

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Bidang pekerjaan sebagai desainer, khususnya Desain Komunikasi Visual (DKV), semakin berkembang hingga saat ini. Tak terkecuali bidang desain interaksi. Menurut salah satu unggahan media sosial Instagram oleh Narasi TV (2021), *UI/UX Designer* menjadi salah satu pekerjaan yang semakin populer di masa ini. Di mana semakin banyak dibutuhkan *platform* atau pun media digital untuk bertahan di masa pandemi. Salah satu media digital yang dapat dihasilkan adalah *game*. Media ini dapat menjadi salah satu cara untuk mendekatkan diri dengan teman, atau pun sekadar menghibur diri selama isolasi mandiri.

Agar mampu menghasilkan desain *UI/UX* yang baik bagi pengguna, diperlukan adanya pengalaman, kemampuan dalam perancangan, serta koordinasi yang baik dengan divisi lain yang terlibat. Maka sebelum terjun memasuki dunia kerja yang sebenarnya, mahasiswa perlu melalui proses praktik kerja magang. Dalam proses ini, mahasiswa dapat memiliki gambaran lingkup profesional serta menerapkan ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah.

Maka, penulis mempertimbangkan beberapa perusahaan yang memiliki reputasi yang baik serta portofolio dengan kualitas yang baik pula. Karena itu, penulis memilih Anoman Studio sebagai salah satu pertimbangan tempat untuk melakukan praktik magang. Alasannya, Anoman Studio memiliki potensi untuk menjadi studio *game indie* yang lebih baik karena perancangan karya *game*-nya. Hal ini terbukti dari beberapa pencapaian oleh Anoman Studio semenjak masa berdirinya. Karena itu, penulis tertarik untuk melamar di Anoman Studio untuk memperoleh pengalaman alur bekerja di studio *game indie*, serta mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi gaya visual.

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

Pelaksanaan praktik kerja magang ini memiliki maksud dan tujuan untuk menyelesaikan mata kuliah *Internship* serta merupakan salah satu syarat kelulusan. Selain itu, terdapat beberapa hal yang ingin penulis pelajari, dan memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.
2. Memahami hal teknis dalam perancangan media interaktif, khususnya aset *game* 2D dan/atau desain *UI/UX* untuk *game*.
3. Karena berhadapan langsung dengan projek dan klien nyata, dapat menambah pengalaman serta mempelajari *soft skill* yang dibutuhkan dalam lingkup profesional.
4. Menambah wawasan terkait proses perancangan desain media interaktif serta mengeksplorasi gaya visual.
5. Memperluas hubungan dengan rekan kerja baru, khususnya dalam bidang industri *game*.

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

Dalam proses pelaksanaan kerja magang ini, penulis perlu mengikuti regulasi yang telah ditetapkan oleh program studi DKV UMN, serta peraturan yang berlaku pada Anoman Studio. Berikut ini adalah prosedur pelaksanaan kerja magang yang telah penulis lakukan.

### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis melaksanakan praktik kerja magang pada bulan Agustus 2021, dimana akses ruang publik masih dibatasi karena pandemi Covid-19. Maka dari itu, pihak Anoman Studio memberlakukan sistem kerja *WFH (work from home)* kepada seluruh peserta magang hingga akhir periodenya masing-masing. Dalam hal ini, penulis menyepakati untuk melakukan kerja magang secara daring selama periode 3 bulan, yaitu mulai dari 24 Agustus hingga 30 November 2021.

Waktu mulai kerja per hari untuk peserta magang tidak ditentukan dengan jam yang pasti dan cukup fleksibel. Namun, peserta magang diharapkan mampu menyelesaikan target pekerjaan dalam satu minggu dengan waktu kerja yang ditentukan sendiri per harinya. Oleh karena itu, penulis menentukan durasi selama 6 hingga 8 jam kerja dalam sehari. Maka, total durasi kerja magang yang penulis lakukan telah mencapai target waktu minimal 320 jam, sebagai persyaratan lulus dari mata kuliah *internship* di Universitas Multimedia Nusantara.

### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Sesuai dengan prosedur magang dari program studi DKV UMN, penulis mengikuti pembekalan magang pada hari Jumat, 7 Mei 2021 sebagai salah satu syarat mengambil mata kuliah *internship*, dan juga persiapan berkas untuk mengajukan tempat magang. Kemudian, penulis mengajukan formulir KM-01 yang berisi 5 informasi tempat magang. Formulir diberikan dalam bentuk Google Form kepada dosen koordinator magang melalui akun admin program studi DKV untuk melakukan verifikasi. Setelah disetujui, penulis mendapatkan surat pengantar magang (KM-02) dalam waktu kurang lebih 3 hari kerja.

Penulis mulai mengirimkan *curriculum vitae*, portofolio, dan surat pengantar magang dari universitas pada tanggal 12 Agustus 2021 kepada perusahaan yang dituju. Namun pada pengajuan pertama ini penulis belum memiliki kesempatan untuk kerja magang di perusahaan yang diajukan. Maka, penulis kembali mengajukan formulir KM-01 yang berisi 3 informasi perusahaan, salah satunya adalah Anoman Studio. Setelah disetujui dan mendapatkan surat pengantar magang, penulis segera mengirimkan berkas-berkas yang dibutuhkan kepada perusahaan yang dituju pada tanggal 24 Agustus 2021. Pada hari yang sama, penulis mendapatkan surat balasan dari Anoman Studio untuk undangan wawancara yang jadwalnya akan disepakati setelah berdiskusi. Pada akhirnya, wawancara sepakat dilaksanakan di hari yang sama pula pada pukul 14.00 melalui Google Meet bersama Bapak Made Wira Aditya selaku *CEO*. Pada wawancara tersebut, penulis dinyatakan diterima untuk melakukan kerja magang di Anoman Studio serta melakukan *briefing* tugas awal.

Setelah itu, penulis meminta, dan menerima surat diterima magang dari Anoman Studio pada pukul 15.00, kemudian diteruskan kepada pihak BAAK UMN dan program studi DKV untuk melakukan konfirmasi. Selanjutnya, penulis mulai mengunduh formulir KM-03 hingga KM-07 melalui *website* my.umn.ac.id.

Pada tanggal 25 Agustus 2021, penulis secara resmi bergabung dengan Anoman Studio dengan memasuki grup / *server* Discord Anoman Studio Jakarta. Segala pembahasan dan diskusi pekerjaan dilakukan melalui *platform* tersebut untuk mempermudah proses kerja daring. Namun, pada minggu pertama periode magang, penulis belum menerima *jobdesk* untuk projek. Setelah menunggu dan menanyakan kembali, barulah pada tanggal 31 Agustus 2021 penulis mulai aktif terlibat untuk pengerjaan projek, serta mulai mengisi formulir KM-03 hingga KM-05. Setelah memenuhi syarat waktu minimal, penulis menyerahkan KM-06 dan KM-07 kepada pembimbing lapangan, yaitu Bapak Made Wira Aditya, untuk melakukan penilaian dan verifikasi.