

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Game Digital sebagai salah satu wujud hiburan yang terkenal di seluruh dunia masih terus berkembang termasuk di Indonesia. Menurut wawancara ketua AGI Andi Suryanto dalam artikel Sukarno (2014), game digital masuk ke Indonesia 15 tahun yang lalu masih berupa game konsol seperti Nintendo atau Wii. Pada era ini, penciptaan game masih tergolong mahal karena pemakaian konsol ini. Namun munculnya game online yang dimainkan dalam pc membuka lowongan agar game bisa berkembang di Indonesia.

Saat ini sudah terdapat banyak nama perusahaan game yang ada di Indonesia dan salah satunya adalah Gambir Game Studio. Penulis mengambil magang dalam Gambir Game Studio karena direspon dan diterima dalam Studio ini serta dikarenakan mengejar deadline sidang magang. Gambir Game Studio bukan satu – satunya tempat magang yang dilamar penulis tapi penulis mengambil karena mereka merespon dengan cepat. Setelah dinyatakan diterima sebagai Intern, penulis mengambil posisi tersebut mengingat deadline untuk sidang magang batch 3.

Dalam Gambir Game Studio terdapat posisi sebagai 3D Artist yang bertugas membuat 3D Asset untuk keperluan game. Penulis mengambil posisi ini karena sesuai dengan bakat dan minat penulis. Untuk menjelaskan pengalaman penulis selama magang dalam Gambir Game Studio, penulis menulis laporan ini untuk memenuhi tujuan tersebut.

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

Menurut UU no. 13 tahun 2003, magang berarti pelatihan tenaga kerja di bawah bimbingan tenaga kerja yang lebih berpengalaman untuk menguasai proses produksi barang atau jasa suatu perusahaan atau menguasai suatu keterampilan tertentu. Terdapat beberapa tujuan mengapa mahasiswa melakukan magang yaitu:

1. Menerapkan semua ilmu yang sudah didapat dari universitas yang relevan dengan posisi magang yang dilamar penulis.
2. Magang dilakukan agar mahasiswa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan berada dalam industri yang sesuai dengan kemampuan yang sudah didapat oleh mahasiswa selama perkuliahan.
3. Magang dilakukan sebagai syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara.

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

Magang adalah mata kuliah bagi mahasiswa akhir UMN yang dilaksanakan dalam kurun waktu satu semester. Dalam mengikuti magang, terdapat beberapa prosedur mulai dari pengajuan nama perusahaan atau tempat kerja hingga selesai magang. Berikut ini adalah prosedur pelaksanaan magang:

1. Mengajukan KM – 1 dengan memasukkan data pribadi beserta nama – nama perusahaan yang ingin dilamar ke dalam Google Form
2. Mendapatkan KM – 2 dengan mendapatkan surat keterangan magang dari admin DKV UMN yang kemudian diajukan kepada perusahaan yang diinginkan bersama Cover Letter, Portofolio, dan CV.
3. Mengisi beberapa form selama magang yaitu Kartu Kerja Magang (KM – 3), Kehadiran Kerja Magang (KM – 4), dan Laporan Realisasi Kerja Magang (KM – 5).
4. Meminta Supervisor untuk mengisi lembar penilaian magang (KM – 6) beserta tanda tangan dan cap perusahaan untuk KM – 3 sampai KM – 6.
5. Mendaftar sidang magang batch 3 maksimal tanggal 17 Mei 2021.

Magang dilakukan pada 22 Februari 2021 sampai 22 Mei 2021 di Gambir Game Studio dan dilakukan secara daring dikarenakan kondisi pandemi. Proses komunikasi dan penyerahan tugas selama magang dilakukan melalui Discord. Jam kerja dimulai dari jam 09.00 WIB sampai 17.00 WIB dan istirahat setiap jam 12.00

WIB siang sampai 13.00 WIB. Studio mengizinkan untuk kerja pada hari Sabtu atau Minggu apabila intern ingin menycil tugas yang belum selesai. Total hari kerja yang penulis jalankan adalah 60 hari dengan total jam kerja yang ditempuh berjumlah 446 jam kerja.