



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

Selain Tugas Akhir atau Skripsi, salah satu syarat kelulusan lainnya untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata 1 (S1) di Universitas Multimedia Nusantara adalah dengan melaksanakan Praktek Kerja Magang. Praktek Kerja Magang ini merupakan mata kuliah yang berbobot 4 SKS. Mata kuliah tersebut dapat dilaksanakan dengan syarat minimal menyelesaikan 100 SKS, $IPK \geq 2.00$, nilai mata kuliah Bahasa Indonesia dan *Academic Writing* minimal C, dan nilai mata kuliah lainnya maksimal D sebanyak dua serta tidak boleh ada E. Setelah memenuhi syarat-syarat tersebut, penulis dapat melaksanakan Praktek Kerja Magang dengan mengisi formulir-formulir yang dibutuhkan.

Salah satu tujuan mahasiswa untuk menempuh pendidikan diperkuliahan adalah untuk memperoleh pekerjaan yang baik sesuai dengan bidangnya. Untuk itu, Praktek Kerja Magang wajib diikuti seluruh mahasiswa agar dapat mencoba untuk merasakan dunia kerja sebelum nantinya dilepas dari Universitas. Vault Editors dalam bukunya yang berjudul *The Vault College Career Bible* menjelaskan bahwa magang dapat dikatakan seperti suatu uji coba pada perusahaan untuk menguji kemampuan potensial kita. Selain itu, Vault Editors menambahkan bahwa dengan menjalankan magang, kita mendapatkan pengalaman yang berarti, memperluas koneksi, dan bertemu mentor yang potensial (2006, Hlm. 5).

Berdasarkan hal tersebut, penulis melaksanakan Praktek Kerja Magang pada sebuah perusahaan *social mobile game* yaitu *Blazable Studio*. Sesuai dengan program studi Desain Komunikasi Visual dengan perminatan Desain Grafis, penulis ditempatkan pada Divisi Grafis perusahaan tersebut. Pada dasarnya, Desain Grafis menurut Quentin Newark dalam bukunya yang berjudul *What Is*

Graphic Design? adalah hal yang paling universal dari semua seni yang ada disekitar kita yang menjelaskan, mendekorasi, mengidentifikasi, dan memberikan makna pada dunia (2007, Hlm. 6). Quentin Newark dalam bukunya juga menambahkan bahwa desainer grafis adalah seseorang yang memberikan arti dari material yang digunakan dan perantara melalui bentuk dan kode visual (2007, Hlm. 14). Atas dasar inilah, penulis mencoba memberikan arti visual pada *game* yaitu dengan mendesain grafisnya serta bentuk-bentuknya.

Seperti yang kita ketahui *game* pada zaman sekarang ini sudah mulai berkembang dengan pesat dimulai dari *computer game*, *game device*, *game online* hingga *social mobile game*. *Social mobile game* itu sendiri adalah *game* yang ada pada perangkat *mobile* seperti *handphone*, *smartphone*, *android*, *iPod*, *iPad*, *tablet*, dan sebagainya yang memungkinkan kita untuk berinteraksi dengan sesama maupun internet. Selain cerita dan sistem operasi, *game* pada umumnya dapat menarik karena ada tampilan grafisnya sehingga orang berkeinginan untuk mengunduh dan memainkannya. Oleh sebab itu, penulis juga ingin mencoba menuangkan ide-ide kreatif yang didapatkan dari perkuliahan selama 6 semester pada *game* tersebut agar dapat terus berkembang dari sisi grafisnya. Untuk itulah, penulis menjalankan Praktek Kerja Magang di perusahaan *social mobile game* yaitu *Blazable Studio* dan melaporkan hasil Kerja Magang dalam bentuk laporan dengan judul "Peranan Desain Grafis Dalam *Blazable Studio*"

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Sebagai seorang mahasiswa, salah satu tujuan akhir di Universitas adalah kelulusan. Di Universitas Multimedia Nusantara, Praktek Kerja Magang merupakan salah satu syarat kelulusan yang harus dijalani seluruh mahasiswa. Untuk itu, penulis melaksanakan Praktek Kerja Magang. Selain itu, dengan adanya Praktek Kerja Magang ini, penulis dapat mulai beradaptasi dan melatih diri pada dunia pekerjaan yang sebenarnya sebelum masuk pada dunia kerja setelah lulus nanti.

Praktek Kerja Magang ini juga membantu penulis untuk mencoba uji kemampuan dan potensi diri pada bidang pekerjaan magang yang penulis jalani. Melatih kemampuan dan potensi diri dapat dilakukan dengan cara menerapkan ilmu-ilmu yang didapat selama menempuh pendidikan dibangku perkuliahan terhadap pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan selama menjalani Praktek Kerja Magang. Hal ini dapat berguna agar saat kita bekerja nantinya, kita dapat terlatih untuk melakukan setiap pekerjaan dengan baik sesuai potensi kita masing-masing.

