BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam menjalani jenjang pendidikan di sebuah perguruan tinggi pastinya mahasiswa/mahasiswi perlu melakukan kerja magang. Magang merupakan syarat wajib bagi seorang mahasiswa tingkat akhir ketika menempuh proses pendidikan (Gajimu.com, 2019). Setelah melamar dan diterima oleh sebuah perusahaan, nantinya mahasiswa/mahasiswi akan menerima kontrak kerja magang yang diberikan oleh perusahaan atau pemberi kerja magang. Pelaksanaan magang itu sendiri sudah diatur dalam Undang-Undang No. 13 tahun 2003 pasal 21-30 tentang ketenagakerjaan. Dan juga diatur oleh peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Indonesia No. Per.22/Men/IX/2009 tentang Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri.

Gambir Studio merupakan salah satu perusahaan pengembang *game* di Indonesia yang sudah berdiri sejak tahun 2016 yang berada di Kota Yogyakarta. Studio ini memiliki tim yang terbentuk dari orang-orang yang memiliki pengalaman kerja lebih dari 5 tahun di industri *game*. Di GooglePlay dan Apple *App Store* terdapat 12 judul *game* yang telah dirilis oleh Gambir Studio. Walaupun berfokus pada *free to play mobile games* dan HTML 5 *games*. Gambir Studio juga telah membuat dan mengembangkan *premium pc games*.

Penulis melaksanakan magang di Gambir Studio karena tertarik dengan pembuatan dan pengembangan *mobile game* di sana. Khususnya ingin meningkatkan kemampuan dan pengalaman pribadi pada bagian *3D Artist*. Gambir Studio juga merupakan salah satu perusahaan yang menerima Penulis untuk menjalankan kerja magang di bulan November 2020. Pada saat kondisi dimana Penulis kesulitan mencari tempat magang di masa pandemi. Oleh karena itu, Penulis melakukan kontrak kerja magang selama 3 bulan dengan pihak Gambir Studio.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang sebagai berikut:

1. Menambah wawasan tentang cara kerja perusahaan
2. Memperluas koneksi di dunia kerja
3. Melatih bekerja di dalam perusahaan
4. Menambah pengalaman kerja

Tujuan dari kerja magang sebagai berikut:

1. Mendapat wawasan baru
2. Mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* mahasiswa
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari dari perkuliahan
4. Mendapat pengalaman kerja baru

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melamar dan melakukan tes *3D artist* yang diberikan oleh Gambir Studio selama 7 hari mulai tanggal 16 November 2020 hingga 23 November 2020. Pada tanggal 24 November 2020 penulis melakukan *interview* dengan pihak Gambir Studio dan mendapatkan *brief* berupa gambaran besar tugas yang akan dilakukan selama proses magang berlangsung. Penulis melakukan kontrak kerja magang selama 3 bulan di Gambir Studio. Pelaksanaan kerja magang dimulai dari tanggal 25 November 2020 sampai 25 Februari 2021. Dengan durasi waktu kerja 5 hari dalam seminggu mulai dari pukul 09:00 hingga pukul 17:00 WIB. Kerja magang dilakukan secara *work from home* dikarenakan kondisi pandemi yang masih berlangsung.