



### **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

Penulis memilih untuk melakukan praktek kerja magang didasari oleh kewajiban setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang diperuntukan untuk mahasiswa program studi *Interactive Design* tingkat akhir. Program magang ini dilakukan melalui mata kuliah *Internship* yang bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar mampu menggunakan pelajaran-pelajaran yang sudah mereka pelajari didalam kelas dan mengaplikasikannya kedalam dunia kerja. Keadaan pandemi Covid – 19 sangat mempengaruhi alur proses kerja magang dan bagaimana cara bertemu dengan klien, proses desain dan revisi semua dilakukan secara media daring. Universitas Multimedia Nusantara sangat membantu dalam proses pencarian kerja penulis, dan pada akhirnya inilah kerjaan yang penulis ambil, yaitu asisten peneliti dosen.

Dosen pembimbing penulis menawarkan kesempatan untuk berkerja dengan dosen, dimana dosen kami sedang berniat untuk membuat proyek berjudul SOBAT MAEN. Proyek ini dilaksanakan oleh dosen Desain Komunikasi Visual, Agatha Maisie Tjandra. Tujuan proyek ini adalah mengajarkan bagaimana cara mendesain sebuah *game* kepada anak-anak berusia SMP-SMA. Proyek ini berbentuk sebuah *Website* yang didalamnya berisikan kumpulan permainan yang dapat dimainkan secara gratis. Pemain juga dapat membuat gambarnya sendiri dan dimasukkan kedalam website tersebut. Selain mengajarkan cara membuat *game* disini proyek yang kami buat juga bertujuan agar siswa dan siswi dapat bertemu dan berkolaborasi secara daring dan membuat permainan dengan aset yang penulis siapkan, atau mereka sendiri siapkan secara ilustrasi *digital*. Proyek ini ditawarkan kepada mahasiswa dikarenakan beliau membutuhkan tenaga kerja untuk dibidang Ilustrasi dan UI/UX. Ini menjadi sarana dan kesempatan bagi mahasiswa khususnya penulis yang sedang mencari pekerjaan untuk menyelesaikan mata kuliah *Internship*.

Illustrator adalah seorang *artist* yang bertujuan untuk memberikan representasi visual dari konsep yang merupakan sebuah tulisan. Penulis sebagai asisten peneliti bertanggung jawab dalam membuat aset ilustrasi yang nantinya akan digunakan dalam permainan yang ada didalam *website* SobotMaen.

Penulis tertarik untuk melakukan magang di jalur Ilustrasi dikarenakan penulis ingin meningkatkan kemampuan menggambar secara *digital* baik dalam kualitas pewarnaan maupun kualitas tarikan garis. Ini juga pembelajaran untuk penulis agar mengetahui proses bagaimana cara mengaplikasikannya ke dalam suatu website interaktif. Disisi lain penulis juga ingin mendapatkan pengalaman *real* bagaimana rasanya bekerja dibidang desain, apa yang diperlukan dan skill apa yang penulis pelajarkan sebagai mahasiswa yang dapat dipraktekan didalam dunia kerja.

Media sosial adalah sebuah bentuk komunikasi secara elektronik dimana pemakai dapat bertemu sekumpulan komunitas online dan membagikan informasi, ide, pesan personal atau konten (Video, foto, desain). Di dalam proyek ini, media sosial adalah salah satu alat yang berperan penting dalam membagikan informasi mengenai kegiatan SobotMaen. Tugas penulis dalam proyek ini salah satunya mencakup media sosial, dimana penulis harus membuat tampilan visual dari media sosial proyek ini. Media sosial utama yang proyek kami pakai adalah *Instagram*.

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

Maksud dan tujuan penulis melakukan kerja praktek magang asisten peneliti adalah:

1. Untuk menambahkan pengalaman dalam membuat aset *game* yang dengan harapan dapat berguna jika penulis akan mencari kerjaan dibidang tersebut. Disini penulis ingin mempelajari bagaimana cara proses bekerja ilustrator serta apa tahap-tahap yang diperlukan sebelum ilustrasi dapat dikonsumsi oleh pengguna.
2. Mengaplikasikan ilmu yang penulis dapat dari pembelajaran selama ini didalam UMN, apakah pelajaran tersebut dapat di aplikasikan atau tidak.

3. Mencari *networking* dimana penulis dapat bertemu orang-orang baru yang dapat menjadi rekan kerja bahkan membantu dalam pencarian kerja yang nantinya penulis akan lakukan.
4. Membantu dosen kampus penulis dikarenakan kebutuhannya adalah tenaga kerja mahasiswa.
5. Terakhir agar penulis dapat menyelesaikan pelajaran didalam Universitas Multimedia Nusantara.

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

Penulis melaksanakan magang di Universitas Multimedia Nusantara sebagai Asisten Penelitian dari tanggal 13 Agustus 2020 – 21 September 2020, dilakukan dengan lima hari kerja dalam satu minggu. Jam kerja yang ditentukan oleh ketua peneliti adalah pukul 08.00 – 18.00 atau sembilan jam kerja, dimana sabtu dan minggu penulis dibolehkan mengambil jatah kerja. Total hari kerja magang yang telah ditempuh adalah 40 hari, dengan total waktu 324 jam.

### **1.4. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Tahapan penulis dalam melakukan kerja magang adalah dengan mengikuti pembekalan magang, kemudian mendaftarkan KM 01 untuk mendapatkan surat pengantar yang akan ditujukan pada perusahaan. Penulis juga menyiapkan CV serta portfolio yang akan dikirimkan ke perusahaan. Setelah penulis mendapat surat pengantar berupa KM 02, penulis mengirimkan berkas tersebut beserta CV dan portfolio pada Dosen Agatha Maisie selaku ketua penelitian. Kemudian penulis menghubungi HRD Universitas Multimedia Nusantara dan diminta untuk mengirimkan berkas yang dibutuhkan seperti CV, scan KTP, scan KTM, dan *screenshot* transkrip nilai pada 12 Agustus 2020 dan menerima surat penerimaan magang pada 14 Agustus 2020.