

BAB 1

PENDAHULUAN

Program Pengalaman Lapangan atau biasa dikenal sebagai Magang adalah upaya pengembangan pengetahuan, pembentukan keterampilan, dan penegasan sikap yang dilakukan melalui belajar dengan berbuat (*learning by doing*) dan magang juga merupakan upaya pengenalan secara dini mahasiswa kepada perusahaan (*early exposure*) [2]. Menurut *Career Development Center* Universitas Multimedia Nusantara, Aktivitas Magang merupakan sebagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu dengan bekerja secara langsung dibawah bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja yang berpengalaman, dalam rangka menguasai keterampilan atau keahlian tertentu. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan magang adalah sebuah kegiatan pelatihan atau praktek yang dilakukan untuk menguasai keahlian tertentu dibawah bimbingan supervisi atau instruktur yang lebih berpengalaman. Praktik Kerja Lapangan (PKL) atau magang, di beberapa perguruan tinggi digunakan sebagai salah satu syarat dalam pengambilan langkah berikutnya pada proses pendidikan, seperti untuk dapat melakukan pengambilan skripsi atau sebagai syarat dalam memperoleh ijazah[3].

Mengutip dari *Career Development Center* Universitas Multimedia Nusantara, ada pula beberapa manfaat kegiatan magang. Manfaat dari magang antara lain dapat menambah wawasan mengenai dunia industri yang ditempuh masing-masing mahasiswa. Dengan mengikuti kegiatan magang, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengenal lebih dalam mengenai dunia industri yang relevan dengan bidang studi mereka. Pengalaman ini memberikan pemahaman nyata tentang bagaimana teori yang dipelajari di kelas diterapkan dalam konteks praktis, sekaligus mengenalkan mahasiswa dengan teknologi, proses kerja, dan budaya yang ada di perusahaan. Kegiatan magang juga dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa melalui interaksi langsung dengan lingkungan profesional yang mana membuat mahasiswa dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Kepercayaan diri ini tumbuh dari keberhasilan mahasiswa menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, beradaptasi dengan lingkungan kerja, serta berkomunikasi dengan rekan kerja maupun atasan. Kegiatan magang juga dapat mengasah keterampilan mahasiswa dalam bidang yang dijalani serta keahlian dalam praktek kerja dalam perusahaan. Salah satu manfaat utama magang adalah memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengasah keterampilan teknis yang

relevan dengan bidang mereka. Keterampilan ini meliputi penguasaan *software*, *project management*, keterampilan *coding*, hingga keterampilan interpersonal seperti kolaborasi tim dan komunikasi yang efektif. Magang juga memberikan wawasan mengenai standar dan etika kerja profesional. Mahasiswa belajar untuk bekerja sesuai target, mengikuti jadwal, mematuhi peraturan perusahaan, serta mengembangkan disiplin kerja yang tinggi. Hal ini menjadi bekal berharga bagi mahasiswa saat memasuki dunia kerja nanti. Dengan kegiatan magang, mahasiswa berkesempatan untuk bertemu dan menjalin hubungan dengan berbagai profesional di industri. Koneksi ini dapat menjadi aset penting bagi karir mahasiswa di masa depan, baik dalam bentuk referensi pekerjaan, mentor, maupun peluang kerja di perusahaan tempat mereka magang, dan bahkan memiliki kesempatan kerja di bidang industri yang ditempuh mahasiswa. Perusahaan cenderung lebih percaya kepada individu yang telah mengenal budaya kerja mereka, memiliki rekam jejak yang baik selama magang, serta terbukti mampu berkontribusi secara positif.

Mengutip dari *Career Development Center* Universitas Multimedia Nusantara, Kegiatan magang di Universitas Multimedia Nusantara dilakukan dengan durasi minimal 640 jam kerja. Dimana kegiatan magang tersebut dapat dikonversi menjadi 20 SKS yang menjadi syarat dalam kelulusan mahasiswa. Kegiatan administrasi untuk magang dilakukan pada website merdeka.umn.ac.id.

