



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

Pengalaman kerja magang diberikan kepada mahasiswa sebagai syarat kelulusan S1 dimana waktu pelaksanaannya dilakukan selama kurang lebih dua bulan. Disamping itu magang diberikan untuk dapat merasakan atmosfer dunia kerja yang sebenarnya. Dengan adanya mata kuliah magang mahasiswa akan memperoleh banyak sekali pengalaman dalam hal bekerja maupun menjalin hubungan dengan banyak orang di dunia kerja. Dalam praktik kerja magang ini mahasiswa akan terjun langsung ke lapangan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi sehingga dapat membentuk pola pikir yang matang.

Penulis melakukan praktik kerja magang di sebuah tempat yang membuat dan menghasilkan *mobile playstore games* ber-platform *Android* yang bernama Gambreng Games. Penulis memilih magang di Gambreng Games karena adanya rasa keingintahuan penulis mengenai bagaimana proses pembuatan *games* tersebut dari konsep awal hingga akhir *games* tersebut dirilis. Proses tersebut yang penulis visualisasikan ke dalam sebuah film pendek dokumenter mengenai indie *games*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang merupakan mata kuliah wajib yang diberikan UMN kepada para mahasiswa dengan maksud memberikan pengalaman dan hal-hal baru yang didapat dalam dunia kerja. Selain itu praktek kerja magang yang penulis lakukan merupakan sebuah pengalaman yang sangat berguna bagi pembentukan karakter penulis. Dalam magang ini penulis belajar untuk bisa bertanggung jawab atas semua pekerjaan yang dilimpahkan kepada penulis, mampu bersosialisasi dengan orang banyak, kreatif, mampu menghargai waktu, mampu bekerjasama dalam tim yang membutuhkan kekompakan dalam bekerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan praktik kerja magang selama kurun waktu tiga bulan, yaitu mulai tanggal 7 Februari–7 Mei 2014. Dalam hal ini penulis telah memenuhi ketentuan masa magang yang diberikan oleh pihak kampus minimal 320 jam sementara penulis telah melakukan praktik kerja magang yaitu 601 jam. Sedangkan waktu bekerja penulis setiap hari Senin sampai Sabtu dimulai pukul 09.00 WIB sampai 17.00 WIB, dipotong waktu istirahat satu jam yaitu pukul 12.00–13.00 WIB. Dalam pelaksanaan pekerjaan yang penulis jalani ada beberapa hari dan waktu yang penulis tidak dapat menyesuaikan jadwal yang ada, dikarenakan setiap *project* yang tidak bisa ditentukan begitu saja waktu pengerjaannya. Oleh karena itu jam kerjanya menjadi lebih fleksibel mengikuti *deadline project* yang dikerjakan.

Karena ketertarikan penulis akan dunia *games* maka penulis mencari tempat magang yang sesuai dengan keinginan penulis. Oleh karenanya penulis mencari beberapa alternatif salah satunya adalah Gambreng Games. Tahapan awal yang penulis lakukan adalah penulis bersama Natalia Depita bertemu dengan bu Riris selaku managing director yang kebetulan bekerja di UMN. Dalam hal ini penulis diminta untuk mengirimkan *CV* dan *showreal* film yang pernah penulis buat selama mengenyam pendidikan di UMN melalui email. Setelah itu penulis harus menunggu keputusan penerimaan magang selama kurang lebih satu minggu dan mendapatkan email balasan untuk menuju ketahapan selanjutnya yaitu melakukan wawancara dengan *managing director*-nya.

Dalam wawancara penulis banyak ditanyakan soal *games*, dan kesiapan penulis dalam membuat *project* dokumenter *indie games*. Setelah melakukan wawancara penulis diminta untuk menunggu selama dua hari keputusan penerimaan magang di studio Gambreng Games tersebut. Akhirnya penulis mendapatkan *email* dan pesan singkat bahwa penulis telah diterima bekerja di studio Gambreng Games tersebut.

Pada saat diterima penulis diminta untuk datang menemui *Managing Director*-nya untuk menjelaskan prosedur bekerja di studio Gambreng Games. Pada pertemuan itu penulis dijelaskan mengenai waktu bekerja yang fleksibel mengikuti *project* yang sedang dikerjakan, waktu rapat besar setiap hari sabtu menjelaskan perkembangan *project*-nya sudah sampai dimana, diperbolehkan memakai sandal, pakaian yang dikenakan bebas yang penting terlihat rapi dan sopan.

Setelah penulis menyelesaikan masa magang selama kurun waktu tiga bulan, Di hari terakhir penulis bekerja dilakukan acara *potluck party* yang diikuti oleh seluruh anggota Gambreng Games. Setelah itu penulis dan tim kreatif dokumenter mengadakan rapat kecil bersama dengan *Managing Director* dan *Creative Director* untuk menyampaikan ucapan terima kasih atas kerjasama yang terjalin selama tiga bulan ini.

