



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

Untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara, penulis diwajibkan untuk mengambil mata kuliah *internship* / kerja magang. Nantinya penulis dapat merasakan bagaimana dunia kerja yang sebenarnya. Dalam melaksanakan praktek kerja magang penulis menjadi *Game Development Designer* disebuah perusahaan Game Development bernama Blazable Studio.

Selain sebagai syarat kelulusan, praktek kerja magang juga dapat menjadi ajang bagi mahasiswa untuk menambah ilmu serta pengetahuan di dunia kerja terutama dalam lingkup desain. Mahasiswa juga bisa menerapkan ilmu – ilmu yang didapat dari bangku perkuliahan pada saat mereka bekerja, bahkan mereka dapat lebih mengasah kemampuan dengan lebih dalam lagi.

Setelah melaksanakan praktek kerja magang, mahasiswa diharapkan memiliki bekal yang cukup untuk menghadapi dunia kerja yang akan mereka temui setelah kelulusan. Mahasiswa juga diharapkan dapat memecahkan berbagai macam masalah yang mereka temui dalam bekerja serta menciptakan sesuatu yang luar biasa melalui ide – ide kreatif.

Agar praktek kerja magang dapat berjalan lancar, Universitas Multimedia Nusantara membebaskan para mahasiswanya untuk memilih tempat magang mereka sendiri. Hal itu ditujukan agar mahasiswa dapat memilih pekerjaan yang sesuai dengan minat dan potensi mereka.

1.2 Maksud dan Tujuan

Praktek kerja magang dimaksudkan agar mahasiswa dapat mengenal dan merasakan dunia kerja yang sesungguhnya. Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan pekerjaan yang sesuai dengan bidang yang telah mereka dapatkan selama di Universitas. Mahasiswa diharapkan mendapatkan bekal yang cukup berupa pengalaman dan kemampuan di dunia kerja yang dibutuhkan setelah lulus dari universitas.

Praktek kerja magang merupakan salah satu syarat untuk kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Dalam pelaksanaannya mahasiswa mendapatkan bimbingan secara langsung dari perusahaan yang mereka tempati. Hal itu di maksudkan agar mahasiswa dapat beradaptasi dengan baik dengan pekerjaan sehingga mahasiswa dapat menghasilkan sesuatu yang berkualitas dan memiliki tanggung jawab yang baik, maka dari itu praktek kerja magang merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa.

Penulis juga mendapatkan banyak ilmu dan pengalaman selama praktek kerja magang. Selain itu penulis juga dapat menunjukkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki selama perkuliahan kepada perusahaan maupun dunia kerja.



1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik kerja magang pada liburan semester 6 di Blazable Studio yang berlokasi di Cityloft Sudirman # 8-23, Jl. K.H.Mas Mansyur no.121, Jakarta. Pelaksanaan praktik kerja magang yang dilaksanakan penulis berlangsung selama 2 bulan, terhitung dari tanggal 1 Juli 2013 sampai dengan tanggal 30 Agustus 2013. Dalam pelaksanaannya penulis memiliki jadwal kerja selama lima hari, yaitu Senin, Selasa, Rabu, Kamis dan Jum'at. Setiap harinya penulis masuk kerja pukul 10.00 wib hingga pukul 18.00 wib, dengan diselingi istirahat pukul 12.00 wib hingga 13.00 wib.

Sebelum memulai praktek kerja magang, ada beberapa persyaratan dan tahapan yang harus dilalui. Mahasiswa yang ingin mengajukan praktek kerja magang harus lulus mata kuliah dengan jumlah minimal 100 sks, memiliki minimal 2 nilai D dan tidak memiliki nilai E. Pada tahap awal, penulis mencari informasi mengenai perusahaan ke mbak Dian selaku *Career Development*. Setelah mendapatkan informasi yang cukup, penulis mengirimkan CV dan Portfolio kepada perusahaan-perusahaan. Tidak lama kemudian penulis mendapatkan telepon dari salah satu perusahaan, yaitu Blazable Studio untuk melakukan wawancara. Setelah melakukan wawancara penulis akhirnya diterima sebagai *Game Development Designer* dan mulai magang pada tanggal 1 Juli 2013. Setelah itu penulis mengisi formulir pengajuan magang dan ditanda tangani oleh kaprodi DKV. Lalu penulis mengantarkan surat pengantar kerja magang ke BAAK dan mengambil sejumlah berkas yang berisikan kartu kerja magang, formulir kehadiran kerja magang, formulir laporan realisasi kerja magang, formulir penilaian kerja magang, dan formulir tanda terima penyerahan laporan kerja magang.

Penulis melaksanakan kerja magang selama 40 hari kerja yang dimulai sejak 1 Juli 2013. Selama menjalani kerja magang penulis di haruskan mengisi formulir kehadiran dan laporan realisasi kerja magang. Di Blazable Studio, penulis mendapatkan bimbingan dari Ardiansyah, S.s selaku *Supervisor Designer*.