



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

Saat ini, dunia industri *mobile game* di Indonesia mulai berkembang. Dapat dilihat dengan munculnya beberapa *mobile game* hasil karya anak bangsa di platform *mobile* seperti Android dan iOS. *Mobile game* tersebut tentunya dibuat melalui tahapan-tahapan tertentu oleh sebuah *developer game*. Di samping membuat *mobile game*, *developer game* juga perlu menjaga dan melakukan maintenance terhadap *mobile game* itu sendiri agar terbebas dari *error*, *bug*, dan *crash*, serta melakukan penambahan fitur jika diperlukan agar pemain dapat mencoba sesuatu yang baru. Dalam industri *mobile game*, umumnya terdapat beberapa divisi di dalam sebuah *developer game*, di antaranya adalah *game design*, *art design*, dan *programming*. Masing-masing divisi fokus dalam pekerjaannya dan saling berkolaborasi, berkomunikasi dengan baik agar produk *mobile game* yang diciptakan dapat dibuat dengan baik.

Penulis mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari melalui praktik kerja magang di salah satu *developer game* di Jakarta, PT Artoncode Indonesia divisi *art design*. Praktik kerja magang ini diharapkan dapat melatih *soft skill* dan *hard skill* penulis, serta memberikan pengalaman kerja yang tidak didapatkan saat menjalani kuliah di kampus.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang adalah salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar sarjana. Praktik kerja magang ini bermaksud agar para mahasiswa dapat mempersiapkan diri dengan melihat, mencoba dan merasakan dunia kerja yang akan dilakukan setelah lulus kuliah.

Praktik kerja magang ini juga memiliki tujuan supaya penulis bisa mendapatkan pengalaman kerja dengan menerapkan ilmu yang sudah dipelajari dari segi *hard skill* dan *soft skill*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan dengan mengikuti prosedur pelaksanaan kerja magang yang telah ditetapkan oleh kampus. Lama praktik kerja magang yang ditetapkan oleh kampus adalah minimal 320 jam kerja. Kerja magang tersebut dapat dilakukan setelah mengajukan form KM-01 kepada Kaprodi, yang dilanjutkan dengan menerima KM-02 sebagai surat pengantar yang dikirimkan kepada perusahaan. KM-03 hingga KM-07 akan didapatkan dari BAAK dengan cara menukar surat balasan dari perusahaan sebagai bentuk penerimaan kerja magang.

Penulis melakukan kerja magang selama 3 bulan terhitung dari tanggal 1 April 2014 hingga 27 Juni 2014. Jam kerja di PT Artoncode Indonesia adalah selama 8 jam terhitung dari jam masuk. Jam masuk paling telat adalah pukul 10.00 WIB.

Proses kerja magang penulis diawali dengan mengirimkan CV dan *showreel* kepada PT Artoncode Indonesia melalui email. Kemudian penulis mendapatkan balasan email untuk melakukan wawancara pada 10 Maret 2014. Wawancara dilakukan oleh Bapak Herwin Arkiando yang berlangsung dengan beberapa pertanyaan dan tes. Pada tanggal 17 Maret 2014, penulis menerima email penerimaan magang yang menyatakan bahwa penulis diterima magang dan dapat memulai kerja magang pada 1 April 2014.

Sejak hari pertama bekerja di Artoncode, penulis yang melamar sebagai *3D artist*, masuk ke dalam proyek Vandaria dan mendapat bimbingan oleh Herwin Arkiando. Pekerjaan utama yang dilakukan penulis adalah pengerjaan *compositing & visual effect* trailer sebagai materi promosi novel dan *mobile game* Vandaria. Penulis juga mendapat pekerjaan untuk merevisi trailer Harmoni dan pembuatan video *How To Play* untuk Faunia Paw!.

