BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan yang dikatakan dalam gramedia.com (2021), *Internship* atau magang merupakan pelatihan kerja terutama untuk mahasiswa tingkat akhir. Program *Internship* sendiri berlaku dalam Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu syarat kelulusan. Dalam kegiatan magang, mahasiswa akan diberikan pekerjaan yang biasanya berhubungan dengan projek dalam tempat kerja tersebut. Peran yang didapatkan dari *Internship* juga berhubungan dengan divisi yang dipilih oleh mahasiswa.

Dalam program *Internship* ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan program magang di Anoman Studio. Penulis memilih Anoman Studio dikarenakan ketertarikan pada pembuatan *game* dan ingin memperluas pengetahuan serta pengalaman dalam proses produksinya. Namun dengan situasi COVID yang ada, maka jenis *Internship* yang dapat dilakukan ialah *Work from Home*. Dengan *Internship* ini, penulis mendapatkan salah satu posisi sebagai 2D *Artist*. Dengan *jobdesc* yang didapatkan, penulis dapat mendapatkan pengalaman dalam pembuatan aset *game* yang sesuai dengan cerita dan *setting* yang diterapkan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kegiatan magang ialah:

a. Menambah pengalaman dalam dunia kerja yang sesuai dengan divisi yang diminati
b. Mempertajam keahlian komunikasi dan rasa kerja sama dengan tim
c. Mendapatkan pengetahuan dari individu-individu dengan *background* pendidikan serta divisi yang berbeda
d. Memahami bagaimana *workflow* berjalan dalam proses pembuatan *game*, ilustrasi, dan *animasi*

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang reguler dalam Universitas Multimedia merupakan pada semester akhir seperti 7 & 8. Namun penulis melakukan *extend* dalam perkuliahan yang mengakibatkan melakukan pelaksanaan magang pada semester 10 setelah menyelesaikan *Final Project* pada semester sebelumnya. Penulis mengetahui lowongan magang *Anoman Studio* dari sebuah *website* gamedeveloper.id dan kabar dari teman yang sempat melakukan magang di studio tersebut.

Setelah mengirimkan CV dan *Portfolio* pada *Anoman Studio*, penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan wawancara dengan CEO studio tersebut pada tanggal 7 April 2022. Wawancara yang dilakukan berupa secara *remote* atau *video call*.

Kemudian, disetujui bahwa tanggal mulai magang untuk penulis ialah pada 11 April 2022 hingga 25 Juni 2022. CEO *Anoman Studio* kemudian memberikan *link Discord* pada tanggal mulai magang dikarenakan sistem kerja *Work From Home* yang masih berlaku.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA