

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menempuh pendidikan sarjana, mahasiswa akan melalui program yang disebut sebagai magang. Berdasarkan Saputra & Jalinus (2020), magang adalah masa dimana mahasiswa akan mendapatkan pengalaman mengenai bidang yang mereka tempuh secara langsung dalam jangka waktu tertentu. Program tersebut juga berlaku bagi mahasiswa-mahasiswa UMN, dimana magang adalah salah satu syarat yang wajib dipenuhi untuk menempuh kelulusan. Berdasarkan definisi tersebut, magang juga akan penulis jalani sesuai dengan bidang yang penulis tempuh, yaitu Career Acceleration Program. Melalui prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara mendukung pengalaman dan pengembangan kemampuan dari mahasiswa di lingkungan professional dengan menyediakan beberapa program magang yang dapat ditempuh. Salah satu program magang yang tersedia berupa program Magang Track 1 yang memungkinkan para mahasiswa untuk menjalani kehidupan karir sebagai intern desain di bawah perusahaan yang bergerak di berbagai bidang. Melalui program ini, mahasiswa diharapkan untuk dapat menjalani peran sebagai pekerja seni secara langsung di lapangan untuk mendapatkan pengalaman nyata akan bagaimana industri seni bekerja.

Sejak awal memasuki bangku perkuliahan di jurusan Desain Komunikasi Visual, penulis memiliki minat terhadap dunia digital dan teknologi. Salah satu cara untuk menyalurkan minat tersebut adalah dengan memilih penjurusan yang sesuai dengan ketertarikan penulis, yaitu dengan melanjutkan penjurusan ke arah *Interaction Design*. *Interaction Design* adalah desain yang menyangkut interaksi antara manusia dengan teknologi dan dunia virtual (Kelly et al., 2024). Terdapat beberapa bentuk *interaction design* yang banyak dikenali, salah satunya adalah *game development*. Walaupun sebelumnya game hanya dianggap sebagai satu

bentuk hiburan, namun kini game dianggap sebagai salah satu sarana dalam design yang dapat dijadikan sebagai alat untuk edukasi, gamifikasi, kesehatan dan sebagainya (Perez et al., 2020). Bahkan, di masa kini, industri game adalah salah satu industri paling besar, dengan estimasi pendapatan dari market game global berupa 455 milliar dollar (Clement, 2024).

Berdasarkan minat penulis, penulis menyadari bahwa *game studio* adalah tempat yang tepat untuk mempelajari lebih dalam lagi mengenai *Interaction Design* dalam bentuk game. Untuk itu, penulis memutuskan untuk melaksanakan magang sebagai 2D Game Artist di Leolit Games, sebuah perusahaan game indie yang telah berdiri sejak tahun 2021 dan telah menerima beberapa klien seperti Pizza Hut, Indonesia Game Expo, Universitas Muhammadiyah Semarang, Agate Studio, dan lain-lain. Penulis tertarik untuk melamar sebagai intern di bawah naungan Leolit Games setelah melihat hasil karya terdahulu dari studio tersebut yang berfokus pada *full game development* dan pengembangan strategi gamifikasi. Penulis berharap dapat menerima lebih banyak pengetahuan dan pengalaman bekerja di dalam lingkungan *game development* yang aktual dan nyata, bersama dengan sesama *game developer* lainnya.

1.2 Tujuan Kerja

Sebagai 2D Game Artist Intern di Leolit Games, penulis memiliki berbagai tujuan kerja berupa:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain (S.Ds.);
2. Sarana menambahkan pengalaman kerja sebagai peran *game artist* secara nyata dan aktual;
3. Pengalaman untuk meningkatkan kemampuan *softskill* maupun *hardskill* dan mengaplikasikannya di dunia nyata;
4. Sarana untuk memperoleh lebih banyak koneksi di dunia kerja *game development*;
5. Memperoleh lebih banyak hasil proyek yang dapat diikutsertakan ke dalam portofolio design.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalani *internship* sebagai 2D Game Artist di perusahaan Leolit Games yang dilaksanakan dalam kurun waktu Semester Ganjil 2025/2026, berdasarkan dengan peraturan yang tertera pada PRO-STEP Track 1 dari Universitas Multimedia Nusantara.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Kurun waktu magang berdasarkan dengan ketentuan PRO-STEP Track 1 berupa 640 jam untuk waktu kerja dan 207 jam untuk menyiapkan laporan magang. Berdasarkan kontrak kerja yang telah disepakati antara penulis dan supervisor dari Leolit Games, penulis mulai bekerja mulai dari tanggal 1 Agustus 2025 hingga 30 November 2025. Magang *internship* yang disepakati berbentuk *work from home (remote)* dengan hari kerja dari Senin sampai dengan Jumat dan jam kerja yang dimulai dari jam 08.00 hingga 17.00. Setiap minggunya, penulis diharapkan untuk menghadiri rapat mingguan yang ditetapkan setiap hari Selasa pukul 10.00 untuk proyek Juru Kuliner, dan hari Rabu pukul 10.00 untuk proyek War Angels. Seluruh rapat mingguan diadakan melalui aplikasi *Discord* untuk melaporkan progress mingguan yang telah ditetapkan setiap minggunya. Untuk waktu penulisan laporan magang, penulis meluangkan waktu mulai dari jam 19.00 hingga 22.00 untuk menyusun laporan setelah menyelesaikan jam kerja magang.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pencarian magang penulis diawali dengan mengikuti Pembekalan Persiapan Magang bagi mahasiswa yang mengambil KRS Pre-Internship pada Semester Genap 2024/2025. Pembekalan Pra Magang diadakan pada tanggal 9 Mei 2025. Melalui pembekalan tersebut, penulis diberikan informasi terkait syarat, peraturan, prosedur dan *timeline* penting terkait proses pencarian, pelaksanaan dan sidang setelah magang berlangsung. Setelah melalui pembekalan, penulis memutuskan untuk memilih PRO-STEP *Track 1*, jalur *internship* yang dimana mahasiswa akan menjalani magang di

