

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang Merdeka adalah program yang dibuat oleh Kemendikbudristek yang bertujuan untuk memberikan mahasiswa kesempatan belajar dan berkembang melalui aktivitas di luar pembelajaran kampus. Dengan program ini mahasiswa dapat merasakan pengalaman bekerja di industri profesional sekaligus mengembangkan kemampuan *softskill* dan *hardskill* sehingga mahasiswa lebih siap memasuki dunia kerja. Program magang di Universitas Multimedia Nusantara bersifat wajib dan merupakan salah satu syarat kelulusan, dimana mahasiswa diminta untuk melakukan praktik kerja magang selama 640 jam. Dengan adanya program magang tersebut, penulis mencari tempat magang yang sesuai dengan kemampuan *softskill* dan bidang yang diminati yaitu ilustrasi dan gim. Maka dari itu, penulis mencari perusahaan yang bergerak pada bidang gim, dimana minat terhadap *video game* di Indonesia pada beberapa tahun akhir. Menurut data Allgame (2022), Indonesia memiliki tingkat pemain gim tertinggi di Asia Tenggara, dengan peningkatan 18% dari tahun 2020 ke tahun 2021.

Penulis memiliki ketertarikan pada karya ilustrasi khususnya pada media gim, dimana menurut MAGES Institute (2018) ilustrasi dan visual gim memiliki nilai jual yang tinggi karena memberikan kesan pertama kepada konsumen saat melihat gim. *Game artist* memiliki peran krusial pada proses perancangan gim, dimana mereka bertanggung jawab dalam perancangan elemen visual 2D maupun 3D, memikirkan tema visual gim, membuat *mood board*, membuat karakter, membuat tekstur, dan membuat *environment*. Ketertarikan dalam ilustrasi ini kemudian mendorong banyak anak muda untuk bekerja dalam bidang kreatif, terutama di industri gim. Beberapa perusahaan *game developer* besar dalam industri gim yaitu Riot Games, Square Enix, Capcom, dan Nintendo. Tidak hanya perusahaan *game developer* besar, banyak *game developer* yang bersifat

independen atau kerap disebut *Indie Game Developer*. *Indie Game Developer* pada umumnya tidak memiliki dukungan dari perusahaan besar dan berskala kecil. Setelah melakukan pencarian tempat magang, penulis menemukan lowongan kerja di Lion Core Studio, perusahaan *game developer* yang berskala kecil dan berhasil diterima dan bekerja sebagai *2D Illustration Artist*.

Lion Core Studio merupakan *game developer studio* yang bertujuan untuk menyebarkan produk interaktif kepada seluruh dunia. Pada saat ini, Lion Core Studio tengah dalam proses *development* lima gim, yaitu; “Maschien Dolls”, “Burst Fighter”, “Masquaradious”, “Millennium Seven”, “Memory Rewind”, dan beberapa gim lainnya yang masih pada tahap perancangan. Lion Core Studio sudah bekerja sama dengan Nidji Games dalam perancangan game Memory Rewind, yang merupakan game *visual novel*. Alasan dari pemilihan Lion Core Studio adalah karena *job description* yang ditawarkan oleh Lion Core Studio sesuai dengan minat dan kemampuan yang dimiliki. Penulis bermotivasi untuk bekerja pada divisi 2D ilustrator di Lion Core Studio untuk mengembangkan keterampilan dan membantu membuat asset dalam proses perancangan.

Dengan melaksanakan program magang ini, penulis berharap dapat memperluas koneksi, melatih etika kerja, berlatih untuk bertanggung jawab dengan kewajiban yang diberikan, dan mengasah keterampilan dalam bidang yang dikerjakan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari pelaksanaan magang yang dilakukan di Lion Core Studio ini yakni untuk memenuhi syarat lulus kuliah, dimana mahasiswa diwajibkan untuk menjalani magang selama satu semester. Dari magang ini juga penulis bertujuan untuk;

- 1) Menggunakan ilmu yang telah dipelajari selama enam semester kuliah saat bekerja.
- 2) Belajar cara berkoordinasi dengan sesama rekan kerja dan atasan.
- 3) Dapat bertanggung jawab akan tugas yang diberikan.

