



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

Dewasa ini pertumbuhan industri *game* di Indonesia meningkat dengan pesat setiap tahunnya dan kebutuhan akan informasi untuk *gamers* juga semakin bertambah. Terhitung dari tahun 2004 hampir 3-5 *publisher* dan *developer* per tahunnya baik dalam dan luar negeri pun turut meramaikan industri *game* di Indonesia.

Banyaknya pemain yang hadir di Industri *game* mau tidak mau membuat masing – masing dari pihak *publisher* dan *developer game* untuk dapat bekerja ekstra melakukan strategi *marketing* agar produk *game* mereka dapat dikenal dan dapat dimainkan oleh para *gamers* di Indonesia. Perusahaan media *game* sendiri telah dikenal dapat menjadi *problem solving* bagi para *publisher* dan *developer game* dimana perusahaan media *game* dapat mempermudah dalam melakukan pengenalan produk *game* kepada para *gamers*.

Sebagai calon sistem analis peserta magang merasa sangat beruntung mendapat kesempatan dalam melaksanakan kegiatan magang di sebuah perusahaan media *game* dengan kepercayaan di posisi *Project Manager*. *Project Manager* merupakan peran penting yang dapat mempengaruhi keberlangsungan sebuah perusahaan. Aktivitas dari *Project Manager* dituntut untuk memahami segala skema dan proses keberlangsungan berjalannya perusahaan serta memahami bagaimana berjalannya proses dari teknis setiap peran dan tanggung jawab dari para anggotanya.

Project Manager juga memiliki tanggung jawab untuk memastikan kinerja tim dapat memenuhi perencanaan yang sudah ditentukan serta memastikan anggaran dana yang sudah disiapkan tidak melebihi dari kapasitas yang sudah ada. *Project Manager* harus dapat melakukan penilaian terhadap anggota tim proyek dimana pada berjalannya proses kerja berlangsung, hal ini dilakukan agar *Project Manager* dapat memberikan *feedback* yang sesuai dengan kinerja yang dilakukan oleh anggota tim.

Perhitungan dari perencanaan kerja yang baik dari seorang *Project Manager* dapat membuat perkembangan dari perusahaan menjadi lebih cepat dan baik. Hal ini dapat dilihat dari seberapa cepat pertumbuhan dari perusahaan yang umurnya masih relatif muda.

Untuk menjadi *Project Manager* yang baik serta dalam mendukung pembuatan perencanaan serta pengambilan keputusan yang tepat maka seorang *Project Manager* harus memiliki *skills* yang mendukung untuk dapat meningkatkan peformanya. Gary Heerkens (2002) mengungkapkan bahwa *Project Manager* harus memiliki *skills* dan mendukung agar dapat menaikkan kinerjanya yang diklasifikasikan menjadi 4 (empat) kategori :

1. *Project Management Process Skill*
2. *Interpersonal & Behavioral Skill*
3. *Technology Management Skill*
4. *Desire Personal Traits*

Project Management Process Skill

Merupakan keahlian serta pengetahuan yang berkaitan dengan mekanisme manajemen proyek.

Interpersonal & Behavioral Skills

Merupakan keahlian dalam melakukan komunikasi dengan menggunakan pemahaman karakteristik personal orang lain.

Technology Management Skill

Merupakan keahlian dalam memahami cara dan penggunaan serta informasi yang berkaitan mengenai kemampuan teknologi yang ada.

Desired Personal Skill

Merupakan kemampuan penguasaan terhadap materi dari proyek yang dikerjakan baik di lapangan dan diatas kertas.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang dilakukan dengan harapan dapat membantu peserta magang mendapatkan pengalaman baru yang dirasakan secara nyata di lapangan mengenai situasi dunia kerja khususnya di Industri *game*.

Berikut adalah tujuan kerja magang :

1. Menambah wawasan mengenai *media landscape* Industri Game di Indonesia.
2. Mengetahui peranan *Project Manager* pada aktivitas perencanaan dan implementasi di INIGAME.
3. Penerapan pengetahuan yang diperoleh selama menjalani kuliah di universitas.
4. Pengembangan koneksi dengan para *professional* di Industri *StartUp*.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Kegiatan kerja magang dilakukan selama dua bulan terhitung dari 1 Maret 2015 sampai 1 Mei 2015. Kerja magang di INIGAME dilakukan di New media Tower Lv 12, Universitas Multimedia Nusantara , Jl.Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang. Waktu kerja dilakukan Senin sampai jumat dari jam 10.00 – 20.00 WIB.

Proses magang dilakukan dalam bimbingan Yovita Surianto dan Nike Putri selaku *Program Manager* dan *Supervisor* dari Skystar Ventures. Proses *Assignment* diberikan setiap hari kamis dan pengumpulan dari *assignment* diberikan pada hari senin. Evaluasi kinerja dilakukan setiap *weekly meeting* yang diadakan setiap hari rabu atau kamis.