perusahaan dengan posisi yang berhubungan dengan bidang yang ditempuh, yaitu Desain Komunikasi Visual.

Proses pencarian magang penulis dimulai sejak tanggal 10 Mei, dan penulis mulai melakukan *research* terkait perusahaan-perusahaan yang membuka lowongan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Mulai dari tanggal 13 Mei, penulis mulai memasukan list perusahaan melalui halaman registration pada website PRO-STEP dengan prosedur 10 perusahaan setiap registrasi. Setelah persetujuan dari pihak koordinator magang dan Kepala Prodi DKV UMN, penulis mulai menyebarkan lamaran kepada perusahaan-perusahaan yang telah disetujui. Pada registrasi yang keempat, penulis mendaftarkan perusahaan Leolit Games pada website PRO-STEP untuk mendapatkan persetujuan. Setelah disetujui, penulis memutuskan untuk melamar kepada perusahaan tersebut melalui *e-mail* yang dikirimkan oleh Leolit Games melalui fitur Instagram DM.

Pada tanggal 18 Juli 2025, Leolit Games mengirimkan balasan terkait CV (*Curriculum Vitae*) dan portofolio yang telah penulis kirimkan melalui e-mail. Setelah melalui tahapan seleksi CV, penulis diarahkan ke tahap wawancara. Wawancara dilaksanakan dengan bentuk meeting online, dilaksanakan pada platform *Google Meet*. Melalui meet tersebut, penulis dinyatakan lulus dan diterima sebagai *intern* baru di Leolit Games. Kontrak kerja resmi antara penulis dan Leolit Games kemudian dibuat dan disahkan pada tanggal 21 Juli 2025. Untuk memenuhi proses finalisasi registrasi hingga akhir, penulis kemudian mengunggah kontrak kerja dengan ketentuan penutupan pada bagian informasi pribadi dan gaji ke dalam website PRO-STEP. Setelah finalisasi pada website PRO-STEP, penulis menerima PRO-STEP Track 01 Card yang memuat informasi mengenai penulis dan supervisor yang akan melakukan approval pada daily task penulis. Penulis memulai rangkaian kegiatan kerja magang dimulai dari tanggal 1 Agustus 2025 dengan format kerja *work from home*.

Pada tanggal 11 Agustus 2025, penulis melaksanakan KRS *online* untuk mengambil KRS terkait kebutuhan PRO-STEP Track 1 melalui website my.umn.ac.id dengan total 20 SKS. Setelah pengisian KRS, penulis diwajibkan untuk mengikuti *Briefing* Magang pada tanggal 25 Agustus 2025 yang berlokasikan di Lecture Hall Universitas Multimedia Nusantara. Dikarenakan keterhalangan lokasi penulis yang sedang tidak berada di Tangerang, penulis menjalani *Briefing* Magang melalui aplikasi Zoom. Pada *briefing* magang tersebut, dosen pembimbing magang diberitahukan dan penulis mendapatkan Edo Tirtadarma sebagai dosen pembimbing.

