

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Magang merupakan sebuah proses atau bagian dari pelatihan kerja yang perlu dilalui oleh pelajar SMK kelas 3 (PKL) dan setiap mahasiswa yang hendak mengambil gelar sarjana atau gelar lainnya karena merupakan salah satu syarat utama untuk menyelesaikan proses pendidikan mereka (Duniapcoid, 2021). Proses ini tentunya tidak luput dari semua mahasiswa dengan jurusan manapun dan mahasiswa seni merupakan salah satunya. Jurusan yang penulis ambil sebagai mahasiswa seni adalah jurusan animasi namun, meskipun penulis telah belajar sebagai mahasiswa animasi yang memiliki beberapa opsi untuk menempuh karir di bidang animasi, penulis memiliki sebuah ketertarikan tersendiri di bidang seni lainnya, yaitu sebagai *2D artist* khususnya dalam sebagai ilustrator dan *concept artist*. Penulis juga tertarik secara khusus dalam pekerjaan sebagai *2D artist* di sebuah industri *game*, alasannya adalah gaya menggambar yang pernah penulis temui di kebanyakan industri *game* cocok dengan gaya menggambar yang selama ini penulis miliki. Oleh karena itu penulis memiliki pendapat bahwa bekerja sebagai *2D artist* di sebuah perusahaan *game* dapat membantu perkembangan penulis dengan pesat sebagai seorang *2D artist*. Hal ini membuat penulis menetapkan tujuan magang penulis adalah sebuah perusahaan *game* sebagai *2D artist*.

Setelah melakukan banyak riset terkait perusahaan *game* yang ada di Indonesia, penulis lalu mencoba untuk mengkontak perusahaan-perusahaan terkait yang sedang membuka magang. Namun penulis tidak mendapatkan perusahaan yang cocok dengan minat dan kebutuhan penulis. Hal tersebut dikarenakan beberapa hal seperti gaya menggambar *game* yang telah dibuat oleh beberapa perusahaan tidak sesuai dengan gaya menggambar yang penulis miliki atau *jobdesc 2D artist* yang penulis cari juga tidak sedang dibutuhkan oleh perusahaan tersebut. Biarpun penulis menemukan beberapa perusahaan *game* yang cocok dengan minat dan kebutuhan penulis, perusahaan tersebut sayangnya tidak sedang

membuka lowongan magang. Hingga suatu saat penulis menemukan sebuah perusahaan bernama Gambir Studio merupakan perusahaan *game* yang berbasis di Yogyakarta. Dari situ penulis mulai menelusuri lagi perusahaan seperti apakah Gambir Studio itu dan memutuskan bahwa penulis merasa perusahaan ini merupakan pilihan yang cocok untuk penulis tuju sebagai tempat magang penulis. Alasan utamanya adalah *opening jobdesc* yang ada cocok dengan pekerjaan yang memang sedang penulis cari yaitu sebagai *2D artist* dan juga gaya menggambar dari perusahaan ini yang menurut penulis cocok pula dengan gaya menggambar penulis sendiri yaitu *stylized painting*. Terlebih lagi penulis merasa tidak terintimidasi dengan perusahaan ini oleh karena *review* positif dari orang-orang yang telah melakukan magang di studio itu dari *sebuah* video profil Gambir Studio yang penulis temukan di Youtube. Penulis akhirnya ingin mencoba merasakan pengalaman bekerja sebagai *2D artist* di perusahaan Gambir Studio.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Awalnya penulis memiliki tujuan untuk melakukan kerja magang di perusahaan Gambir Studio untuk mencoba pengalaman baru sebagai *2D artist* di perusahaan *game* dan juga untuk menambah pengalaman penulis sebagai *2D artist* khususnya sebagai ilustrator dan juga sebagai *concept artist*. Alasan penulis memilih perusahaan *game* untuk mengembangkan *skill* penulis sebagai *2D artist* dan bukan perusahaan animasi atau lainnya adalah dikarenakan penulis memiliki gaya menggambar yang sesuai dengan gaya menggambar yang ada di kebanyakan industri *game*. Penulis juga hendak mengetahui *pipeline* pengerjaan sebuah *game* khususnya *pipeline 2D artist* karena penulis memang telah memutuskan akan menjalani pekerjaan di bidang ini kedepannya. Penulis juga tertarik untuk mempelajari poin-poin penting yang perlu penulis perhatikan sebagai *2D artist* di perusahaan *game* karena penulis belum memiliki pengalaman dan pengetahuan terkait hal ini yang hendak penulis gunakan untuk mempersiapkan diri penulis agar dapat mendapatkan posisi pekerjaan yang penulis inginkan setelah penulis selesai menempuh kuliah nantinya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melamar kerja di perusahaan Gambir Studio pada tanggal 8 Maret 2021. Penulis lalu melaksanakan prosedur *test* magang dari tanggal 10 Maret 2021 hingga 17 Maret 2021, *test* tersebut berupa mendesain karakter pria dan wanita muda Indonesia dan sebuah hidangan masakan padang sesuai dengan *style game* studio Gambir yaitu *game* Kuliner Selera Nusantara.

Pada tanggal 22 Maret 2021 penulis melakukan wawancara dengan perusahaan Gambir Studio melalui aplikasi Discord dan pada tanggal 23 Maret 2021 mulai melaksanakan magang di perusahaan Gambir Studio hingga tanggal 18 Juni 2021 (dengan total durasi magang 3 bulan). Magang dilaksanakan selama lima hari seminggu, hari senin hingga jumat dan tidak termasuk hari libur nasional. Durasi jam kerja perharinya adalah selama tujuh jam kerja dari pukul sembilan pagi hingga lima sore dengan istirahat selama satu jam pada pukul 12 siang. Berikut tabel *timeline* proses kerja magang penulis dari awal melamar magang hingga akhir selesai menjalani proses kerja magang:

Tabel 1.1. *Timeline* proses kerja magang

NO.	TANGGAL	KETERANGAN
1	19/02/2021	Penulis mengikuti pembekalan magang program studi film secara virtual melalui aplikasi ZOOM
2	08/03/2021	Penulis mengirim permohonan magang kepada perusahaan Gambir Studio
3	10/03/2021	Penulis menerima balasan dari perusahaan Gambir Studio, penulis mulai mengerjakan test yang diberikan oleh perusahaan Gambir Studio untuk seleksi magang
4	17/03/2021	Penulis mengirim hasil test kepada perusahaan Gambir Studio
5	18/03/2021	Penulis menerima info bahwa penulis lolos melalui tahap test magang dan untuk mengikuti tahap selanjutnya yaitu wawancara
6	22/03/2021	Penulis menjalani wawancara dengan perusahaan Gambir Studio
7	23/03/2021	Penulis mulai menjalani proses kerja magang
8	18/05/2021	Penulis menjalani bimbingan laporan magang pertama via

		ZOOM
9	10/06/2021	Penulis menjalani bimbingan laporan magang kedua via ZOOM
10	11/06/2021	Penulis mengumpulkan laporan magang di my.umh.ac.id guna pendaftaran sidang magang
11	18/06/2021	Penulis selesai menjalani proses kerja magang
12	22/06/2021	Penulis melaksanakan sidang magang