

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Praktek kerja magang merupakan salah satu kewajiban yang harus ditempuh mahasiswa sebelum memperoleh sarjana desain. Hal tersebut diperuntukkan untuk mempersiapkan mahasiswa tingkat akhir mengenali industri profesional sebelum memasuki dunia kerja yang sesungguhnya. Penulis memutuskan untuk melaksanakan praktek kerja magang pada semester delapan, setelah menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulis mengirimkan CV dan portofolio kepada beberapa perusahaan yang membuka lowongan magang. Karena ketertarikan penulis terhadap *3D modelling*, penulis mencari studio yang bergerak di bidang *game*, atau perusahaan yang membuka lowongan magang untuk posisi *3D artist*. Pandemi covid-19 membuka kesempatan untuk magang secara *remote* atau *work from home*, yang memungkinkan penulis untuk melamar ke perusahaan yang berlokasi di Jakarta dan luar Jakarta seperti Bandung dan Yogyakarta. Namun, setelah mengirimkan beberapa lamaran dan tidak membuahkan hasil, penulis memperluas lingkup dengan melamar di bidang selain *3D modelling*, dan membuat alternatif portofolio untuk *2D illustration* dan *graphic design*.

Penulis melakukan wawancara dengan dua perusahaan yaitu FXMedia dan Tamatin Studio. Penulis menemui ketidakcocokan antara waktu pelaksanaan magang yang ditawarkan FXMedia dengan pemenuhan jam kerja magang yang diperlukan. Sehingga, penulis memutuskan untuk melakukan praktek kerja magang di Tamatin Studio. Penulis memilih Tamatin Studio karena *jobdesk* yang sesuai dengan minat penulis dan keinginan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai pekerjaan sebagai *3D artist* di studio *game*.

Tamatin Studio sendiri merupakan studio *game* dalam negeri yang berlokasi di Bandung. *Game* karya Tamatin yang berjudul “KRONIKA”

berpartisipasi dalam Game Prime 2018 yang diselenggarakan oleh Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Selain itu, Tamatin Studio juga aktif berpartisipasi dalam acara pameran *indie game developer* setiap tahunnya seperti Game Prime 2017, Indonesia Indie Game Festival 2016, GDG Prime 2015, dll. Dengan melakukan praktek magang di Tamatin, diharapkan dapat memperluas wawasan penulis mengenai alur kerja di studio *game*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktek kerja magang di Tamatin dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Memperoleh pengalaman kerja, terutama di industri *game*.
2. Menambah wawasan penulis terhadap *workflow 3D modelling* dalam studio *game*.
3. Mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* yang diperlukan untuk mempersiapkan diri memasuki dunia kerja.
4. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama masa perkuliahan.
5. Sebagai syarat pemenuhan kelulusan untuk sarjana desain.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah memenuhi persyaratan akademik yang diperlukan, penulis mengisi form KM-1 dengan mengajukan nama tempat magang yang diinginkan untuk diverifikasi oleh koordinator magang. Selanjutnya, penulis memperoleh surat pengantar magang yang dilampirkan ketika melamar ke perusahaan. Penulis kemudian melihat lowongan magang yang dibagikan oleh salah satu dosen Universitas Multimedia Nusantara di sosial media, dan mencoba untuk mengirimkan lamaran kesana.

Penulis mengirimkan surat lamaran beserta portofolio dan CV ke Tamatin Studio melalui surel pada tanggal 10 Februari 2021. Pihak Tamatin Studio kemudian membalas surel tersebut pada keesokan harinya. Melalui surel, penulis kemudian menanyakan kemungkinan waktu pelaksanaan magang, mengingat ketentuan waktu magang yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara

yaitu 320 jam kerja. Tamatin Studio menghubungi penulis kembali untuk wawancara pada tanggal 24 Februari 2021 melalui *google meet*.

Setelah proses penandatanganan surat perjanjian kerja, penulis melaksanakan praktek kerja magang di Tamatin Studio mulai tanggal 1 Maret 2021 hingga 30 April 2021. Tamatin Studio menerapkan sistem kerja *work from home* dari hari Senin sampai Jumat pukul 11.00 pagi hingga 19.00 sore, dengan waktu istirahat 1 jam pada pukul 12.00 hingga pukul 13.00. Karena ketentuan waktu magang 320 jam kerja yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara terhitung setelah dikurangi jam istirahat, penulis melakukan negosiasi jam kerja dengan pihak Tamatin, dan memutuskan untuk masuk lebih awal setiap harinya yaitu pada pukul 10.00 pagi. Praktek kerja magang ini dilaksanakan selama 40 hari dengan total jam kerja sebanyak 323 jam.