

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Sumardiono (dalam Azwar, 2019), magang adalah proses pembelajaran yang diberikan oleh para ahli melalui kegiatan di dunia nyata dengan proses melaksanakan dan menyelesaikan masalah nyata di sekitar. Magang, menurut Rusidi (dalam Azwar, 2019) juga merupakan mata kuliah wajib yang perlu diselesaikan oleh mahasiswa sebagai cara untuk mempersiapkan diri dalam kegiatan dunia nyata dan menjadi sumber daya manusia yang siap kerja (hlm. 213). Dalam melaksanakan pekerjaan magang ini, penulis ingin mencari pengalaman dalam dunia kerja dalam bidang industri aset 3D yang dapat digunakan dalam *game*, animasi, dan lain-lainnya.

Proses magang dimulai dengan mempersiapkan portfolio dan CV yang layak untuk melamar pekerjaan di tempat magang. Penulis mencari beberapa studio *game* dan perusahaan yang berhubungan dengan perancangan aset 3D yang cocok untuk penulis. Dari beberapa pilihan tersebut, penulis diterima di perusahaan Educa Studio setelah tempat magang lainnya menolak penulis karena kurang cocok atau tidak direspon. Sebelumnya penulis memilih Educa Studio karena memiliki program pelatihan dan kerja praktek secara bersamaan dalam bentuk GameLab.id, serta peminatan penulis dalam membuat aset 3D, dan info tersebut ditemukan melalui riset di internet yang berhubungan dengan desain *game* dan memiliki fasilitas magang online. Selain itu, penulis juga memilih Educa Studio karena penulis memiliki pengalaman yang sama dengan perusahaan tersebut untuk membuat permainan digital pendidikan untuk anak-anak.

Educa Studio merupakan *video game developer* yang berada di Salatiga dan dibangun pada tahun 2011. Pada awalnya perusahaan tersebut berfokus pada *edutainment games* untuk komputer, dan kemudian memasuki aplikasi *mobile games*. Sekarang mereka telah meluaskan perusahaan mereka dalam periklanan, permainan papan, animasi interaktif, dan aplikasi edukasi untuk anak-anak.

Educa Studio juga membangun platform pembelajaran dan magang yaitu GameLab.id, yang berguna bagi pelajar dan mahasiswa untuk mencari pengalaman dan peluang kerja.

Dari pengalaman sang penulis dalam membuat permainan edukasi dan ketertarikan untuk membuat aset 3D serta *video game*, penulis mengambil keputusan untuk melamar di Educa Studio untuk mengasah lebih lanjut kemampuan membuat aset 3D dan mengetahui lebih lanjut mengenai perancangan aset 3D *video game*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan magang di Educa Studio dengan tujuan dan maksud seperti:

1. Menerapkan *skill* perancangan 3D yang penulis sudah pelajari di perkuliahan.
2. Mengasah kemampuan penulis dalam menggunakan program 3D baru melalui program pelatihan dan studi kasus atau proyek.
3. Mendapatkan pengalaman dan wawasan mengenai pekerjaan sebagai *3D Artist*.
4. Mendapatkan koneksi kerja dengan Educa Studio dan perusahaan yang berhubungan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang diawali dengan mengikuti pembekalan magang yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada 27 November 2020. Penulis mengambil mata kuliah magang pada semester 8 dengan ketentuan IPK di atas 2.00, dengan nilai maksimal 2 yang D tanpa ada nilai E dan SKS di atas 100. Penulis mengajukan beberapa tempat magang kepada pihak universitas untuk mengetahui tempat magang yang disetujui oleh pihak kampus sebagai syarat melewati KM-01 dan menerima surat permohonan sebagai syarat KM-02. Setelah sudah disetujui, penulis menghubungi tempat magang dan memberikan portfolio dan CV melalui website perusahaan tersebut. Setelah sudah diterima di Educa Studio, penulis

mengirimkan berkas PDF yang berisi surat penerimaan dari Educa Studio kepada pihak kampus, serta menerima lembar KM-03 sampai KM-07 dari UMN.

Penulis harus melakukan minimal 320 jam kerja dalam magang, dan magang dilaksanakan pada 15 Februari 2021 sampai 7 Mei 2021, dengan total jam kerja mencapai 459 jam, atau 58 hari kerja. Jam kerja di Educa Studio dimulai pada pukul 08:00 sampai 17:00 WIB, dan diminta absen sebelum jam 8 pagi dan absen keluar pada jam 17:00 WIB, atau dengan kata lain 8 jam kerja per hari. Selain itu, hari kerja di Educa Studio dimulai dari hari Senin sampai dengan hari Jumat. Selain itu, penulis juga harus membuat laporan progress minimal 2 kali sehari pada jam 11.30 dan 4.30 dan menjelaskan pekerjaan yang dilakukan dalam studi kasus tersebut. *Review* pada perkembangan proyek yang dikerjakan akan diperiksa oleh pembimbing lapangan dengan timnya setiap hari selasa dan jumat setelah jam 4 sore.

Di luar ini, penulis dapat menanyakan ketentuan teknis dalam proyek kepada pembimbing lapangan melalui *Whatsapp Chat*. Selain itu, penulis juga diminta membuat sebuah artikel mengenai seputar dunia 3D dan *game* sebagai kontribusi untuk Educa Studio, sehingga penulis dapat mengembangkan kemampuan literasi dan menulis, serta pekerja dalam Gamelab lainnya dapat belajar melalui artikel tersebut.