BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan sebuah kampus yang menyelenggarakan program magang sebagai salah satu kriteria kelulusan para mahasiswa UMN. Program magang ini mendukung program pemerintah yaitu Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM). Tujuan dalam program ini merupakan salah satu sarana untuk memberikan pemahaman dan pengalaman kerja secara langsung kepada para mahasiswa secara professional. Mahasiswa diberikan opsi untuk memilih tempat magang secara mandiri untuk menerapkan semua hal yang telah dipelajari di UMN.

Pada zaman modern sekarang, Industri *game* berkembang pesat seiring dengan adanya globalisasi, yang diawali dengan adanya Covid – 19 pada tahun 2020 membuat meningkatnya permintaan para konsumen *game* (López-Cabarcos et al., 2020). Dalam dunia *game* digital sendiri, kemampuan sebuah *game* untuk memenuhi keinginan dan preferensi para konsumen, membuat industri ini lumayan meningkatkan tingkat *gamer* pada Indonesia. Menurut Rokhmah et al. (2023) Pada saat ini industri *game* di Indonesia sudah memiliki perkembangan yang cukup pesat, tetapi masih ada suatu tantangan yang harus dihadapi oleh industri *game* Indonesia, dimana industri *game* Indonesia harus dapat menyaingi *game* di luar Indonesia. Salah satu perusahaan *startup* yang menyelam di Industri *game* yaitu Faenite, yang merupakan sebuah perusahaan *game* yang sedang dalam tahap merancang sebuah *game* berbasis tiga dimensi. Saya memutuskan untuk mengikuti program magang di Faenite, untuk menambah pengalaman kerja saya dan meningkatkan keterampilan saya dalam industri *game.*

Penulis tertarik untuk mengikuti program magang di Faenite, dikarenakan penulis memiliki kemampuan dalam bidang ilustrasi dan 3D, Faenite sendiri memiliki gaya visual yang unik, yakni *game* 3D dengan ciri khas semi realistis,

yang membuat penulis tertarik dengan gaya visual yang digunakan Faenite pada *game* yang dirancang. Dengan harapan setelah program magang ini, penulis akan memiliki banyak ilmu yang dapat diterapkan pada dunia kerja. Penulis mengisi peran *3D Modeller* memiliki tugas dalam pembuatan aset aset tiga dimensi pada *game* yang sedang dirancang. Aset tersebut berupa properti atau barang pada *game* dan juga gedung yang berada di dalam lingkungan *game.* Program magang ini dapat memberikan saya lebih banyak pengalaman dalam membuat sebuah aset tiga dimensi untuk sebuah *game*, selain itu program magang ini juga dapat memberikan pengalaman profesional kepada saya dalam bekerjasama di suatu tim dalam merancang sebuah *game.*

Pada program magang Faenite, penulis diharuskan untuk selalu mengikuti brief yang diberikan pada saat mengerjakan sebuah proyek, yang dimana saya juga dapat bertanya kepada supervisor saya untuk mengawasi pekerjaan saya dan memberikan revisi jika ada kesalahan, serta saya juga bisa bertanya jika saya ada kendala dalam membuat aset tiga dimensi pada proyek magang.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan mengikuti program magang di Faenite sebagai *Intern 3D Modeller* adalah sebagai berikut:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain dan memperoleh sarjana desain grafis
2. Sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman teknis mengenai *3D Modelling.*
3. Sebagai kesempatan untuk meningkatkan cara bekerja sama dalam satu tim, dan sekaligus mengembangkan *soft skills* untuk berkomunikasi dengan tim, serta meningkatkan kemampuan manajemen waktu saya.
4. Sebagai sarana untuk lebih mengetahui mengenai dunia profesional dalam industri *game* secara langsung.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses magang dimulai dengan menyusun portofolio yang dikirimkan kepada tim HRD Faenite, setelah diperiksa dan diterima, saya memulai magang

pertama saya di hari 21 Januari 2025, dan memiliki kontrak kerja selama 5 bulan yakni berakhir pada 21 Juni 2025.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Selama magang, saya melakukan pekerjaan saya sesuai dengan jam kerja yang telah ditentukan, yaitu setiap hari senin sampai jumat, dengan jam kerja dari pukul 08.00 sampai 17.00. Faenite memberikan pekerjaan secara remote dan saya mengerjakan *brief* yang diberikan secara *work from home*, tetapi setiap jam 17.00 sore saya diharuskan untuk memberikan laporan harian kepada atasan saya. Tetapi pada jam 12 siang saya mendapatkan waktu istirahat atau *lunch break* dari kantor, yang dimana jam istirahat ini tidak masuk di dalam daily task saya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Tahap pertama yang dilalui penulis dalam mencari tempat magang adalah mengikuti pembekalan awal dari program magang yang diselenggarakan pada lecture theater D di Kampus UMN pada awal semester. Lalu Penulis juga mengikuti acara Career Development Centre yang menawarkan beberapa gambaran perusahaan yang sedang membuka lowongan magang bagi para mahasiswa dan mahasiswi UMN. Tetapi dikarenakan penulis tidak menemukan tempat magang yang cocok untuk penulis, maka penulis harus mencari tempat magang secara mandiri.

Dalam prosedur magang track 1,penulis pertama tama mencari tahu mengenai studio game yang sedang menerima magang. Lalu setelah itu penulis melakukan survey kepada teman, untuk menanyakan akan ketersediaan tempat magang. Setelah selesai melakukan survey kepada teman, penulis diharuskan untuk mengirimkan portofolio penulis dalam bidang 3D maupaun 2D. Setelah portofolio dikirimkan, perusahaan juga meminta penulis untuk mengirimkan dokumen lainnya seperti CV dan surat lamaran dari kampus UMN. Setelah di periksa oleh HRD perusahaan, penulis mendapatkan kabar untuk mengikuti sesi interview, yang dilaksanakan secara

online melalui media google meet. Disini, penulis ditanyakan hal dasar mengenai teknis pembuatan 3D untuk mencoba pengetahuan dasar penulis. Setelah sesi interview, perusahaan menawarkan penulis untuk bekerja di posisi 3D modeler sebagai intern, untuk perusahaan. Lalu setelah itu penulis mendiskusikan mengenai jam kerja dan periode kerja, yaitu magang selama 6 bulan.

Setelah diterima oleh studio Faenite, penulis harus melakukan registrasi dokumen pada kampus merdeka, seperti melampirkan surat menerimaan magang dan data registrasi, setelah itu penulis memulai magang perdana pada tanggal 21 Januari 2025. Program magang yang diikuti oleh penulis adalah program *work from home* dikarenakan posisi kantor yang jauh dari tempat tinggal penulis. Jam magang berlangsung selama 8 jam, hari senin sampai jumat dari pukul 08.00 – 17.00.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA