



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Menurut Sumardiono (2014), magang merupakan proses pembelajaran yang diberikan dari ahli melalui kegiatan di dunia nyata dengan proses melaksanakan dan menyelesaikan masalah nyata di sekitar (hlm. 116). Magang juga merupakan salah satu mata kuliah yang harus dilakukan sebagai syarat utama dalam kelulusan dan juga sebagai pengalaman dalam bidang kerja. Dalam melaksanakan pekerjaan magang ini, penulis ingin mencari pengalaman dalam dunia kerja di dalam bidang industri *video game* atau *interactive media*.

Proses magang, penulis harus mempersiapkan portfolio dan CV yang layak untuk melamar pekerjaan di tempat magang. Penulis mencari beberapa *studio game* dan *interactive media* yang cocok untuk penulis. Dari banyak pilihan *studio* yang penulis dapat, penulis memilih *studio* yang bernama Mintsphere. Penulis berharap mendapatkan Mintsphere dikarenakan penulis mempunyai koneksi sebelumnya dengan *founder* Mintsphere.

Mintsphere merupakan *video game developer* yang berada di Jakarta dan sudah berdiri sejak tahun 2011. Mintsphere terkenal sebagai *developer game* pertama yang merancang dan menerbitkan *game* untuk konsol besar seperti *PlayStation 4*, *Vita* dan *Nintendo Switch*. Mintsphere juga membuat *virtual YouTuber* yang bernama Mintchan. Mintchan merupakan maskot yang menyerupai karakter seperti di animasi Jepang.

Dari beberapa banyak konten yang menarik seperti *developer video game* dan juga mempunyai *virtual YouTuber*, penulis tertarik dan mengambil keputusan untuk melamar kerja di Mintsphere untuk mengetahui lebih tentang perancangan *video game*. Penulis juga berharap dapat menambah ilmu dan *skill* desain lebih dalam tentang pengerjaan modeling 3D dan juga desain *user experience* dalam *game*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan magang di Mintsphere dengan maksud dan tujuan seperti:

1. Mendapatkan pengalaman dan *skill* bagi penulis di dalam dunia *game design*.
2. Menerapkan apa yang sudah penulis alami dan pelajari dari kerja magang di Mintsphere.
3. Menambah wawasan lebih dalam terhadap pekerjaan apa saja yang harus dilakukan sebagai *game designer*.
4. Mendapatkan koneksi kerja dengan Mintsphere dan juga perusahaan / *studio game* lainnya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang diawali dengan mengikuti pembekalan magang yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 22 November 2019. Penulis mengambil mata kuliah magang pada semester 8 dengan ketentuan memiliki IPK yang diatas 2.00, dengan nilai maksimal 2 yang D tanpa ada nilai E dan SKS diatas 100. Penulis mengajukan beberapa tempat magang sebagai syarat untuk melewati KM-01 untuk mengetahui tempat magang yang disetujui oleh koordinator dan menerima suart permohonan sebagai ketentuan KM-02. Setelah sudah disetujui, penulis menghubungkan tempat magang dan memberikan portfolio melalui aplikasi WhatsApp, penulis juga diberikan tes dalam merancang 3D untuk memperlihatkan kemampuan *skill* penulis. Setelah sudah diterima oleh Mintsphere, penulis memberikan lembar permohonan dari universitas dan memberikan surat fotokopi penerimaan dari Mintsphere kepada BAAK untuk mendapatkan lembar KM-03 sampai KM-07 dan yang asli kepada admin fakultas seni dan desain.

Penulis harus melakukan minimal 320 jam kerja dalam magang, pelaksanaan kerja magang dimulai dari tanggal 9 Maret sampai 15 Mei 2020. Jam kerja dalam *studio* Mintsphere dimulai dari pukul 09:00 sampai 17:00 WIB dengan waktu istirahat jam 12:00 sampai 13:00 WIB.