

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di perguruan tinggi merupakan salah satu cara yang dapat dilalui seseorang untuk melatih ketrampilan dan keahlian sebelum memasuki dunia kerja. Seringkali ilmu yang didapatkan dari perguruan tinggi hanyalah sebatas teori dan praktik dalam skala kecil. Padahal selain teori, di dalam dunia kerja juga diperlukan ilmu yang praktis dan aplikatif. Di Universitas Multimedia Nusantara, setiap mahasiswa/i diwajibkan untuk melakukan kerja praktik magang. Kegiatan ini dilakukan untuk menciptakan lulusan yang terampil dalam bidangnya dan mampu bersaing di dalam dunia kerja.

Dalam kegiatan magang ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk bekerja di PT. Mojiken Interaktif Mandiri, atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan Mojiken. Mojiken merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di industri *game*, khususnya dalam pembuatan *game 2D*. Ketertarikan dan keingintahuan terhadap proses pembuatan *game* serta karya Mojiken yang menarik perhatian penulis membuat penulis memilih perusahaan ini untuk melakukan praktik kerja magang. Selain itu, Mojiken mengizinkan para pekerjanya, tidak terkecuali pelamar magang, untuk bekerja secara daring/*online* di kala masa pandemi COVID-19. Hal ini membuat penulis semakin yakin untuk melakukan magang di perusahaan ini.

Penulis melamar dan diterima sebagai *2D artist*. *2D artist* adalah seseorang yang ahli dalam membuat gambar latar, karakter, *tilemap*, *sprite*, dan hal lain yang berhubungan dengan 2D seperti pembuatan *interface* tanpa menggunakan program 3D (Bethke, 2003). Di Mojiken, seorang *2D artist* juga memiliki tanggung jawab untuk melakukan hal yang serupa. Dengan bekerja sebagai *2D artist* di perusahaan ini, penulis berharap dapat menerapkan ilmu yang telah didapat semasa kuliah serta mendapatkan ilmu baru yang dapat meningkatkan ketrampilan penulis dalam melaksanakan pekerjaannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan kerja magang di Mojiken adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman di dunia kerja, khususnya dalam industri *game* sebagai seorang *2D artist*;
2. Melatih disiplin dalam mengikuti *timeline* kerja;
3. Melakukan praktik dari apa yang telah dipelajari selama kuliah; dan
4. Mengasah kemampuan berkomunikasi dengan sesama teman magang maupun pekerja lainnya di Mojiken.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Jangka waktu yang diberikan untuk pelaksanaan kerja magang Merdeka di Universitas Multimedia Nusantara adalah minimal 800 jam. Penulis melakukan kerja magang di Mojiken selama 6 bulan dimulai dari bulan Juni hingga Desember, terhitung sejak 14 Juni 2021 hingga 14 Desember 2021. Penulis mencapai 450 jam terhitung dari 14 Juni 2021 hingga 15 September 2021. Hari kerja di Mojiken adalah hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja pukul 11 pagi hingga 5 sore. Setiap harinya pukul 11 pagi dan 5 sore, terdapat rapat *briefing* oleh pembimbing lapangan kepada peserta magang untuk menyampaikan tugas yang harus dilakukan pada hari itu. Jika terdapat halangan, peserta magang wajib melapor pada pembimbing lapangan.

Sebelum melaksanakan praktik kerja magang, penulis mengajukan perusahaan melalui *website* merdeka.umn.ac.id untuk meminta persetujuan koordinator magang. Setelah disetujui, penulis menerima surat pengantar magang (MBKM-01) kemudian mengirim surat tersebut beserta dengan CV dan portfolio ke *e-mail* Mojiken. Setelah itu diadakan proses wawancara secara daring dengan direktur utama Mojiken dan penulis diterima untuk melakukan magang. Beberapa hari setelahnya, penulis menerima surat penerimaan magang dari perusahaan dan mengunggahnya ke *website* merdeka.umn.ac.id dan mendapatkan akses pengisian *daily task* (MBKM-03) untuk menulis pekerjaan yang dilakukan selama magang dan menghitung total jam kerja.