

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri gim di Indonesia saat ini menjadi bagian dari industri teknologi dan kreatif yang sedang berkembang. Dengan produk yang didominasi oleh aset-aset visual, studio pengembang gim membutuhkan pekerja kreatif untuk menghasilkannya. Kondisi tersebut memberikan penulis kesempatan untuk meningkatkan *hard skill* sebagai *3D Artist* dalam dunia kerja melalui program magang. Sebagai cara untuk meningkatkan kompetensi dalam bidang gim 3D, penulis membutuhkan program magang untuk mempelajari bagaimana penerapan yang perlu dilakukan di dalam industri.

Penulis memilih Gaco Games sebagai tempat menjalankan prosedur *Internship Track 1* karena memiliki relevansi dengan bidang desain yang hendak didalami oleh penulis. Gaco Games merupakan salah satu studio pengembangan gim dari Indonesia yang menghasilkan serial Epic Conquest, gim dengan grafis yang didominasi aset visual 3 dimensi digital. Produk gim yang dihasilkan oleh Gaco Games bersinggungan secara langsung dengan bidang yang hendak didalami penulis sehingga dapat menjadi tempat yang cocok untuk mengembangkan *hard skill* yang dimiliki terkait pembuatan aset 3D digital.

Dengan adanya pengalaman di industri gim 3D dari 2017, Gaco Games menjadi pilihan yang menarik bagi penulis. Selain itu Gaco Games juga telah sukses mengembangkan dan menerbitkan 2 gim dengan *review* yang baik di *platform* Google Play Store, yaitu Epic Conquest dengan nilai 4.7 dan Epic Conquest 2 dengan nilai 4.6. Selain itu, Gaco Games juga dapat menjadi tempat yang relevan bagi penulis untuk mengenal industri gim Indonesia lebih dalam sebagai salah satu anggota Asosiasi Game Indonesia yang mewadahi perkembangan industri. Maka, penulis juga dapat memperoleh pengetahuan dari salah satu perusahaan yang bergerak dalam memajukan industri gim lokal.

1.2 Tujuan Magang

Penulis melakukan kerja magang di Gaco Games dengan beberapa tujuan yang diantaranya:

1. Sebagai salah satu syarat akademik untuk menjadi sarjana desain;
2. Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan;
3. Sebagai perantara untuk mengenal industri gim Indonesia lebih dalam; dan
4. Sebagai tempat untuk mempelajari serta menerapkan etika profesional di industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang dimulai dengan memenuhi prosedur registrasi perusahaan yang ingin diajukan sebagai tempat menjalani *Internship Track 1*. CV. Gaco Interaktif merupakan salah satu perusahaan yang mendapatkan PIC Approval melalui website merdeka.umn.ac.id. Selanjutnya, penulis mengirimkan lamaran kerja kepada perusahaan CV. Gaco Interaktif melalui *Google Form* yang disediakan untuk posisi *3D Environment Artist* dengan menyertakan CV serta portofolio. CV (*Curriculum Vitae*) berisi tentang biodata, edukasi, kemampuan, serta pengalaman penulis selama menjalani perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Portofolio berisi hasil desain 3D yang telah dibuat oleh penulis beserta proses pengerjaannya.

Kemudian penulis menerima surel mengenai undangan wawancara melalui aplikasi Discord. Setelah perusahaan sepakat untuk menerima lamaran kerja, penulis mengajukan Cover Letter yang telah di-*generate* melalui website merdeka.umn.ac.id sebagai prosedur MBKM 01. Melanjutkan prosedur ke tahap MBKM 02, penulis menyelesaikan registrasi perusahaan pada website merdeka.umn.ac.id dengan menuliskan durasi magang, mengunggah surat penerimaan magang dari perusahaan, serta

mendaftarkan supervisor yang akan membimbing penulis selama menjalani kerja magang.

Selama menjalani pekerjaan magang, penulis mengisi Daily Task sebagai prosedur MBKM 03. Universitas Multimedia Nusantara menetapkan durasi jam kerja selama 640 jam. Berdasarkan dengan kesepakatan penulis dengan perusahaan, ditetapkan jam kerja dari 08.00 hingga 17.00 dengan hari kerja dari Senin sampai Jumat.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang yang dijalani penulis dimulai dari tanggal 3 Juni 2024 hingga 30 September 2024. Penulis bekerja dari hari Senin sampai Jumat dengan jam kerja dari 08.00 – 17.00. Perusahaan menyepakati pekerjaan magang Work From Home (WFH) penulis sebagai *3D Environment Artist*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses pelaksanaan dimulai dari mengajukan Gaco Games sebagai tempat pelaksanaan magang melalui website merdeka yang kemudian disetujui oleh koordinator magang dan kepala prodi Desain Komunikasi Visual. Kemudian penulis mengajukan lamaran kerja kepada CV. Gaco Interaktif melalui *Google Form* yang disediakan. Penulis menerima surel panggilan untuk wawancara dan disetujui untuk memulai kerja magang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A