Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri *video game* tumbuh sangat cepat, dengan laba miliaran *dollar* pertahunnya dan memiliki jumlah pemain atau *gamer* mencapai 2,5 miliar orang di seluruh dunia. Dengan data ini industri *video game* akan terus meningkat di tahun 2020. (Koksal, 2019) Berdasarkan data tersebut penulis ingin mampu berkompetensi di dunia industry *video game*. Untuk mencapai hal tersebut penulis memerlukan pengalaman dan *skill* yang cukup dalam standar industri. Hal itu bisa didapat melalui proses magang atau *intership*.

Magang adalah salah satu syarat utama dalam meraih gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses magang, mahasiswa dapat menambah wawasan, mengenal lingkup sosial bidang pekerjaan, dan mampu menambah serta meningkatkan *CV* dan portfolio. Hal itu dapat dicapai dikarenakan dalam proses magang, mahasiswa akan tetap diberikan pengawasan oleh *supervisor* yang sudah berpengalaman yang dapat membimbing mahasiswa untuk dapat bekerja sesuai standar kerja. Penulis memilih untuk melakukan praktik kerja magang disuatu tempat industri game karena menurut data yang telah dikumpulkan industri *game* dapat terus berkembang kedepannya dan penulis merasa mampu dan berminat untuk dapat melakukan magang didalam industri *game*, salah satunya yaitu Anoman Studio.

Anoman Studio adalah studio *indie* yang berjalan dalam bidang *game* dan animasi di Jakarta. Projek yang dikerjakan oleh studio ini dilakukan dalam model *business to business*. Selain itu studio anoman juga telah berhasil meluncurkan gamenya sendiri. game-game yang telah dibuat telah berhasil dirilis dalam platform *PC* ataupun mobile. Setelah melihat yang telah Anoman Studio kerjakan, penulis menentukan untuk memilih studio anoman sebagai tempat magang karena merasa cocok dengan tujuan penulis.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam melakukan praktik kerja magang, penulis memiliki maksud dan tujuan yang ingin dicapai. Maksud dilakukannya praktik kerja magang di Anoman Studio adalah meningkatkan kemampuan penulis dalam penerapan ilmu desain terutama didalam industri *game* yang telah dipelajari semasa kuliah serta sebagai pemenuhan syarat kelulusan di mata kuliah *intership* di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan penulis melakukan magang/*intership* di Anoman Studio adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan pengetahuan serta wawasan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan kedalam dunia kerja.
2. Menambah wawasan seputar dunia kerja didalam industri *game*.
3. Meningkatkan soft skill dan hard skill sesuai bidang pekerjaan.
4. Melatih komunikasi dalam pembagian kerja didalam suatu pekerjaan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berisi detail waktu kerja magang beserta prosedur pelaksanaan magang dari saat melamar sampai dengan selesai dari tempat magang.

Untuk melakukan praktik kerja magang, terdapat prosedur dan aturan dari Universitas Multimedia Nusantara dan Anoman Studio yang harus dipatuhi.

1.3.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan peraturan dari Universitas Multimedia Nusantara, jam kerja praktik magang harus dilakukan minimal selama 320 jam. Anoman Studio sendiri menyesuaikan dengan kebijakan kampus yaitu selama 320 jam atau diperkirakan selama 2 bulan 15 hari.

Penulis memulai praktik kerja magang dari 16 Maret hingga 20 Mei 2020. Jam kerja di Anoman Studio dimulai dari pukul 09:00 WIB hingga 18:00 WIB dengan jam istirahat pada pukul 12:00 WIB hingga 13:00 WIB. Walau jam kerja berakhir di pukul 18:00 WIB sebagian besar *staff* belum pulang dan tetap bekerja hingga pekerjaannya selesai, terutama ketika deadline dengan klien sudah dekat, karyawan akan melakukan lembur hingga pukul 21:00 WIB.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan magang di Universitas Multimedia Nusantara pada semester 8 didalam masa perkuliahan. Kententuan untuk mengikuti program magang ini ialah telah lulus dalam 100 SKS dan memiliki IPK diatas 2.00 dengan maksimal 2 nilai D, tanpa memiliki satupun nilai E dalam masa perkuliahan. Ketentuan lainnya yaitu mahasiswa wajib telah mengikuti pembekalan magang yang diadakan oleh pihak universitas sebelum melaksanakan praktik kerja magang.

Penulis mengajukan Anoman Studio sebagai salah satu tujuan tempat magang dalam lembar KM01 untuk meminta persetujuan universitas dalam menentukan Anoman Studio dapat menjadi tempat magang yang dapat diterima. Setelah berhasil menerima persetujuan dari pihak universitas, penulis mengirim email lamaran kerja magang kepada Anoman Studio yang berisikan salam, CV dan portfolio. Pihak Anoman Studio memberikan test melalui Email berupa membuat karakter 3D dari salah satu game yang bernama Archero. Setelah berhasil lulus test dan diterima, penulis memberikan lembar KM02 kepada perusahaan dan memberikan surat penerimaan magang dari Anoman Studio yang sudah difotokopi kepada BAAK untuk mendapatkan form KM03 sampai KM07 dan surat yang asli diberikan kepada admin fakultas seni dan desain agar proses praktik kerja magang dapat mulai dihitung.