BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut databoks.katadata.co.id yang bersumber pada *we are social*, Indonesia adalah negara ketiga yang paling banyak jumlah *gamers* per januari 2022. Menurutnya 94,5% pengguna internet dari umur 16-64 bermain *video game*. Karena pemain game di Indonesia sangat banyak, akhirnya lahir juga banyak *developer-developer* game lokal yang dapat dibilang cukup berkualitas. Menurut koran eletronik sindonews, ada beberapa game buatan developer Indonesia yang bahkan mendunia, contohnya seperti "Ghost Parade" dari developer Lentera Nusantara yang telah rilis di platform ternama PS3, Nintendo switch, MacOS, dan PC. Selain itu ada juga game-game lainnya seperti "DreadOut" buatan developer Digital Happines, "Coffeetalk" buatan Toge Productions, dan "Orbiz" buatan Anoman Studio.

Didalam studio game sendiri, terdapat beberapa divisi pekerjaan yang sangat esensial untuk pembuatan suatu game. yang pertama adalah *3D/2D artist* sebagai pekerja yang membuat model 3D atau model 2D, *programmer* yang bekerja untuk menggerakkan game, dan *project manager/game designer* yang menerjemahkan brief serta membuat konsep game seperti apa. Selain itu, ada juga divisi divisi lain seperti *graphic designer* yang membuat media promosi dari sebuah game. hal ini yang membuat studio game menjadi salah satu tempat bekerja yang cocok untuk *interactive designer* ataupun *graphic designer*. Dan hal ini juga yang membuat banyak mahasiswa tertarik untuk terjun langsung dan melaksanakan magang dalam studio game.

Dalam pelaksanaan magang, mahasiswa dituntut untuk menggunakan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, *hard skill* maupun *soft skill*. Oleh karena itu, mahasiswa diwajibkan magang di tempat yang sesuai dengan jurusannya. Magang juga nantinya akan menambah ilmu dan mengasah *skill* yang telah

didapatkan selama menjalani perkuliahan. Penentuan tempat magang dilakukan bersama dengan pembimbing magang agar pembimbing mengetahui *progress* dan tempat dari mahasiswa akan bekerja.

Dari beberapa perusahaan yang penulis ajukan, penulis akhirnya diterima pada perusahaan *Indie Game Developer* yang bernama Anoman Studio. Perusahaan Anoman Studio sendiri adalah perusahaan game yang banyak mengambil klien yang berasal dari luar *(outsourcing).* Belum lama ini, Anoman sendiri *Merger* dengan induk persuahaan yang bernama Monster Group yang membawahi banyak perusahaan yang bergerak dibidang teknologi dan informasi. Penulis memilih Anoman Studio karena keterterikan penulis dalam ilustrasi 2D dan keinginan penulis dalam memperbaiki media promosi Anoman Studio. Penulis sendiri telah dipercayakan untuk mengerjakan beberapa project, seperti company profile perusahaan Kitadigi by Monster Group, media promosi Anoman Studio, dan ikut dalam sayembara *Rejuvenate* indentitas Anoman Studio.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan Magang yang telah dilakukan penulis bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dan pemenuhan sayarat untuk mendapatkan gelar S.Ds, di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, terdapat beberapa tujuan kuliah magang ini dilaksanakan. Yaitu:

1. Merealisasikan dan menggunakan ilmu yang telah dipelajari pada pekerjaan yang nyata selama masa perkuliahan.
2. Mengembangkan lebih kemampuan *soft skill* dan *hard skill.*
3. Memberikan pengalaman kerja agar menjadi bekal pada kedepannya nanti.
4. Mendapatkan pengalaman bekerja dalam bidang *Branding* dalam perusahaan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kuliah magang yang diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara terbagi menjadi dua, taitu kuliah magang reguler 4 sks dengan minimal 320 jam kerja dan kuliah magang merdeka 20 sks dengan minimal 800 jam kerja.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang penulis berlangsung selama 6 bulan, dimulai pada tanggal 4 Maret 2022 hingga 4 Juni 2022. Jam kerja berlangsung dari jam 09.00 pagi sampai dengan jam 18.00 dipotong jam istirahat selama 1 jam dari 12.00 hingga 13.00. walaupun seperti itu, banyak pekerja yang tetap bekerja meskipun jam kerja telah selesai dengan tujuan mengejar deadline dan meskipun Anoman Studio sendiri tidak mewajibkan pekerja untuk lembur.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada prosedur pelaksanaan magang, mahasiswa diwajibkan telah mengambil minimal 100 sks pada masa perkuliahan, dan wajib mengambil mata kuliah *Academic Writing* dengan minimal nilai C. Selain itu, mahasiswa juga diwajibkan tidak memiliki nilai E pada mata kuliah apapun dan memiliki IPK minimal 2.00 sebelum mengambil kuliah magang. Mahasiswa juga diwajibkan mengikuti pembekalan magang sebelum mengambil KRS Kuliah Magang.

Setelah mengikuti pembekalan magang, penulis memperoleh surat pengantar yang nantinya penulis gunakan untuk melamar di beberapa tempat yang telah penulis ajukan pada koordinator magang. Setelah diapprove oleh koordinator dan dosen pembimbing, barulah penulis melamar di perusahaan-perusahaan yang telah disetujui sebelumnya. Penulis melakukan wawancara dengan Wira Made Aditya selaku HRD sekaligus CEO dari Anoman Studio. Setelah diterima, penulis mengirimkan bukti surat diterima magang ke Universitas Multimedia Nusantara melalui *e-mail.*