Prosedur pelaksanaan magang dapat digambarkan melalui tabel berikut:

Tabel 1.1 Detail Prosedur Pelaksanaan Magang

No.	Aktivitas	Keterangan
1.	Pembekalan Persiapan Magang (9 Mei 2025)	Mengikuti pembekalan magang yang diadakan di Function Hall UMN untuk mendapatkan sosialisasi awal terkait informasi dan bagaimana berjalannya program magang di UMN.
2.	Mengakses Website PRO-STEP	Mengakses website PRO-STEP untuk mempersiapkan proses pendaftaran perusahaan yang akan dilamar.
3.	Mencari informasi terkait lowongan magang yang terbuka	Mencari informasi terkait perusahaan yang membuka lowongan magang di bidang Desain Komunikasi Visual. Mencatat nama-nama perusahaan dan contact person yang dapat dihubungi untuk melamar.
4.	Melakukan pengajuan tempat magang di website PRO-STEP	Mendaftarkan perusahaan-perusahaan yang dapat dituju untuk dijadikan tempat magang melalui menu <i>Registration</i> . Pada setiap

		kesempatan dapat mendaftarkan hingga 10 perusahaan.
5.	Menerima <i>Cover Letter</i> untuk lamaran	Pendaftaran perusahaan yang diterima oleh Kaprodi dan PIC akan mendapatkan <i>Cover Letter</i> yang dapat digenerate melalui menu <i>Cover Letter</i> di website PRO-STEP.
6.	Mengirim <i>E-mail</i> lamaran magang kepada Leolit Games	Mengirimkan lamaran terkait posisi 2D Game Artist kepada perusahaan Leolit Games melalui <i>E-mail</i> yang didapatkan melalui akun <i>Instagram</i> mereka.
7.	Melakukan Wawancara dengan Leolit Games	Mengikuti wawancara untuk proses seleksi lowongan magang yang diinginkan di Leolit Games melalui platform <i>G-Meet</i> .
8.	Melakukan Finalisasi Tempat Magang di website PRO-STEP	Setelah diterima di Leolit Games, penulis melakukan finalisasi perusahaan yang akan menjadi tempat magang penulis melalui website PRO-STEP. Mengisi informasi untuk dapat generate Kartu PRO-STEP.
9.	Mengakses Kartu PRO-STEP Track 01	Menerima kartu PRO-STEP Track 01 yang memuat informasi terkait penulis dan tempat magang.
10.	Mulai menjalankan magang di Leolit Games (1 Agustus 2025)	Memulai masa magang di Leolit Games sebagai <i>2D Game Artist Intern</i> . Mulai mengisi <i>daily task</i> untuk <i>Supervisor</i> melalui website PRO-STEP untuk mengejar 640 jam kerja yang diwajibkan.
11.	Melaksanakan KRS via Online untuk Semester Gasal	Mengikuti KRS Online untuk mengambil SKS yang dibutuhkan untuk PRO-STEP Track 01 melalui website my.umn.ac.id.

	2025/2026 (11 Agustus 2025)	
12.	Mengikuti <i>Briefing</i> Magang di Lecture Hall UMN (Via Online) (25 Agustus 2025)	Menjalani <i>Briefing</i> Magang via <i>Zoom Online</i> dikarenakan kendala lokasi (Cirebon). Menerima informasi terkait Dosen Pembimbing Magang yang akan membantu dalam proses <i>Internship</i> , yaitu Pak Edo Tirtadarma, M.Ds.
13.	Mulai menjalani Bimbingan Laporan Magang dengan Dosen Pembimbing Edo Tirtadarma, M. Ds. (25 Agustus – 13 Oktober 2025)	Mulai mengisi daily task di bagian Advisor untuk mengerjakan waktu 207 jam yang diwajibkan bagi mahasiswa yang menjalani PRO-STEP Track 01. Menjalani bimbingan terkait laporan magang dan merevisi sesuai dengan saran-kritik yang diterima dari Dosen Pembimbing.
14.	Evaluasi 1 (13 Oktober – 17 Oktober 2025)	Evaluasi pertama terkait progress <i>daily task</i> dan progress laporan magang.
15.	Evaluasi 2 (1 Desember – 5 Desember 2025)	Evaluasi kedua terkait progress <i>daily task</i> dan progress laporan magang.
16.	Pendaftaran untuk Sidang Magang (8 Desember 2025)	Mendaftarkan diri untuk mengikuti sidang magang guna kelulusan magang.
17.	Sidang Magang (11 Desember 2025)	Melakukan sidang magang untuk hasil kinerja kala masa magang (1 Agustus – 30 November 2025) dan kemampuan yang dipelajari ketika magang.
18.	Revisi Laporan Magang Post-Sidang	Merevisi laporan magang berdasarkan evaluasi dan masukan yang diterima dari

	(12 – 18 Desember 2025)	Dosen Penguji, yaitu Ibu Vania Hefira, S.Ds., M.M., setelah menjalani sidang magang.
19.	Pengumpulan Revisi Laporan Magang (18 Desember 2025)	Pengumpulan laporan magang yang telah direvisi dan ditanda tangani oleh Pak Edo Tirtadarma selaku Dosen Pembimbing, M.Ds., Ibu Vania Hefira, S.Ds. selaku Dosen Penguji, dan Ibu Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ke <i>website</i> PRO-STEP.

