

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Program kerja magang atau internship adalah sebuah program untuk melatih seseorang dengan memberikannya pengalaman bekerja yang nyata dalam industri selama beberapa waktu. Magang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan kemampuannya dalam bidang yang berhubungan. Magang juga bertujuan untuk mempersiapkan orang-orang bertransisi dari dunia pendidikan ke dalam dunia bekerja. Program tersebut membuahakan banyak wawasan baru, portofolio, dan koneksi yang tidak dapat diperoleh dalam sekolah ataupun kuliah. Menyelesaikan program magang juga merupakan salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana desain (S. Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara.

Pada saat memilih tempat magang yang ingin diajukan, penulis mencari tempat yang menyediakan magang sebagai ilustrator. Alasannya adalah penulis ingin fokus kembali dalam mengembangkan kemampuan menggambar. Penulis juga memprioritaskan tempat magang yang berupa studio *game* karena ketertarikan penulis akan dunia *game* dan cara kerja industri tersebut. Selain ilustrator, penulis juga mencari tempat magang sebagai desain grafis sebagai cadangan.

Dari pilihan tempat magang yang telah diajukan, penulis memilih Game Changer Studio. Alasannya adalah Game Changer Studio adalah sebuah studio *game* yang menyediakan magang sebagai 2D *artist*. Selain itu, *style* gambar yang digunakan pada *game*-nya searah dengan *style* gambar milik penulis. Penulis juga tertarik dengan *style* unik yang digunakan pada *game*. Hal tersebut menambahkan pengalaman penulis dalam beradaptasi menggunakan *style* yang berbeda-beda saat bekerja dalam industri.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut merupakan maksud dan tujuan kerja magang yang dilakukan di perusahaan yang dipilih oleh penulis.

- a. Menerapkan seluruh ilmu yang telah dipelajari pada saat perkuliahan
- b. Memperoleh pengalaman kerja untuk mempersiapkan diri saat memasuki dunia perkerjaan
- c. Memperoleh wawasan baru yang berhubungan dengan pembuatan sebuah gim
- d. Memahami peran *2D artist* dalam proses pembuatan sebuah gim

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Menjelaskan waktu pelaksanaan kerja magang dan prosedur kerja magang yang dilaksanakan oleh mahasiswa magang di instansi/ perusahaan tempat pelaksanaan kerja magang.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Salah satu syarat yang diberikan Universitas Multimedia Nusantara pada saat menjalani magang adalah bekerja minimum selama 640 jam atau sekitar 5-6 bulan. Waktu pelaksanaan kerja magang dimulai dari 5 Februari 2024 hingga 14 Juni 2024. Magang juga sepenuhnya dilakukan melalui rumah (*work from home*).

Setiap minggu, penulis bekerja dari hari Senin hingga Jumat, diluar tanggal merah. Tiap harinya, penulis bekerja selama 8 jam. Magang dimulai pada pukul 10.00 WIB hingga pukul 19.00 WIB dengan waktu istirahat satu jam dari pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tahap pertama yang dilakukan penulis adalah melakukan registrasi magang melalui situs merdeka.umn.ac.id. Setelah itu, penulis mendaftarkan tempat-tempat magang ke dalam situs merdeka.umn.ac.id. Hal tersebut dilakukan agar dosen dapat memeriksa apakah tempat tersebut memenuhi syarat yang telah ditetapkan oleh kampus. Jika tidak memenuhi syarat,

koordinator program magang menolak tempat tersebut. Jumlah maksimal yang dapat diajukan oleh peserta program magang adalah 10 tempat. Setelah tempat-tempat tersebut mendapatkan persetujuan dosen, penulis dapat mengunduh MBKM 01 yang merupakan surat pengantar magang. Tahap tersebut disertai juga dengan penulis mengajukan surat lamaran *melalui e-mail* ke tempat-tempat yang telah mendapatkan persetujuan, salah satunya adalah GameChanger Studio.

Pada 17 Januari 2024, penulis mendapatkan *e-mail* dari *Art Lead* GameChanger Studio, Muhammad Raswan Orizka, mengenai pengajuan magang. Ia mengabarkan mengenai jadwal wawancara yang akan dilakukan dengannya. Wawancara dilakukan penulis pada 19 Januari 2024 pukul 14.30 WIB hingga pukul 15.00 WIB melalui Google Meet.

Kabar mengenai penerimaan magang diterima oleh penulis pada 23 Januari 2024. Diskusi mengenai kerja magang dilakukan dengan menggunakan Discord. Hal-hal yang didiskusikan dengan *Art Lead* adalah waktu pelaksanaan magang, jangka waktu magang, dan berkas-berkas penting seperti surat penerimaan magang dan kontrak NDA. Setelah itu, penulis di-*invite* ke dalam *server* GameChanger Studio.

Setelah mendapatkan surat penerimaan magang, penulis mengunggahnya ke dalam merdeka.umn.ac.id. Lalu, penulis mengisi data final perusahaan untuk mendapatkan MBKM 02 yang merupakan kartu magang untuk mahasiswa. Selama proses magang, penulis mengisi *daily task* yang merupakan isi kegiatan magang yang akan di-*approve* oleh *supervisor* magang. *Daily task* tersebut juga merupakan MBKM 03. Selain *daily task* magang, penulis juga mengisi kegiatan proses pembuatan laporan magang yang akan di-*approve* oleh *advisor*, yang merupakan dosen pembimbing mahasiswa. Jumlah minimum *daily task* dengan *advisor* adalah 240 jam.