menjadi divisi ilustrator aset karena kondisi WFH untuk divisi ilustrator lebih cocok dan ada lowongan pada saat itu. Program kerja magang dimulai pada tanggal 22 Februari 2021. Pada hari pertama kerja, penulis dihubungi oleh *supervisor* melalui aplikasi chat berupa WhatsApp untuk diberitahu seperti jam kerja, proses kerja yang akan dilakukan, bentuk *file* yang perlu dikumpulkan dan selalu memberi laporan apa yang sudah diselesaikan dan di *upload* dalam folder yang telah disediakan setiap

jam pulang. Progres kerja magang yang telah dilakukan oleh penulis selama 70 hari kerja dari tanggal 22 Februari 2021 hingga 28 Mei 2021. Dari perusahaan tidak ada peraturan waktu minimum magang yang diberikan. Jam kerja magang mengikuti jam kerja WFO yaitu dari pukul 09.00-18.00. Proses pengerjaan berubah pada bulan Maret karena terdapat anak magang baru sehingga prosedur pengerjaan yang berawal dari diberikan form berisi catatan aset apa saja yang perlu direvisi untuk segala divisi dalam *Google Drive*, berubah dengan menggunakan program Trello, di mana *supervisor* akan memberikan tiap anak-anak magang masing-masing kartu dengan isi aset apa saja yang perlu dikerjakan. Tiap *file* aset yang telah dikerjakan diberikan tanggal, bulan dan tahun berapa *file* tersebut dikerjakan.

Sebelum melakukan proses kerja magang, penulis telah mengikuti pembekalan magang pada tanggal 19 Februari 2021. Setelah melakukan proses kerja magang, penulis memulai menulis laporan magang dan mendapatkan bimbingan dengan dosen pembimbing Firdyanza, S.Sn.. Bimbingan yang dilakukan sebanyak 3 kali melalui Zoom, *email* dan WhatsApp. Laporan magang yang telah selesai ditulis dan ditanda tangani dikumpulkan sebelum tanggal 11 Juni 2021 agar dapat didaftarkan untuk mengikuti proses sidang magang. Setelah dikumpulkan dan diterima, penulis mendapatkan tanggal sidang magang yaitu pada tanggal 22 Juni 2021. Penulis dianggap telah lulus sidang magang pada tanggal yang sama.