

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program *internship* adalah salah satu program yang harus diambil oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk menyelesaikan studinya. Program *internship* ini dilakukan selama 640 jam kerja. Dalam waktu yang diberikan ini diberikan kesempatan untuk bekerja secara langsung di perusahaan. Mahasiswa juga menjalani semua peraturan yang telah diberikan oleh perusahaan selama melakukan magang. Alasan dari melakukan program magang adalah sebagai wadah dalam mengembangkan kompetensi karena kesempatan dapat mengembangkan kemampuan dengan inisiatif sendiri tanpa terbatas. Selain itu juga dikarenakan kesempatan untuk mengeksplor kemampuan yang lebih banyak dan mendalam di bidang seni agar memperdalam kemampuan serta portofolio. Berserta juga peningkatan komunikasi dan cara menerima masukan dengan mengikuti proyek independen ini. Perancangan karya secara teratur dan bertahap juga dapat dipelajari.

Di era modern ini, semua orang tidak terlepas dari industri *game*. Menurut kominfo, dalam beberapa tahun terakhir ini, industri *game* berperan sangat tinggi dalam perekonomian Indonesia (Kominfo,2024). Dimana banyak sekali kalangan dari yang muda sampai dewasa bahkan sudah tua suka memainkan *game*. *Game* juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat baik dan lebih melekat di otak dibandingkan dengan mempelajari informasi lewat buku saja (Agus,2022). Lewat banyaknya variasi *game* yang dimainkan masyarakat, *game* mempunyai berbagai tema dalam permainannya, salah satunya merupakan kesehatan mental. *Game* selalu menggunakan ilustrasi-ilustrasi emosional untuk membuat pemainnya ikut merasakan emosi ketika memainkan *game* tersebut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat aset ilustrasi dalam *game* untuk membuat pemain tersentuh dan terbawa kedalam permainan tersebut lewat karya penulis.

Di Eternal Dream merupakan satu-satunya studio *game* di Lampung yang bergerak dalam pembuatan *game* yang menyampaikan pesan-pesan istimewa bukan hanya membuat permainan yang menyenangkan. Kekuatan dari Eternal Dream adalah membuat *mobile game* yang seru dan memiliki pesan khusus. Alasan penulis memilih Eternal Dream adalah karena Eternal Dream telah *release* berbagai *game* yang menyampaikan pesan istimewa secara psikologis untuk membantu orang-orang di sekitar. Penulis tertarik untuk bergabung ke *Eternal Dream Studio* untuk mengasah kemampuan penulis sebagai seorang *2d Artist* dalam pembuatan *games*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari penulis untuk magang di Eternal Dream Studio adalah syarat kelulusan menempuh kuliah pada jenjang S1, Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan penulis antara lain adalah:

1. Memenuhi kewajiban sebagai Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat wajib kelulusan
2. Mendalami bagaimana menjadi seorang *2d Artist* di industri *game*
3. Mendalami bagaimana proses membuat ilustrasi secara komprehensif
4. Membagi waktu dengan baik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh perusahaan.
5. Memperluas koneksi
6. Menggunakan pengetahuan yang selama ini dipelajari di dunia perkuliahan ke dunia kerja.
7. Memperkaya portofolio.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan syarat untuk menjalani program magang yang harus dilaksanakan. Magang dilaksanakan selama 640 jam kerja atau setara dengan 100

hari kerja. Pelaksanaan magang ini berlangsung selama 4 bulan. Program magang yang dijalani dimulai dari tanggal 1 Februari 2024 sampai 1 Juni 2024.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di Eternal Dream Studio dimulai dari 8:00 WIB sampai dengan jam 18:00 WIB dimulai dari hari Senin sampai Jumat secara *Work From Home* (WFH) tanpa perlu ke kantor untuk kehadiran. Pertemuan magang dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi *Discord*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk persiapan sebelum memulai magang, dilakukan pengambilan KRS magang. Penulis mengambil opsi yaitu “*Internship Track I*” yang terdiri dari mata kuliah DKV 702 *Professional Ethics*, DKV 703 *Industry Experience*, dan DKV 704 *Industry Validation*, serta DKV 705 *Evaluation & Reporting*.

Setelah penulis melakukan KRS magang, maka tahap selanjutnya adalah penulis mendaftar ke situs www.merdeka.umn.ac.id dan memberikan perusahaan magang yang akan dilamar. Perusahaan yang diajukan berjumlah lebih dari satu dengan tujuan apabila penulis tertolak bisa mengajukan magang di tempat selain tujuan tersebut. Setelah menyelesaikan proses persetujuan dengan tempat magang dan diterima maka akan didapatkan *cover letter* yaitu surat pengantar magang MBKM 01.

Setelah mendapatkan *cover letter*, maka penulis menghubungi Eternal Dream Studio lewat *email* mereka, dan mengunggah CV dan portofolio yang sudah dibuat. Pada tanggal 14 Januari 2024, Penulis dikontak oleh *CEO* Eternal Studio untuk melakukan wawancara pada 16 Januari 2024 secara *online* melalui *google meet*. Wawancara dilakukan dengan *CEO* dan penulis. Setelah itu Penulis diterima oleh Eternal Dream studio dan melakukan *complete registration* pada *website* merdeka.

Setelah itu, didapatkan surat penerimaan magang dari perusahaan Eternal Dream, lalu mahasiswa *upload* surat itu di situs merdeka dan mengisi data untuk perusahaan dan untuk mendapatkan kartu MBKM 02 serta memiliki akses untuk MBKM 03 yaitu *daily task* yang berisikan keterangan aktivitas setiap hari dengan jam kerja.

Dalam menjalani magang, penulis didampingi oleh Irma Safitri selaku *2D Artist* Eternal Dream Studio sebagai *supervisor* penulis. Posisi yang ditetapkan merupakan *2d Artist* dengan mentor Pray Cristante dan memiliki tanggung jawab untuk membuat ilustrasi *2d*, *UI game* dan juga *2D sprite* dalam *game*.

