

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman serba digital, tingkat konsumsi masyarakat terhadap informasi dan konten secara daring (*online*) mengalami peningkatan. Dengan adanya peningkatan tersebut, juga terdapat peningkatan kebutuhan terhadap aset-aset digital untuk membantu menyampaikan informasi dan konten tersebut melalui sebuah media kreatif. Oleh karena itu, dibutuhkan tenaga kerja kreatif yang kompeten dalam merancang aset-aset digital yang berkualitas agar informasi dan konten dapat disampaikan secara efektif dan menarik. Dalam pembuatan aset digital tersebut, jenis aset yang dibuat dapat berupa aset 2D atau 3D sesuai dengan kebutuhan. Maka dari itu, pada pembahasan laporan magang ini, penulis memilih perancangan aset 3D objek dengan teknik *low-poly* yang dapat diaplikasikan untuk aset gim, video animasi, dll.

Program magang adalah salah satu bentuk praktik kerja industri agar pelajar dapat merasakan pengalaman bekerja di industri. Dengan melewati program magang, mahasiswa dilatih untuk mengaplikasikan ilmu dan kemampuan yang telah didapatkan selama proses kuliah ke industri. Oleh karena itu, penulis memilih Gamelab Indonesia sebagai tempat tujuan magang pada pembahasan laporan ini.

Gamelab Indonesia adalah sebuah platform pendidikan dan pelatihan kerja yang didirikan oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio). PT Educa Sisfomedia Indonesia merupakan salah satu pengembang media edukasi berbasis buku, gim, dan animasi dengan prinsip pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan terjangkau bagi pengguna. Maka dari itu, Educa Studio memiliki hasil karya yang terkenal seperti *Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif*, situs permainan Marbel, dan Gamelab.

Penulis berminat untuk mengikuti program magang *3D Creation* di Gamelab Indonesia sebagai *3D Generalist Intern*. Jabatan *3D Generalist Intern*

dipilih karena minat penulis untuk meningkatkan kemampuan serta mendapatkan pengalaman praktik industri di bidang 3D. Dengan melalui program magang *3D Generalist Intern* di Gamelab Indonesia, penulis diminta untuk belajar dan mengaplikasikan kemampuan 3D seperti *Modeling, UV mapping, texturing, rigging*, animasi, dan *rendering* dalam merancang aset-aset 3D sesuai dengan kebutuhan dari PT Educa Sisfomedia Indonesia di Gamelab Indonesia.

1.2 Tujuan Magang

Penulis mengajukan kerja magang di Gamelab Indonesia sebagai *3D Generalist Intern* dengan maksud dan tujuan sebagai berikut,

1. Memenuhi persyaratan kelulusan Sarjana yang diterapkan di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memperoleh pengalaman kerja di bidang industri kreatif.
3. Menambah portofolio pribadi.
4. Menambah wawasan terhadap proses perancangan aset-aset 3D di industri.
5. Membentuk tenaga kerja kreatif yang terampil, kompeten, dan dapat bekerja di bawah tekanan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan magang di perusahaan Gamelab Indonesia oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia. Proses magang dilaksanakan selama 4 bulan atau setara dengan 640 jam kerja sebagai syarat kelulusan program Sarjana 1 di Universitas Multimedia Nusantara. Selama durasi magang, penulis bekerja setiap hari Senin sampai Jumat dari pukul 08:00 WIB hingga pukul 17:00 WIB. Pada jenjang waktu tersebut, terdapat ketentuan waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang tertera pada paragraf berikut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Proses magang di Gamelab Indonesia berlangsung selama 4 bulan dan dilaksanakan mulai dari 1 Juli 2024 hingga 18 Oktober 2024 atau setara dengan 640 jam kerja. Selama durasi magang, penulis bekerja secara WFH

(*Work From Home*) setiap hari Senin sampai Jumat dari pukul 08:00 WIB hingga pukul 17:00 WIB. Adapun ketentuan WFH yang diterapkan oleh penulis selama proses magang, seperti melakukan absen pagi pukul 07:45 WIB dan absen sore setelah pukul 17:00 WIB. Penulisan laporan pekerjaan dilakukan sebanyak 2 kali setiap harinya pada pukul 11:00 WIB dan 16:00 WIB. Selain itu, segala bentuk komunikasi dalam magang dilaksanakan melalui grup *Whatsapp*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada periode magang, terdapat prosedur pelaksanaan kerja magang yang dimulai dari tahap-tahap berikut,

