



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Ketika penulis memilih tempat magang, penulis berusaha untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mencari pekerjaan yang berkenaan dengan media 2D dibanding 3D. Hal ini dikarenakan penulis merasa lebih mampu dalam mengerjakan karya 2D dibandingkan karya 3D. Portfolio penulis sendiri juga didominasi karya 2D. Dengan pertimbangan tersebut, maka penulis mencari berbagai pekerjaan yang berhubungan dengan 2D.

Awalnya penulis mencoba mencari pekerjaan seperti *texture artist*, *concept artist*, ilustrator dan lain-lain. Penulis lalu menemukan lowongan magang di salah satu situs perusahaan *game*. Pekerjaan yang ditawarkan adalah *2D artist*, yang sesuai dengan minat dan kemampuan penulis. Hal ini dikarenakan *2D artist* memiliki tanggung jawab yang cukup banyak, mulai dari desain tokoh dan *environment*, mendesain *Game User Interface* (GUI), sampai animasi. Dari deskripsi tanggung jawab *2D artist* tersebut, penulis melihat banyak kesamaan dengan apa yang sudah dipelajari penulis selama kuliah.

Melihat kesamaan tersebut, maka penulis mencoba masuk dalam salah satu perusahaan *game* terkenal, yaitu PT Agate International atau disingkat Agate. Agate merupakan salah satu perusahaan *game* paling maju di Indonesia yang sudah membuat lebih dari 250 *game*. Salah satu produk mereka, “Valthirian Arc” terbukti dapat menembus penjualan lebih dari 9 milyar. Ini menunjukkan bahwa industri *game* di Indonesia saat ini sudah berkembang pesat, dimana data survey Newzoo tahun 2014 juga menyatakan bahwa industri ini bernilai 2,3 triliun. Selain itu, Asosiasi Game Indonesia (AGI) mengakui banyak investor asing yang masuk ke Indonesia karena Indonesia memiliki industri *game* yang termasuk paling maju di Asia Tenggara. Melihat prospek tersebut, maka penulis semakin yakin untuk melakukan magang di Agate.

## 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Setelah belajar selama tiga tahun, penulis ingin mengeksplorasi berbagai tempat kerja yang memerlukan *skillset* yang penulis dapatkan dari Universitas Multimedia Nusantara, seperti mendesain karakter dan *environment*, animasi, dan lain-lain. Sebelumnya, penulis kurang mengetahui di mana saja *skillset* tersebut dapat digunakan selain di tempat-tempat seperti studio film animasi, *production house*, perusahaan iklan, dan lain-lain. Penulis lalu terpikir akan satu tempat yang belum pernah penulis coba yaitu perusahaan *game*. Dalam membuat sebuah *game* yang menyenangkan dan menarik merupakan sebuah tantangan yang sama sulitnya dengan membuat film animasi yang dapat menyampaikan pesan pada penonton yang dituju. Oleh karena itu, penulis ingin mencoba melihat dan terjun langsung dalam proses pembuatan *game* di perusahaan PT Agate International.

Dengan terjun langsung, penulis dapat belajar lebih banyak dibanding belajar mandiri, terlebih penulis juga dapat meningkatkan kemampuan mengambil keputusan, menginterpretasikan keinginan klien dalam bentuk visual, kerjasama, dan lain-lain. Alasan kedua, penulis ingin mencoba bidang baru selain membuat film animasi dan iklan. Hal ini bertujuan agar penulis dapat memperluas cakupan jenis-jenis pekerjaan yang masih berhubungan dengan apa yang sudah dipelajari penulis. Dengan melakukan kerja magang ini, penulis memiliki bekal untuk meningkatkan kompetensi diri mengingat ke depannya persaingan untuk mendapat pekerjaan akan semakin ketat.

## 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini adalah rincian dari awal penulis melamar hingga selesai magang.

No.	Tanggal	Keterangan
1.	1 Februari 2019	Mendaftar <i>Internship</i> periode Maret-Mei melalui website Agate.
2.	6 Februari 2019	Agate membalas melalui email dan meminta untuk mengerjakan tes teknikal yang dilampirkan dalam waktu dua minggu.
3.	20 Februari 2019	Mengumpulkan hasil tes teknikal melalui

		email.
4.	21 Februari 2019	Agate menerima tes teknikal yang sudah dikumpulkan.
5.	22 Februari 2019	Agate mengirim undangan untuk <i>interview</i> melalui Skype.
6.	26 Februari 2019	Melakukan <i>interview</i> dengan pihak Agate melalui Skype.
7.	6 Maret 2019	Diterima magang di Agate.
8.	22 Maret 2019	Tanda tangan kontrak magang dan mulai magang di Agate.
9.	29 Mei 2019	Selesai magang.

Awalnya penulis melamar pekerjaan ke tiga perusahaan yaitu Infinite Studios Batam, Lemon Sky, dan Agate. Penulis melamar ke Agate pada tanggal 1 Februari 2019. Lima hari setelah mengirim lamaran, penulis dibalas dan diminta untuk mengerjakan tes teknikal dari tanggal 6 Februari 2019 sampai dengan 20 Februari 2019. Pada tanggal 20 Februari, penulis mengumpulkan hasil tes teknikal dan sehari setelahnya Agate membalas sudah menerima hasil tes teknikal. Besoknya Agate mengundang penulis untuk melakukan *interview* melalui Skype pada tanggal 26 Februari dikarenakan lokasi Agate berada di Bandung, sementara penulis berada di Jakarta. Pada tanggal 26 Februari, *interview* berlangsung selama kurang lebih 45 menit dan penulis menunggu pengumuman selama kurang lebih seminggu. Pada tanggal 6 Maret 2019, penulis diterima untuk magang di Agate dan diminta untuk mulai hadir pada tanggal 22 Maret 2019. Penulis lalu mulai bekerja dari tanggal 22 Maret 2019 sampai dengan 29 Mei 2019 di kantor Agate.