

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Praktek kerja magang atau *Internship Track 1* yang telah diwajibkan oleh pihak akademis Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan sebuah program untuk memberikan pengalaman langsung dunia profesional serta mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama proses pembelajaran dalam perkuliahan. Dalam program ini tertulis bahwa mahasiswa diwajibkan untuk menempuh total 640 Jam kerja dalam tempat magang yang merupakan sebuah salah satu persyaratan kelulusan untuk mendapatkan gelar S.Ds.

Mengutip dari Alfian Mutakim bahwa didapati data dari Asosiasi Game Indonesia (AGI) pada tahun 2020, bahwa pasar gim dalam indonesia mencapai 2,6 trilliun rupiah. Dengan banyaknya kemajuan dalam bidang gim indonesia tentunya membuka banyak oportunitas bagi studio, perusahaan, dan juga *game developer* untuk membuka peluang lebih kepada industri gim.

Selama perkuliahan lalu, penulis menyadari bahwa dirinya memiliki ketertarikan dalam bidang industri kreatif gim. Dikarenakan hobi penulis berupa menggambar ilustrasi, penulis ingin mencari tempat yang dapat mengasah kemampuan penulis dalam berpikir kreatif beserta kemampuan dalam menggambar ilustrasi itu sendiri dalam wawasan gim. Kemudian, penulis menemukan salah satu media promosi magang dalam studio Extra Life Entertainment melalui akun instagram *dkvumnvacancies*, yang dimana berisikan banyak informasi seputar magang dalam bidang terkait.

Melalui akun tersebut, penulis juga menemukan akun studio Extra Life Entertainment yang dimana dapat dilihat dari penggunaan gaya ilustrasi yang memikat beserta projek game yang menarik di mata penulis. Penulis pun melihat studio Extra Life Entertainment dapat memperluas kemampuan penulis dalam

berpikir kreatif serta memperluas pengalaman bekerja dalam bidang industri kreatif gim, sehingga penulis pun mendaftarkan diri kedalam studio tersebut.

Setelah menempuh waktu magang ini, penulis berharap bahwa penulis mendapatkan ilmu lebih beserta pemahaman lebih seputar *game development*. Penulis juga memiliki besar harapan sekali bahwa dengan kegiatan magang ini penulis dapat memperluas relasi yang ada untuk kehidupan bekerja nantinya di waktu mendatang.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Selama magang tentunya ada maksud serta tujuan yang dimiliki oleh penulis selama masa berjalannya magang *track 1* ini. Salah satu maksud dan tujuan utama milik penulis merupakan untuk memenuhi syarat kelulusan yang diwajibkan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara. Namun ada lagi maksud dan tujuan yang lain, antara lain:

Maksud penulis dalam melaksanakan program kerja magang adalah untuk menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama berkuliah lalu diimplementasikan kedalam dunia kerja. Tentunya selain itu maksud dari penulis mengikuti program kerja magang ini sebagai syarat dari kelulusan.

Tujuan penulis dalam melaksanakan program magang pada Studio Extralife Ent merupakan sebagai berikut:

- a. Mampu memperluas oportunitas penulis dalam berkarya dalam bidang industri kreatif atau *game*.
- b. Penulis melakukan praktik kerja magang dalam bidang industri kreatif sebagai syarat kelulusan dan perolehan gelar S.Ds.
- c. Menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual dalam proses pengerjaan.
- d. Mendalami penggunaan *software* yang sebelumnya sudah pernah digunakan maupun belum pernah digunakan.
- e. Mampu beradaptasi pada lingkungan kerja atau lingkup profesional.
- f. Mampu belajar untuk bertanggung jawab dalam tugas yang dimiliki.

