



### **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

Proses kerja magang adalah proses dimana mahasiswa tingkat akhir mencari pengalaman kerja di tempat kerja langsung dengan menerapkan apa saja ilmu dan *skill* yang telah dipelajari dan didapatkan selama perkuliahan. Oleh sebab itu, penulis mencari perusahaan-perusahaan yang menyediakan tempat kerja magang, mengetahui identitas para perusahaan tersebut kemudian memilih perusahaan yang terbaik bagi penulis. Setelah itu penulis melamar ke perusahaan tersebut dan lanjut ke proses wawancara dari perusahaan, pada akhirnya penuli diterima oleh GAMBIR STUDIO di bagian 3D *artist*.

Penulis memilih Gambir Studio sebagai tempat kerja magang sebab studio ini adalah salah satu *mobile game developer* yang terbaik di Indonesia dan memiliki *games* yang berbasisi 3D, studio ini juga memenangkan CCA(*Citizen Choice Awards*) 2019. Menurut Rizki Romdoni (mobitekno.com) salah satu *game* Gambir Studio dengan judul *Bubur Express* yang berkolaborasi dengan PT Sasa Inti telah mencapai 1 juta *downloaders*, menjadi *game* kuliner bertema Indonesia yang sangat sukses di kalangan milenial. Penulis juga mencari dan mencoba *game* lain yang dibuat Gambir Studio salah satunya adalah *Densus Battleground* yang merupakan *game mobile TPS (Third person shooter)* dalam bentuk 3D yang cukup menyenangkan dan memiliki *review* yang baik di *playstore* dan memiliki 5000 lebih *downloaders*.

Dari informasi yang didapatkan di atas maka penulis merasa bahwa berkerja di Gambir Studio yang merupakan salah satu *game developer* terbaik di Indonesia dengan *rating* dan *reviews* yang baik dari *games* yang telah mereka buat akan menambah ilmu dan pengalaman baru yang dapat membuat kemampuan penulis dalam dunia kerja desain komunikasi visual semakin bertumbuh.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Penulis melakukan kerja magang di perusahaan yang di pilih penulis dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Penulis mencari dan melakukan proses kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan akademik tingkat S1.
- b. Penulis ingin meng-aplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan di perusahaan yang di pilih.
- c. Penulis dapat mempelajari tahapan-tahapan dalam pembuatan desain dalam dunia kerja di dalam perusahaan dan mendapatkan pengalaman kerja secara langsung dalam dunia kerja.
- d. Penulis dapat mengembangkan *soft skill* seperti beradaptasi dalam lingkungan kerja walaupun secara online, bekerja sama dengan rekan kerja, hormat terhadap atasan dan menyelesaikan deadline. Membantu mencari jalan keluar terhadap masalah dan juga mengembangkan *hard skill* dari ilmu-ilmu dan praktek yang didapatkan dalam masa perkuliahan untuk dapat dikembangkan lagi dari pelajaran yang didapatkan selama proses kerja magang.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang**

Proses kerja magang dimulai dengan mengikuti prosedur yang diterapkan yaitu dengan mengikuti pembekalan magang yang disediakan dari Universitas Multimedia Nusantara. Kemudian penulis perlu mengisi surat keterangan magang 1 (KM1) dan penulis segera mencari perusahaan-perusahaan yang menjadi tempat kerja magang dan membuat CV serta portofolio yang sesuai dengan *jobdesk* yang ingin diambil. KM1 pertama penulis gagal karna kuota perusahaan-perusahaan yang diajukan dalam KM1 tersebut sudah penuh, sehingga penulis harus membuat KM1 kedua. Pada KM1 kedua perusahaan-perusahaan yang dipilih telah disetujui admin DKV sehingga penulis segera melamar ke perusahaan-perusahaan tersebut.

Pada tanggal 22 Juli 2020, akhirnya pihak dari perusahaan yang menjawab lamaran penulis adalah Gambir Studio, tetapi penulis tidak langsung diterima. Gambir Studio memberikan test kepada penulis yaitu harus membuat 4 3D asset dalam waktu 1 minggu. Penulis segera membuatnya dan menyelesaikannya dalam waktu 5 hari. Kemudian pada tanggal 29 Juli perusahaan meminta untuk mejadwalkan waktu untuk wawancara yang berjatuh pada tanggal 31 Juli 2020 secara online. Setelah wawancara penulis dinyatakan diterima dan akan mulai kerja pada tanggal 10 Agustus 2020, dikarenakan dalam masa pandemic dan tempat studio berada di Yogyakarta maka penulis di-izinkan untuk WFH (*work form home*). Sebelum memulai penulis harus menukarkan KM1 dengan KM2 dengan memberikan KM2 pada tanggal 1 Agustus 2020 kepada Gambir Studio untuk memberikan surat keterangan penerima magang. Kemudian surat keterangan tersebut diberikan kepada admin DKV untuk mendapatkan akses KM3-7. Pada tanggal 4 Agustus penulis pun diberikan akses untuk meng-unduh KM3-7. Waktu kerja penulis terhitung dari universitas di mulai pada hari senin 10 Agustus 2020.

Pembatasan minimal waktu dari universitas adalah 320 jam (diluar jam istirahat) sebagai ketentuan lulus kerja magang, tetapi kontrak kerja penulis adalah 10 Agustus 2020 – 09 November 2020 (3 bulan) dengan jam kerja dari pukul 09.00-17.00 dikurangi waktu istirahat dari pukul 13.00-14.00 per hari sehingga jam kerja penulis lebih dari 320 jam. Selama bekerja di Gambir Studio terkena libur hari kemerdekaan dan cuti bersama yang mengurangi jam kerja penulis selama 5 hari (35 jam) sehingga total jam kerja penulis menjadi 85 hari (595 jam).