- 4) Belajar untuk mengerjakan tugas secara efisien.
- 5) Memperbanyak portofolio dan mengembangkan kemampuan dan keterampilan pada bidang ilustrasi dan desain.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelaksanaan kerja magang dilakukan dengan minimal 800 jam, dengan pembagian waktu 640 jam bekerja di perusahaan magang dan 207 jam pengerjaan laporan magang dan bimbingan dengan dosen internal.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang mulai pada tanggal 1 Agustus sampai dengan 31 Desember dengan total jam kerja selama 960 jam secara WFH. Waktu kerja aktif studio adalah hari Senin sampai Jum'at. Jika ada tenggat waktu proyek yang dekat, waktu efektif kerja diperpanjang dan hari ditambah Sabtu dan Minggu. Jam kerja mulai pada jam 10.00 pagi dan berakhir pada jam 18.00 sore, dengan total jam kerja dalam sehari 7 jam dengan istirahat siang. Studio diliburkan pada tanggal merah.

Mahasiswa magang tidak diwajibkan untuk bekerja WFO, dan diperbolehkan untuk kerja secara WFH. Jika mahasiswa magang tinggal di daerah yang dekat dengan kantor maka dianjurkan untuk WFO.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang diawali dari pembekalan magang yang dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2023 berlokasi di *Function Hall*, Gedung A UMN. Mahasiswa diberikan pembekalan berupa seminar, informasi mengenai alur pelaksanaan magang dan prosedur program magang. Pembekalan magang bersifat wajib bagi mahasiswa yang akan melaksanakan kerja magang pada semester ganjil.

Setelah mengikuti pembekalan magang mahasiswa sudah dapat mencari perusahaan magang dan melakukan registrasi data perusahaan di *website* Merdeka UMN untuk diverifikasi. Penulis kemudian mencari

lowongan kerja yang sedang spesifik mencari ilustrator atau desainer grafis di *job fair* UMN Career Day, LinkedIn, dan sosial media. Periode pencarian dan registrasi perusahaan dimulai dari tanggal 10 Mei 2023 sampai 28 Juli 2023.

Setelah data perusahaan yang diregistrasikan sudah terverifikasi dan di *approve*, penulis kemudian mengirimkan beberapa email lamaran serta CV dan portofolio yang sudah disesuaikan dengan *jobdesc* yang ditargetkan. Pada tanggal 24 Juli 2023 penulis mengirimkan email lamaran kepada Lion Core Studio dan pada hari yang sama mendapatkan jawaban dari perusahaan mengenai penerimaan kerja magang di Lion Core Studio dengan posisi *2D Illustration Artist*. Pada tanggal 25 Juli 2023 penulis dimasukkan ke dalam grup sosial media WhatsApp perusahaan yang kemudian diberikan informasi singkat mengenai perusahaan, tugas seperti apa yang nantinya akan dikerjakan dan kapan praktik kerja magang dimulai.

Kemudian pada 1 Agustus 2023 Lion Core Studio mengadakan orientasi magang pada semua peserta magang yang baru saja bergabung kepada Lion Core Studio, dimana orientasi tersebut menjelaskan tentang sejarah, struktur organisasi, alur kerja, portofolio perusahaan, dan peraturan umum dalam perusahaan. Setelah orientasi selesai *creative director* Lion Core Studio meminta semua peserta magang untuk mengumpulkan portofolio masing-masing sehingga pembagian tugas dapat sesuai dengan kemampuan individu. Jam aktif kerja perusahaan dimulai dari jam 10.00 sampai jam 18.00, dari Senin sampai Jum'at dan pada hari Sabtu, Minggu, dan tanggal merah. Jam kerja dapat bertambah jika terdapat proyek dengan tenggat waktu yang dekat.

Perancangan laporan dimulai setelah melakukan bimbingan pertama dengan dosen pembimbing internal, dimana bimbingan tersebut untuk mendata perusahaan magang mahasiswa, menjelaskan *timeline* laporan magang, penjelasan teknis bimbingan, dan konten yang harus diisi dalam laporan magang.