1. Penulis melakukan bimbingan rencana studi magang atau TA kepada Dosen Pembimbing Akademik (PA) yaitu Dedy Arpan, S.Des., M.Ds. Setelah itu, penulis melakukan pengajuan *pre enrollment* mata kuliah magang yang dilakukan di my.umn.ac.id.
2. Tahap awal adalah pengajuan informasi tempat kerja melalui website merdeka.umn.ac.id di bagian menu *registration* dimana mahasiswa mengisi segala informasi tempat kerja sebelum melamar dengan jumlah maksimal 10 tempat per pengajuan. Penulis diminta menunggu respons persetujuan dari *Person in Charge* (PIC) dan *Head of Department* (HoD) dari UMN. Jika ditolak, maka penulis diminta untuk mengajukan kembali informasi tempat magang selanjutnya.
3. Jika sudah mendapatkan tempat kerja yang diapprove oleh *Person in Charge* (PIC) dan *Head of Department* (HoD) dari UMN, mahasiswa dapat mengunduh *cover letter* pengajuan yang dapat didownload melalui website merdeka.umn.ac.id bagian *cover letter* sebelum melakukan proses pelamaran kerja.
4. Proses pengajuan tempat magang dilakukan melalui website Gamelab Indonesia dimana mahasiswa membuat akun terlebih dahulu.

5. Selanjutnya mahasiswa mengirimkan berkas data diri, CV, dan portfolio secara daring melalui website Gamelab Indonesia dan luring dengan mengirimkan berkas tersebut ke kantor Educa Studio.
6. Penerimaan magang diberitakan melalui email dan surat penerimaan magang yang diberikan pada akun mahasiswa di website Gamelab Indonesia.
7. Setelah mendapatkan surat penerimaan, mahasiswa wajib mengupload berkas surat penerimaan di bagian *complete registration* dan mengisi kartu magang di website merdeka.umn.ac.id.
8. Setelah proses berkas penerimaan selesai, penulis mulai proses magang mulai dari 1 Juli 2024 hingga 18 Oktober 2024. Pada setiap harinya, penulis diminta untuk mengisi *daily task supervisor* dan *advisor* pada bagian MBKM 03 di merdeka.umn.ac.id.
9. Setelah penerimaan, peserta magang akan dibekali modul pelatihan serta *meeting onboarding* magang untuk membantu mereka mengenal prosedur magang yang ditetapkan di Gamelab Indonesia sebelum masuk ke kerja proyek.
10. Pada periode tanggal 12-13 Agustus 2024, penulis melakukan pengisian KRS magang di my.umn.ac.id dan dipasangkan dengan dosen pembimbing magang.
11. Selama periode magang, peserta juga harus mengikuti bimbingan oleh dosen pembimbing magang yang dilaksanakan minimal 4x dengan jam kerja yang sudah *diapprove supervisor* minimal 320 jam serta 100 jam bimbingan oleh *advisor* sebelum evaluasi pertama yang dilaksanakan pada tanggal 21-25 Oktober 2024
12. Pada tanggal 21-25 Oktober 2024, terdapat sesi evaluasi pertama dimana *progress* laporan serta kinerja dinilai oleh *supervisor* dan *advisor* sesuai dengan ketentuan jam kerja dan bimbingan yang berlaku.

13. Selanjutnya penulis diminta untuk melakukan 4x bimbingan lagi dengan total minimal 8x bimbingan *advisor* sebelum periode evaluasi kedua yang dilaksanakan pada tanggal 2-6 Desember 2024.
14. Pada periode evaluasi kedua, penulis diminta untuk menunjukkan hasil laporan kepada perusahaan dan meminta tanda tangan sebagai verifikasi laporan MBKM 04 dan berkas pengesahan pada laporan lainnya.
15. Periode evaluasi kedua dilaksanakan dari tanggal 2-6 Desember 2024 dimana *progress* laporan sudah ditandatangani dan dinilai oleh *advisor supervisor*. Peserta magang yang diperkenankan mengikuti sesi evaluasi kedua memerlukan 640 jam kerja yang *diapprove* oleh *supervisor* dan 207 jam bimbingan *advisor* beserta kelengkapan dokumen lainnya.
16. Peserta melakukan pendaftaran sidang magang melalui merdeka.umn.ac.id pada tanggal 13 Desember 2024.
17. Peserta melakukan proses pelaksanaan sidang magang di tanggal 18 Desember 2024.
18. Setelah penilaian sidang magang, penulis diminta untuk melakukan revisi terakhir akan laporan magang dengan bimbingan *advisor*.
19. Setelah revisi, penulis diminta untuk meminta tanda tangan pengesahan sidang dan laporan magang kepada pembimbing, penguji, dan kaprodi maksimal 8 Januari 2025.
20. Setelah proses pengesahan selesai, penulis diminta untuk melakukan *upload file* laporan terakhir di merdeka.umn.ac.id dan nilai MK *Internship* akan keluar di my.umn.ac.id.