

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Magang merupakan bagian sistem pelatihan kerja yang dilakukan oleh mahasiswa secara sistematis antara pelatihan di lembaga pelatihan dengan melakukan pengerjaan secara langsung dan lebih berpengalaman di bawah bimbingan pembimbing lapangan dalam proses pembuatan barang atau jasa untuk menguasai keterampilan atau keahlian (Gajimu.com, 2019). Program magang ini diatur dalam Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, pasal 21 - 30 atau spesifiknya dalam Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi no. Per.22/Men/IX/2009 mengenai Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri.

Industri *game* di Indonesia menurut Sukandar (2018) pada artikel “Berkarier di Industri Game? Ide yang Bagus!” merupakan sektor besar yang mencakup pengembangan, pemasaran dan monetisasi *game video* yang dimana *game video* merupakan hiburan yang menggunakan media seperti *game PC*, *game seluler* dan *game konsol*. Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) juga mengatakan bahwa Indonesia adalah negara paling berpotensi sebagai negara produsen *game* bermutu dalam penghasilannya yang diperoleh setiap tahun mencapur Rp 1 Triliun. Berdasarkan Utama (2017) pada artikelnya yang berjudul “Industri Game Indonesia Terus Tumbuh”, terdapat data statistik ekonomi kreatif yang dikeluarkan oleh BEKRAF dan BPS pada tahun 2016 menunjukkan peningkatan pada PDB ekonomi kreatif dalam periode 2010 hingga 2015 sebesar Rp 525,96 triliun menjadi Rp 852, 24 triliun atau meningkat sebesar 10,14% per tahun terdapat juga hitungan dimana keuntungan yang didapatkan pada tahun 2014 bernilai \$180 juta dan pada tahun 2016 mencapai \$600 juta. Hal ini

Selama kurun waktu kurang lebih 3 bulan penulis melaksanakan program magang di bawah bimbingan Krakatoa Studio sebagai *2D Artist* atau *Illustrator*. Krakatoa Studio merupakan salah satu perusahaan pengembang *game* di Indonesia yang berdiri sejak tahun 2018 dan berada di Kota Jakarta Barat, Kecamatan Cengkareng. Penulis memilih magang di Krakatoa Studio dikarenakan ketertarikan penulis dalam pembuatan dan pengembangan *game* baik melalui

media PC atau *mobile*, khususnya dalam bagian *2D Artist* atau *Illustrator*. Selain itu, Krakatoa Studio merupakan *studio* yang baru saja aktif di Indonesia sehingga penulis ingin meningkatkan kualitas *game* lokal dan pengalam dalam *studio* baru sebagai awal dari kegiatan kerja magang penulis. Krakatoa Studio juga sedang melakukan pengembangan *game* terbarunya bernama “*Fractals of Destiny*” dimana merupakan permainan *hybrid RPG* yang menggabungkan tema *sci-fi* dengan sihir dan sempat mencuri perhatian di BEKRAF *Game Prime* 2019. Karena itu penulis sangat ingin berkontribusi pada *studio* yang baru seperti Krakatoa Studio. Selain itu, Krakatoa Studio juga merupakan salah satu perusahaan yang tercepat menerima penulis untuk menjalankan program kerja magang. Pada saat dimana penulis sedang mengalami kesulitan dalam mencari tempat magang di masa pandemi *COVID-19*. Maka dari itu, penulis melakukan kontrak kerja magang selama kurang lebih 3 bulan dengan Krakatoa Studio.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang penulis adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan baru
2. Menambah pengalaman kerja sebagai *2D Artist* atau *Illustrator*
3. Memperluas koneksi dan jaringan di dunia pekerjaan
4. Melatih kemampuan kerja dalam perusahaan

Tujuan dari kerja magang penulis adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan kerja dalam perusahaan
2. Menerapkan dan mempraktikkan ilmu yang selama ini telah dipelajari selama perkuliahan
3. Mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* penulis
4. Mendapatkan pengalaman bekerja

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur selama pelaksanaan kerja magang penulis di Krakatoa Studio adalah dengan mengajukan sebanyak tiga kali beberapa perusahaan yang penulis minati pada form KM-01 untuk melakukan program magang, termasuk Krakatoa Studio. Setelah itu penulis mendapatkan konfirmasi daftar perusahaan yang telah disetujui oleh koordinator magang dan menerima surat pengantar magang pada tanggal 16 Februari 2021. Setelah mendapatkan surat pengantar magang atau KM-02 penulis segera melamar magang dengan melampirkan *curriculum vitae* (CV), portofolio dan surat pengantar magang. Dengan segera penulis mendapatkan kabar dari Krakatoa

Studio bahwa telah diterima untuk melakukan program magang yang dimulai pada tanggal 18 Februari 2021 dan diberikan tugas pertama esok harinya pada tanggal 19 Februari 2021. Setelah itu penulis mengikuti prosedur yang ada dari Universitas Multimedia Nusantara dengan mengunduh KM-03, KM-04 dan KM-05 untuk diisi selama proses magang, lalu KM-06 dan KM-07.

Proses magang penulis selama di Krakatoa Studio dilakukan secara *Work From Home* (WFH) dikarenakan pandemi. Dan berdurasi selama kurang lebih 3 bulan pada tanggal 18 Februari 2021 hingga 30 Mei 2021.