Sebagai Mahasiswa semester 7 Universitas Multimedia Nusantara yang menempuh program studi Informatika, kegiatan magang dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan mahasiswa. Kegiatan magang dilaksanakan di Memento Game Studio. Memento Game Studio sendiri merupakan sebuah studio *game indie* yang berdiri pada 2021 di Jakarta Barat.

1.1 Latar Belakang Masalah

Memento Studio adalah sebuah game studio yang bergerak di bidang game indie. Memento Studio, yang berlokasi di Jakarta Barat, telah memiliki beberapa project game indie sebelumnya yang telah diupload di platform *itch.io*. Platform *online* *itch.io* memungkinkan para kreator konten digital independen untuk mendistribusikan permainan video mereka. Pemilik permainan dapat merancang halaman permainan mereka dan melihat peringkat konten, jumlah pengikut, cara permainan mereka ditemukan, serta diunduh atau dimainkan oleh audiens[4]. Sebagai studio yang bergerak di bidang game indie, Memento ingin memperluas portofolio perusahaan dalam pengembangan game indie. Game indie sendiri

secara umum didefinisikan sebagai game yang secara sadar dibuat dalam struktur produksi dan distribusi alternatif di luar perusahaan game arus utama. Namun, istilah "indie" dalam konteks pengembangan game indie tidak selalu terkait dengan hobi, amatirisme, atau ketidakprofesionalan, melainkan merupakan konsep multidimensional yang kompleks. Hal ini mencakup sebuah gerakan sosial, gerakan seni, sebuah skena budaya, tren, etika, orientasi nilai, identitas sosial, pernyataan otoritas, politik budaya, kebetulan, hingga bentuk baru kapitalisme[5]. Salah satu ide yang ingin direalisasikan adalah sebuah game yang mengusung tentang situasi masalah sampah di Kota-kota besar. Maka dari itu untuk merealisasikan ide tersebut, Memento Studio melakukan perekrutan untuk beberapa posisi, mulai dari posisi *full-time* dan posisi magang atau *Internship*. Posisi Game Programmer Intern dibuka untuk membantu penyelesaian ide game tersebut di Memento Game Studio. Kegiatan magang yang dilakukan sebagai *Game Programmer Intern* bertujuan untuk merealisasikan pengembangan ide game tersebut. Dalam pengembangan, akan ada dua *2D Artist* yang bekerja sama dengan 2 Programmer yang dibimbing dengan *Lead* dari divisi masing-masing.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kegiatan magang ini adalah sebagai berikut:

- Menambah wawasan dunia industri dan mempelajari standar kerja yang profesional
- Meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan, serta keahlian dalam dunia kerja
- Mendapatkan networking kesempatan kerja

Tujuan pelaksanaan magang pada kasus ini adalah ingin mensukseskan ide dari Perusahaan dan *Project Manager* mengenai perancangan dan pengembangan sebuah aplikasi game berjudul "Sampah". Maka dari itu, kegiatan magang di Memento Game Studio dilakukan sesuai dengan perjanjian yang terdapat pada kontrak dengan tujuan untuk mengembangkan game dengan judul 'sampah'.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang berlangsung selama 6 bulan, terhitung mulai 29 Juli 2024 hingga 29 Januari 2025. Kegiatan magang dilakukan dengan sistem *Work*

From Home (WFH), di mana seluruh tugas dan tanggung jawab dikerjakan secara daring (*online*) melalui aplikasi Discord tanpa kehadiran fisik di kantor.

Waktu kerja yang diterapkan selama magang adalah 8 jam per hari, yang dimulai pada hari Senin hingga Sabtu. Pengaturan waktu kerja disesuaikan dengan kebijakan perusahaan, serta memperhatikan koordinasi yang diperlukan untuk penyelesaian tugas-tugas yang diberikan.

Dengan sistem WFH ini, seluruh kegiatan magang tetap berjalan sesuai rencana, tanpa mengurangi efektivitas proses belajar dan kontribusi terhadap proyek yang diberikan.

