



### **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

Kerja magang merupakan salah satu tahap yang umum dilewati oleh mahasiswa. Proses tersebut berguna agar mahasiswa dapat merasakan, terjun langsung ke dunia kerja dan merasakan iklim dunia kerja secara langsung. Selain itu mahasiswa juga dapat mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari di masa perkuliahan ke industri terkait di dunia kerja. Tentu, pengalaman yang sudah didapat di dunia kerja dapat menjadi bekal bagi mahasiswa untuk memulai karir di dunia kerja yang sesungguhnya. Selain menambah ilmu, kerja magang dapat juga menambah koneksi dengan orang-orang yang bekerja di industri tersebut.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) memfasilitasi mahasiswanya, melalui mata kuliah *Internship* (kerja magang) agar mahasiswa dapat mencari tempat kerja magang serta mengikuti prosesnya dengan lebih mudah dan terstruktur. Tentu kerja magang juga memberi manfaat bagi pihak kampus, yaitu dengan adanya proses kerja magang, perusahaan dapat mengenal dan menjalin hubungan dengan pihak kampus. Di UMN sendiri, mata kuliah magang dapat diambil pada semester 7 dan 8. UMN membebaskan mahasiswanya memilih perusahaan mana yang akan dipilih, namun dengan syarat harus sesuai dengan bidang keahlian dan jurusan yang diambil mahasiswa tersebut.

Proses pembuatan sebuah *game* tidak terlepas dari campur tangan divisi *art* atau visualnya. Salah satu jenis visual yang ada pada *game* adalah jenis visual

3 dimensi (3D) dengan *3D artist* sebagai orang yang bekerja merancang visual tersebut. Bidang *3D artist* adalah bidang yang relevan dengan apa yang telah dipelajari penulis saat masa perkuliahan. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk melamar ke perusahaan *game* yang telah memiliki pengalaman untuk membuat *game* dengan basis visual 3D.

Penulis bergabung sebagai *intern* dengan PT. SEMISOFT Entertainment Studios dengan periode magang 9 April sampai dengan 9 Juli 2018. SEMISOFT telah merilis *game* bergenre RPG dan berbasis visual 3D, “Legrand Legacy”. *Game* tersebut mendapat berbagai penghargaan baik lokal maupun internasional. Hal itu menjadi pertimbangan penulis untuk bergabung dengan perusahaan tersebut. Dengan adanya proses kerja magang dengan SEMISOFT, penulis dapat mengambil banyak hal baik ilmu, *soft skill*, penambahan koneksi / relasi dan gambaran bagaimana suasana di dunia kerja profesional.

## 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dilaksanakannya kerja magang di perusahaan ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu yang sudah dipelajari dari proses perkuliahan.
2. Mengenal *pipeline* dari proses produksi sebuah *game* langsung dari industri yang berkaitan.
3. Menambah ilmu / *skill* baru yang relevan, dari dunia kerja yang berkaitan.
4. Mengenal iklim dunia kerja profesional dan menambah koneksi di bidang yang berkaitan
5. Sebagai syarat kelulusan.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Berikut adalah beberapa keterangan mengenai waktu kerja magang serta tahap dalam melakukan kerja magang di PT. SEMISOFT Entertainment Studios:

#### **1.3.1. Waktu Kerja Magang**

Waktu magang yang sudah disepakati oleh perusahaan berlangsung selama 3 bulan, dari April 2018 sampai Juli 2018. Hari kerja berlangsung dari Senin sampai Jumat, berlangsung dari pukul 08.00 sampai 17.00.

#### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Prosedur kerja magang yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Melengkapi syarat akademik, yaitu mengambil SKS Internship, dengan lulus minimal 100 SKS, IPK minimal 2.00, minimal 2 nilai D dan tidak ada nilai E untuk mata kuliah wajib.
2. Melamar ke perusahaan (PT. SEMISOFT Entertainment Studios) via *e-mail*. Proses lamaran disertai dengan *portfolio* sesuai dengan bidang pekerjaan yang diinginkan. Dalam hal ini, penulis mengirimkan *portfolio* dalam bentuk *video reel* yang dikirim dalam bentuk *link*, disertakan sebagai *attachment*.
3. Perusahaan menanggapi dan mengonfirmasi posisi pekerjaan serta periode magang. Proses tersebut dilanjutkan dengan pemberian surat pernyataan penerimaan magang, yang diteruskan ke pihak kampus.

4. Proses magang berlangsung selama 3 bulan. Setelah memenuhi syarat minimal jam magang (320 jam) maka penulis melakukan proses penulisan laporan, dan melakukan sidang magang.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA