

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, permintaan akan desainer semakin meningkat di berbagai perusahaan. Di era saat ini, yang di penuhi dengan penggunaan platform digital dan pertumbuhan pesat media sosial, hampir semua industri membutuhkan individual yang memiliki keahlian dalam mendesain. Keahlian ini diperlukan untuk menyampaikan informasi penting dalam berbagai bentuk, baik itu 2D maupun 3D (seperti foto, video, animasi, poster, dll). Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens, sehingga informasi yang hendak disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

Dalam melakukan pekerjaannya seorang desainer harus memiliki ilmu baik dalam teori maupun dalam ilmu praktek dan pengalaman. Dalam hal ini sebagai calon desainer dituntut untuk dapat memiliki keahlian dan juga keterampilan agar dapat bersaing didunia kerja nantinya, terlebih lagi mereka calon desainer yang ingin menjadi ahli dalam bidang *3D modeling*. Sebagai desainer *3d modeller* dituntut untuk dapat menguasai ilmu dan Teknik-teknik yang terkait dengan pembuatan objek dan lingkungan tiga dimensi dengan presisi yang tinggi. Dalam proses ini, kemampuan untuk memahami konsep desain, mengolah detail, dan menghadirkan kreativitas secara visual menjadi kunci utama dalam menghasilkan karya-karya mengesankan dan memenuhi tuntutan industri yang kerap terus berkembang. Oleh karena itu mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Juan Christian Richardo melakukan pembelajaran di luar kampus seperti kerja magang untuk mendapatkan pengalaman yang lebih luas setelah lulus.

Dalam mengejar ilmu, Desain Komunikasi Visual menuntut para calon desainer untuk memahami perkembangan dan kemajuan dalam bidang desain sebagai bekal penunjang dalam profesi yang akan dihadapi kelak nantinya. Di

dalam Desain Komunikasi Visual memiliki bidang yang sangat luas, salah satunya adalah *3D modeling*. Kemahiran dalam *3D modeling* menjadi semakin penting dikarenakan memungkinkan desainer untuk dapat menciptakan komunikasi visual yang lebih dinamis dan juga interaktif. Dengan memahami prinsip-prinsip desain 3D, calon desainer dapat memanfaatkan teknologi ini secara maksimal dalam menyampaikan pesan dan menciptakan pengalaman visual yang mengesankan bagi audiens. Hal ini menjadi tantangan dan peluang bagi para calon desainer yang berkecimpung dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dimana penguasaan *3D modeling* menjadi salah satu kunci kesuksesan dalam menghadapi perubahan dan tuntutan industri yang terus berkembang. Selain itu para calon desainer diharapkan untuk dapat mencari pengalaman diluar kampus untuk memperkaya pengalaman kerja secara langsung di dalam industri.

Lion Core Studio merupakan sebuah Studio pembuatan permainan (*games*) berbasis digital yang berasal dari Malang dan sudah berdiri dari tahun 2016. Pada tahun 2017, Lion Core Studio mengeluarkan game pertama mereka yang berjudul “Burst Fighter”. Saat ini, terdapat kabar mengenai *game* terbaru yang mereka sedang kembangkan yang berjudul “Machinen Dolls”. Dari berbagai studio atau perusahaan pembuatan *game* lain, menurut penulis Lion Core Studio merupakan salah satu studio yang sedang berkembang dan memiliki potensi yang besar dibandingkan studio-studio yang lain. Dari data dan juga riset yang telah dilakukan penulis, Lion Core Studio memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk menjadi perusahaan *game* yang sukses menciptakan IP original dalam jangka waktu yang lama dimana Ketika platform *game* terus berubah namun nilainya tetap tinggi. Harapannya lewat pembelajaran magang ini penulis mendapatkan pengalaman bekerja nyata dan bermanfaat untuk proses kedepannya nanti lewat tuntunan yang telah diberikan oleh para rekan kerja yang bekerja di Lion Core Studio.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di Lion Core Studio sebagai salah satu syarat untuk kelulusan. Tujuan dan maksud dari pelaksanaan magang yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui secara langsung kerja nyata yang terjadi di industri game di Lion Core Studio.
2. Mendalami proses perancangan permainan (*games*) dari tahap konseptual sampai penyelesaian di industri *game*.
3. Mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan selama dibangku perkuliahan agar dapat dikembangkan sekaligus digunakan di dunia kerja.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam sub-bab berikut, penulis akan mengulas mengenai waktu pelaksanaan kerja magang, termasuk durasi dan jangka waktu magang yang akan dilakukan oleh penulis sampai dengan kontrak selesai. Selain itu, sub-bab ini akan membahas mengenai prosedur pelaksanaan kerja magang, dimana penulis akan menjabarkan prosedur-prosedur yang dilalui dalam melaksanakan magang ini.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan proses kerja magang dilakukan selama kurang lebih 5 bulan atau setara dengan 960 jam dan 110 hari kerja di Lion Core Studio. Proses magang akan dimulai dari tanggal 1 Agustus 2023 dan akan berakhir pada tanggal 31 Desember 2023 sesuai dengan surat perjanjian magang. Untuk magang terdapat dua opsi yaitu WFH (*Work From Home*) atau WFO (*Work From Office*), magang yang akan dilakukan penulis adalah secara WFH (*Work From Home*) dikarenakan lokasi tempat kerja yang terlalu jauh dari penulis yaitu di Malang.