Dari Praktek Kerja Magang ini, penulis juga dapat terlatih menjadi pribadi yang berkualitas dalam bekerja nantinya. Dapat dikatakan bahwa teori yang didapat dari perkuliahan dapat diterapkan secara langsung saat dipraktekan pada magang. Tidak hanya ilmu yang didapat dari perkuliahan yang diterapkan pada pekerjaan, tetapi ilmu yang didapat selama melakukan Praktek Kerja Magang juga akan menambah pengetahuan kita. Magang pada sebuah perusahaan *game* juga menambah pengetahuan penulis. Penulis dapat mengetahui dasar-dasar pembuatan *game*, penerapan bentuk-bentuk grafis yang sesuai dengan konsep *game* tersebut, pembuatan karakter, pembuatan aset, teori warna, dan lain-lain yang mungkin sebelumnya belum penulis ketahui dan mengerti diperkuliahan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Mutimedia Nusantara menerapkan standar waktu Praktek Kerja Magang yaitu minimal 40 hari kerja dengan 8 jam setiap harinya sehingga ± 320 jam minimal lama periode magang. Untuk itu, penulis melaksanakan Praktek Kerja Magang dalam periode 2 bulan yaitu dari 1 Juli 2013 sampai dengan 30 Agustus 2013 pada liburan pergantian semester. Penulis bekerja tidak 2 bulan penuh karena dipotong dengan hari Sabtu-Minggu dan libur Lebaran sehingga penulis melaksanakan Praktek Kerja Magang selama 41 hari dengan 8 jam kerja setiap harinya. Penulis mulai bekerja dari pk.09.30-pk.18.30 setiap harinya dengan dipotong istirahat selama kurang lebih 1 jam. Perusahaan mengizinkan para pekerja untuk istirahat makan di ruangan maupun turun kebawah untuk

mencari makan pada jam berapa saja di siang hari. Perusahaan terletak di Apartemen Citylofts Sudirman #12-19 dan #8-23, Jl. K.H. Mas Mansyur Kav. 121 - Jakarta Pusat.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktek Kerja Magang di Universitas Multimedia Nusantara dapat terlaksana apabila mahasiswa telah memenuhi syarat-syarat mengikuti magang dan pengisian *form*. Syarat-syarat tersebut adalah minimal menyelesaikan 100 SKS, $IPK \geq 2.00$, nilai mata kuliah Bahasa Indonesia dan *Academic Writing* minimal C, dan nilai mata kuliah lainnya maksimal D sebanyak dua serta tidak boleh ada E. Setelah syarat-syarat di atas terpenuhi, mahasiswa dapat mencari perusahaan yang akan dituju untuk melaksanakan Praktek Kerja Magang.

Penulis mencari perusahaan magang dengan cara menghubungi Bu Dhian dari bagian *Career Development* UMN yang memberi kesempatan bagi penulis untuk melakukan *interview* dengan Bu Venny, *Office Manager Blazable Studio* pada 4 Juni 2013 pk.10.00 di ruangan *Career Development* UMN. Setelah melakukan *interview*, penulis diberitahukan bahwa penulis diterima pada 7 Juni 2013. Untuk itu, penulis melakukan *interview* kedua dengan direktur dari *Blazable Studio* yaitu Pak Andryan di perusahaan tersebut pada 18 Juni 2013 pk.14.00. Kemudian pada 20 Juni 2013, penulis diterima untuk menjadi pekerja magang pada *Blazable Studio*.

Setelah diterima, penulis mengisi formulir untuk mengajukan magang (*form* KM-01) yang akan ditandatangani oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Pak Desi. Lalu formulir tersebut diserahkan kepada Admin DKV yaitu Mbak Ayu sehingga dapat dibuatkan Surat Pengantar Magang yang harus diserahkan kepada perusahaan (*form* KM-02). Perusahaan juga akan memberikan Surat Keterangan Praktek Kerja Lapangan yang menyatakan bahwa penulis telah diterima secara resmi sebagai pekerja magang. Kemudian, surat dari perusahaan tersebut diserahkan kepada BAAK agar dapat diberikan formulir-formulir yang diperlukan selama Praktek Kerja Magang seperti: Kartu Kerja

Magang (*form* KM-03), *Form* Kehadiran Kerja Magang (*form* KM-04), *Form* Laporan Realisasi Kerja Magang (*form* KM-05), *Form* Penilaian Kerja Magang (*form* KM-06), dan *Form* Tanda Terima Penyerahan Laporan Kerja Magang (*form* KM-07).

Setelah mendapatkan *form-form* tersebut, penulis sudah siap untuk melaksanakan Praktek Kerja Magang dimulai dari 1 Juli 2013. Saat mulai kerja magang, *form* yang diberikan tersebut harus diisi untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan. *Form* KM-03 yaitu Kartu Kerja Magang berisi data penulis dan data perusahaan. *Form* KM-04 yaitu *Form* Kehadiran Kerja Magang diisi setiap harinya untuk absensi kehadiran kerja magang. *Form* KM-05 yaitu *Form* Laporan Realisasi Kerja Magang diisi setiap minggunya untuk mengetahui apa saja pekerjaan yang dikerjakan setiap minggunya. Setelah praktek kerja magang berakhir, *form* KM-06 yaitu *Form* Penilaian Kerja Magang diberikan kepada *Supervisor* untuk menilai hasil kerja magang penulis. Kemudian, penulis mulai menyusun laporan dan melakukan bimbingan pada dosen pembimbing sehingga dapat merealisasikan hasil kerja dalam bentuk Laporan Kerja Magang. Setelah melakukan Sidang Magang pada 25 Oktober 2013 pk.09.00 dan menyelesaikan laporan terakhir hasil revisi, penulis menyerahkan Laporan Kerja Magang pada perusahaan dan *form* KM-07 yaitu *Form* Tanda Terima Penyerahan Laporan Kerja Magang dapat diisi.

U
M
N