



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

2D Artist adalah pekerjaan yang penting dalam pembuatan *game*, dalam sebuah *game* dibutuhkan seseorang yang dapat membuat aset-aset yang membentuk *game* tersebut, dari konsep hingga dapat dimainkan. *2D Artist* juga berfungsi untuk menentukan bagaimana *art style* suatu *game* akan ditentukan.

Sebelum melakukan kerja magang di studio Re-Anoman, penulis juga mengirimkan CV dan portofolio *online* ke beberapa studio *game* lainnya seperti Ikaan Studio, Mintsphere, dan Altermyth. Tetapi studio yang merespon pertama kali adalah Re-Anoman. Penulis lalu bercakap-cakap dengan studio tersebut untuk mengetahui prosedur apa saja yang harus dilakukan.

Re-Anoman Studio merupakan studio *game* yang memproduksi karya-karya baru dan bervariasi. Studio ini tidak hanya terfokus dengan proyek *game* saja, tetapi juga dengan proyek yang tidak berhubungan dengan *game*. Penulis memilih Re-Anoman studio sebagai perusahaan tempat kerja magang penulis karena alasan-alasan berikut ini:

1. Re-Anoman Studio memiliki portofolio yang cocok dengan karya yang bisa dihasilkan oleh penulis. sehingga penulis percaya karya-karya yang penulis buat bisa berguna.

2. Respon yang cepat membuat penulis percaya studio tersebut cepat dan efektif dalam pekerjaannya.

Melalui pengalaman kerja magang di Re-Anoman Studio, penulis berharap mendapatkan pengalaman dan wawasan baru, juga bagaimana rasanya bekerja langsung di studio *game*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan magang diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana (S1). Dengan diselenggarakannya program ini, mahasiswa dapat menambah pengalaman dan wawasan. Tujuan penulis melakukan kerja magang di perusahaan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan berkomunikasi dengan tim di dunia kerja langsung.
2. Mengetahui dan mengenal bagaimana peran *2D Artist* di studio.
3. Meningkatkan kemampuan dalam membuat aset-aset yang dibutuhkan tim dalam membuat *game*.
4. Menambah wawasan baru tentang efektifitas waktu dan *deadline*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Beberapa prosedur harus dilalui dan dilakukan oleh penulis agar dapat melakukan proses kerja magang. Penjelasan mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang penulis akan dijelaskan dibawah ini:

1.3.1. Waktu Kerja Magang

Perusahaan mengizinkan penulis untuk memulai praktek kerja magang pada tanggal 9 April 2018 dengan lama periode tiga bulan. Kerja magang dilakukan setiap hari Senin sampai Jumat, dan pengecualian pada hari libur nasional atau apabila penulis memiliki keperluan pribadi. Jam kerja dimulai dari pukul 08.30 WIB sampai 17.30 WIB dengan waktu istirahat pukul 12.00 WIB sampai 13.00 WIB, dan saat bulan puasa dimulai dari pukul 08.00 WIB sampai 17.00 WIB.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum memulai praktek kerja magang, ada persyaratan yang harus penulis penuhi. Persyaratan dari kampus Universitas Multimedia Nusantara adalah, penulis harus memenuhi beberapa syarat akademik sebagai berikut: syarat akademik yang harus dipenuhi lulus minimal 100 Satuan Kredit Semester (SKS) dengan Indeks Prestasi Kumulatif minimal 2.00 dengan nilai D minimal 2 dan tidak ada nilai E untuk mata kuliah wajib.

Setelah syarat akademik terpenuhi, penulis menyusun portofolio dan *curriculum vitae* (CV). Sebelum mendapatkan magang di perusahaan, penulis melewati beberapa prosedur pengajuan magang yang telah ditentukan oleh pihak kampus, yaitu:

1. Penulis mengisi form awal KM-01, dimana penulis menulis beberapa perusahaan yang telah penulis dapatkan dari pencarian lowongan kerja magang di *website online* sebagai cadangan.

2. Setelah perusahaan yang penulis ajukan telah dikonfirmasi dan disetujui oleh koordinator magang, penulis memberikan surat permohonan magang dari kampus ke perusahaan.
3. Perusahaan memberi surat izin magang yang kemudian diserahkan kepada pihak kampus, setelah itu surat-surat lanjutan baru diberikan oleh kampus dan penulis dapat memulai kerja magang.
4. Setelah jam kerja magang minimal (320 jam) terpenuhi, penulis kemudian melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing magang untuk keperluan sidang magang.

