



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

Pada era *global* seperti saat ini, teknologi menjadi sebuah hal yang tidak dapat terpisahkan dengan manusia. Perkembangan teknologi yang cepat juga mempengaruhi pertumbuhan di berbagai bidang, salah satunya adalah pada bidang media interaktif. Hal ini dapat dilihat dari adanya berbagai *event* yang diadakan, seperti Bekraf Game Prime dan Indonesia Game Xperience, dimana *event – event* tersebut memang diadakan untuk melombakan dan melakukan pameran *game – game* yang dibuat oleh *developer indie* yang sedang berkembang. Tidak hanya itu, acara juga diadakan untuk saling mempertemukan antara *developer, investor, publisher* dan para pengguna. Hal ini tentunya dapat saling menguntungkan dan dapat memperbesar pasar dalam industri ini.

Penulis melaksanakan magang di Anoman Studio dan merupakan *studio* yang aktif dalam mengembangkan dan merilis berbagai karya media interaktif, permainan *digital* dan juga aplikasi. Atas dasar inilah yang menjadi pertimbangan penulis untuk melamar menjadi pekerja magang di *studio* ini karena sesuai dengan bidang yang ditekuni. alasan lainnya karena studio ini masih tergolong baru dan penulis merasa dapat belajar dan mengembangkan skill agar dapat diterapkan pada dunia kerja nantinya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan magang di Anoman Studio adalah untuk belajar, juga menerapkan apa yang telah dipelajari semasa perkuliahan, sehingga dapat bekerja se-optimal mungkin. Proses magang ini juga merupakan pengalaman bekerja dengan pihak di luar lingkungan perkuliahan, sehingga hal tersebut dapat menambah rasa tanggung jawab ketika akan terjun ke dunia kerja nantinya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

pendaftaran kerja magang diawali dengan menghubungi perusahaan yang dituju, memberikan CV, portfolio, dan juga surat pengantar magang yang akan ditinjau terlebih dahulu oleh pihak perusahaan. Selang dua hari setelah itu, penulis mendapat kabar dari perusahaan dan juga mendiskusikan syarat dan ketentuan bekerja. Setelah menyepakati aturan yang berlaku, penulis diterima magang pada 24 Oktober 2019, namun baru sah dihitung sejak tanggal 1 November 2019 setelah menyerahkan surat penerimaan kerja magang ke pihak BAAK. Proses magang sendiri disepakati mulai 24 Oktober 2019 hingga Januari 2020 oleh pihak perusahaan.

Sebelum memulai magang, terdapat beberapa syarat yang harus dilalui oleh mahasiswa. Beberapa syaratnya yaitu telah menyelesaikan 100 SKS, memiliki nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) minimal dua (2.00), tidak adanya mata kuliah yang mendapat E dan nilai D maksimal dua mata kuliah, diluar dari mata kuliah umum dan yang terakhir adalah telah mengambil mata kuliah Academic Writing (ACW) dengan nilai minimal adalah C. setelah semua syarat terpenuhi, form KM-01 dapat di ambil dan di isi dengan list perusahaan yang diminati. Setelah itu, form akan diserahkan kepada koordinator magang untuk ditinjau, apakah perusahaan itu layak atau tidak. Setelah disetujui, form diserahkan kepada bagian admin dan mendapatkan form KM-02 sebagai surat pengantar magang kepada perusahaan.