### **1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Selama proses pelaksanaan magang, terdapat beberapa ketentuan dalam pengerjaan tugas yang wajib diikuti oleh penulis untuk memenuhi program magang dengan target menyelesaikan 640 Jam. Berikut merupakan penjelasan lebih rinci terkait prosedur selama bekerja dalam Studio Extralife Ent.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis melaksanakan program magang dalam Studio Extralife Ent dari periode 19 Januari 2024 hingga 30 Juni 2024. Selama pelaksanaan magang, penulis melaksanakan kegiatan magang secara *hybrid*, yaitu gabungan dari WFO dan WFH. Selama pelaksanaan magang, penulis pergi melakukan WFO di kantor setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat dari pukul 09.00 pagi hingga 17.00 sore. Namun, demi pemenuhan syarat menempuh 640 Jam kerja dalam program magang, penulis memperpanjang waktu aktif dalam kantor hingga pukul 18.00 sore.

Lalu, dihari penulis tidak pergi melakukan WFO, penulis melanjutkan pekerjaan dirumah mengikuti jam yang sudah ditentukan atau disebut WFH. Setiap hari Selasa, penulis beserta tim proyek game “Sihir Rindu” melakukan rapat pendek untuk *review* progress yang telah dibuat selama seminggu dan juga menentukan target dari pekerjaan minggu selanjutnya. Dalam proses pelaksanaan magang, prosedur progress pengerjaan tugas dilakukan didalam aplikasi bernama Trello dan rapat pendek dilakukan dalam server *Discord* untuk memudahkan akses komunikasi.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis mengajukan tempat magang pada situs web merdeka pada tanggal 11 Januari 2024 sekaligus mengirimkan potofolio beserta CV kepada HR dalam studio Extralife Ent melalui email. Lalu, pada tanggal 13 Januari 2024 penulis menerima sebuah undangan *interview* dari pihak studio

tersebut yang dimana tertulis bahwa *interview* akan dilaksanakan pada Senin, 15 Januari 2024 secara tatap muka.

Lokasi *interview* ataupun kantornya sama, yaitu pada ruko A-9 pasar modern intermoda BSD City kota Tangerang Selatan. Kemudian pada tanggal yang telah ditentukan, penulis melaksanakan *interview* beserta sebuah tes menggambar. Hal ini dikarenakan posisi yang akan dilamar oleh penulis berupa 2D Artist, yang dimana pekerjaan yang akan ditugaskan oleh penulis merupakan membuat asset desain 2D serta ilustrasi-ilustrasi yang akan ada nantinya didalam proyek yang telah ditentukan.

Kemudian, setelah penulis melakukan wawancara penulis diumumkan bahwa penulis dapat bergabung dalam studio tersebut. Namun, CEO dari studio tersebut memberikan waktu kepada penulis untuk memikirkan lagi keputusannya untuk bergabung dengan studio tersebut atau tidak. Pada esok harinya, penulis menghubungi CEO studio untuk mengumumkan bahwa penulis berminat untuk melaksanakan magang pada tempat tersebut.

Di hari penulis mengumumkan bahwa penulis ingin bekerja dalam studio tersebut, penulis diberikan surat penerimaan magang oleh CEO bahwa penulis dapat mulai bekerja pada Jum'at 19 Januari 2024 hingga 30 Juni 2024. Hingga pada hari pertama penulis melaksanakan pekerjaan untuk pertama kalinya, yang kemudian penulis diikutsertakan dalam proses *brainstorming* dalam proyek besar yang akan diikuti oleh penulis, yaitu gim "Sihir Rindu".

Setelah mengikuti prosedur tersebut selama dua minggu utama, dikarenakan progress yang berlimpah, prosedur laporan progress milik penulis kemudian pindah media kedalam aplikasi Trello. Dalam Trello tersebut, terdapat beberapa *section*, yang dimana penulis ditempatkan kedalam bagian *artist*. Dalam Trello, terdapat bagian lain yang dapat diakses serta memiliki fitur komunikasi. Sehingga, selama proses

pengerjaan penulis jarang sekali mengalami misinformasi dengan rekan kerja lainnya selama pengerjaan tugas.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA