



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

Mata kuliah kerja magang merupakan mata kuliah wajib di Universitas Multimedia Nusantara. Mata kuliah ini memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk belajar mengenai kehidupan dunia pekerjaan yang sesungguhnya. Hal ini akan menjadi bekal yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa agar bisa beradaptasi dengan lebih mudah setelah lulus dari perguruan tinggi dan masuk ke dunia kerja. Dengan pengetahuan yang diperoleh selama belajar di perguruan tinggi ditambah dengan pengalaman dalam dunia kerja akan memperkaya mahasiswa dalam bidang yang ditekuninya. Pengetahuan yang diperoleh selama magang diluar bidang pekerjaannya juga diharapkan mampu mematangkan pribadi pemegang menjadi pekerja yang lebih baik nantinya.

Pada kesempatan kali ini, penulis mendapat kesempatan untuk magang di sebuah perusahaan *game* Indonesia yang bernama *Touchten*. *Touchten* merupakan studio *game* yang sudah cukup banyak merilis *mobile game* yang digemari masyarakat. Belakangan ini, setelah munculnya *smartphone* berbasis android ataupun ios, meningkatkan jumlah pengguna *mobile game*, bahkan bisa dikatakan bahwa *mobile game* menjadi aset yang sangat diminati saat ini. Hampir setiap orang memiliki *smartphone*, dan fitur permainan sangat mudah untuk diakses. Oleh karena itu, bidang *game* merupakan bidang yang cukup menjanjikan, khususnya *mobile game*, karena ditengah kesibukan masing-masing orang, mereka masih dapat meluangkan sedikit waktu untuk memainkan *mobile game*. *Mobile game* sendiri memiliki keunggulan

dalam fleksibilitas waktu permainan. Apabila pengguna memiliki waktu senggang yang singkat, ia tetap dapat menikmati rekreasi melalui *mobile game* ini.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kesempatan magang yang diperoleh penulis bukan semata hanya untuk menyelesaikan mata kuliah kerja magang, tetapi juga sebagai pengalaman berharga yang didapat dalam memahami dunia kerja. Pemegang juga bisa mendapatkan banyak pengalaman dalam praktek yang dilakukannya dibawah arahan pembimbing. Kesempatan bekerja dibidang yang baru bagi penulis, yaitu bidang industri *mobile game*, memberikan penulis pemahaman baru juga tentang perkembangan teknologi serta prospek kedepannya.

Disamping pengalaman tentang dunia kerja, pemegang juga dapat mengetahui kualitas diri setelah sebelumnya menggali pengetahuan melalui kuliah. Dimulai dari pengaplikasian teori yang didapat selama kuliah, pengembangan teknik praktek, sampai pembelajaran hal-hal baru yang belum pernah dijumpai selama kuliah. Semua hal itu dapat ditemukan selama proses kerja magang. Mendapatkan penilaian diri dari para pembimbing selama magang juga membantu dalam pengembangan diri yang dapat dilanjutkan setelahnya, dimana masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki sebelum sampai ke dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan di *Touchten Games* yang berlokasi di Thamrin City Cosmo Mansion, Jakarta Pusat. Periode kerja magang yang ditempuh adalah 55 hari aktif terhitung sejak tanggal 3 Maret 2014 hingga 28 Mei 2014. Dengan waktu kerja dari Senin hingga Jumat pukul 08.00 sampai 16.00. *Touchten* memiliki kebebasan waktu

kedatangan hingga pukul 10.00 dan dapat pulang setelah memenuhi kuota 8 jam kerja setiap harinya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan saran dari salah seorang kerabat agar melakukan kerja magang di *Touchten Games*, yang merupakan perusahaan *mobile game* di Indonesia. Akhirnya penulis mengirimkan *Curriculum Vitae* dan portofolio ke *Touchten Games* pada bulan Februari, awal semester genap 2013-2014. Tak lama setelahnya, penulis mendapatkan undangan untuk melakukan *interview*. *Interview* dilakukan di kantor *Touchten*, di Thamrin City Cosmo Mansion.

Penulis disambut oleh Ronald Widjaja selaku *Game Producer* dan Rokimas Soeharyo selaku *COO Touchten Games*. Selama *interview*, penulis juga mendapatkan informasi *core-value* dari *Touchten Games*, dimana salah satunya adalah *nurturing system* yaitu memberikan pengajaran bagi pemegang, serta beberapa hal yang diharapkan dari para pemegang. Di akhir sesi *interview*, penulis mendapatkan keputusan bahwa penulis dapat melakukan kerja magang di *Touchten Games* dan penulis memutuskan untuk melakukan kerja magang pada awal bulan Maret 2014.

Pada awal Maret, penulis dikenalkan kepada para pekerja di *Touchten Games*, disana pun terdapat beberapa pegawai magang lain. Sistem pekerjaan di *Touchten Games* dibagi menjadi banyak tim yang menangani berbagai *game* yang berbeda. Penulis akan ditempatkan pada tim yang membutuhkan bantuan, dan oleh karena itu penulis masuk dan ditugaskan dalam berbagai macam jenis tugas dan tim yang berbeda-beda selama periode magang.