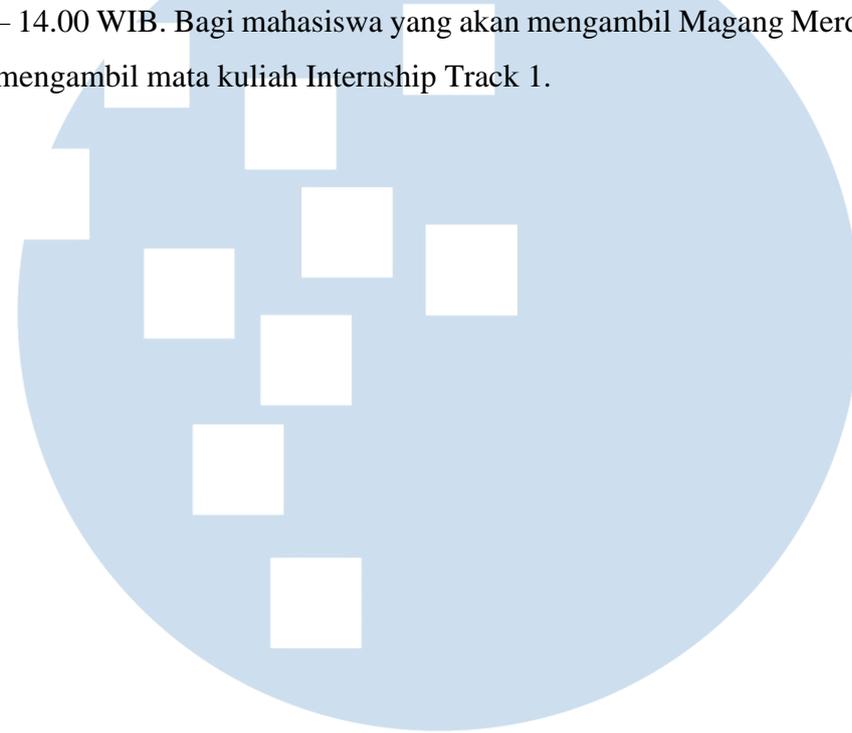
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum mencari tempat untuk magang penulis mengikuti rangkaian prosedur pelaksanaan magang terlebih dahulu seperti mengikuti sesi pembekalan magang yang dilakukan pada 09 Mei 2023 pukul 13.00 - 17.00 WIB di Function Hall UMN Gedung A Lantai 1. Bimbingan tersebut wajib untuk diikuti oleh para mahasiswa yang ingin mengambil Magang Merdeka.

Penulis kemudian mulai mencari lowongan untuk magang sebelum KRS mulai. Penulis kemudian mulai memilah-milah tempat yang sedang membuka lowongan untuk magang ke beberapa perusahaan yang bergerak di bidang yang penulis minati seperti Agate, Metromophosys, Aiti media, Toge Productions, Sevenads, dan perusahaan-perusahaan *agency* kreatif dan *game* lainnya. Setelah melakukan *interview* dengan beberapa perusahaan tersebut beberapa diantaranya penulis mendapatkan penolakan dan diantaranya juga terdapat ada yang diterima namun tidak sesuai dengan minat penulis, pada akhirnya penulis berdiskusi dengan dosen dan didapati info tentang sebuah studio *game* yang sedang mencari anak-anak magang yang berlokasi di Malang bernama Lion Core Studio. Penulis kemudian mengirim CV dan Portofolio ke Lion Core Studio, setelah itu penulis melakukan *interview* dan *test* kemampuan dimana pada akhirnya penulis diterima di Lion Core Studio sebagai *3D Modeller Intern*. Penulis menjalani program magang ini dengan jam kerja yang di mulai dari pukul 09.00 sampai 19.00 dan dilakukan selama 5 hari dalam seminggu yaitu dari hari senin sampai dengan hari jumat. Untuk setiap tanggal merah atau hari-hari besar akan di liburkan.

Sebelum penulis mulai menjalankan magang, penulis melakukan proses pendaftaran tempat magang di website merdeka setelah itu penulis menunggu balasan oleh PIC dan Koordinator magang untuk menyetujui tempat magang yang telah di daftar. Setelah disetujui penulis melakukan proses registrasi terhadap tempat magang yang telah dipilih yaitu Lion Core Studio dan memasukan bukti masuk sebagai pemegang di Lion Core Studio, barulah penulis membuat *cover letter* (MBKM-03) yang ada di website merdeka, selanjutnya penulis melakukan penyelesaian registrasi sesuai dengan data yang telah di terima dari perusahaan untuk mendapatkan kartu magang (MBKM-02). Setelah itu penulis diharapkan untuk melakukan pengisian secara berkala pada *daily task* (MBKM-03) untuk penyelesaian jam kerja magang.

Kemudian barulah penulis melanjutkan tahap terakhir yaitu melakukan KRS yang dapat diakses pada situs website my.umn.ac.id. Masa KRS tersebut diadakan pada tanggal 14 – 15 agustus 2023, dari pukul 08.00 – 14.00 WIB. Bagi mahasiswa yang akan mengambil Magang Merdeka harus mengambil mata kuliah Internship Track 1.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA