

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah aktivitas dimana seorang pelajar atau *trainee* menempuh proses untuk mendapatkan pengakuan kualifikasi kompetensi kerja dari suatu perusahaan atau lembaga, sesuai dengan UU Nomor 13 Tahun 2003 mengenai ketenagakerjaan. Individu yang sedang menempuh magang, atau pemegang memiliki status yang berbeda dengan karyawan atau pegawai tetap. Pegawai tetap pasti akan mendapatkan bayaran atas pekerjaannya, sedangkan seorang pemegang bisa saja dibayar dan bisa saja tidak. Pada undang-undang tersebut, tidak diwajibkan bagi lembaga penyedia magang untuk menyediakan upah.

Di Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa desain komunikasi visual tahun akhir diwajibkan untuk menjalani magang selama 1 semester, pada semester 7 atau 8. Secara jam, mahasiswa yang menjalani magang diminta untuk menempuh setidaknya 640 jam kerja. Standar yang diikuti kampus berasal dari program pemerintah yakni Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Penulis menempuh magang di PT. Swakarya Intelegensia Muda Prolifik.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan manajer studio, didapatkan informasi mengenai latar belakang studio. PT. Swakarya Intelegensia Muda Prolifik adalah nama resmi dari studio Faenite. Studio pengembangan gim ini telah berdiri sejak tahun 2023. Pendiri-pendiri dari studio ini merupakan sekumpulan teman yang sebelumnya pernah bekerja di studio berbeda-beda. Dengan studio Faenite, mereka berniat untuk membuat gim yang sesuai dengan visi kreatif mereka.

Perusahaan ini dipilih oleh penulis karena kecocokannya dengan minat penulis. Penulis ingin menggeluti karir dalam industri *game*, khususnya pada bidang perancangan aset 3D, dan kebetulan, PT. Swakarya Intelegensia Muda Prolifik sedang mencari 3D artist untuk *game* yang sedang mereka kembangkan.

Selain kecocokan bidang teknis, gaya desain yang dimiliki *game* yang sedang mereka kerjakan juga cocok dengan keinginan penulis. Penulis lebih gemar membuat *game* dengan gaya desain yang lebih *stylized* dibanding realis. Gaya desain yang digunakan oleh studio untuk perancangan *game* adalah gaya desain yang terinspirasi dari *anime*, *game* dan ilustrasi asal Jepang. Harapannya pula, dengan pengalaman magang ini, portofolio penulis semakin diperkaya pada bidang yang ingin penulis geluti.

1.2 Tujuan Magang

Penulis mengikuti magang untuk mendapatkan ilmu dan pengalaman dalam industri yang diinginkan penulis. Sebagai anggota perusahaan, penulis memiliki tujuan merancang aset portofolio 3D untuk *game* yang sedang mereka produksi

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain; dan
2. Menambah pengalaman teknis sebagai *3D artist* untuk *game*.
3. Menambah karya aset gim tiga dimensi untuk portofolio penulis.
4. Menambah koneksi dalam industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis menemukan lowongan magang untuk PT. Swakarya Intelegensia Muda Prolifik melalui kenalan dari unit kegiatan mahasiswa *Game Development Club*. Kenalan tersebut bernama Devin Winata, ia adalah lulusan UMN yang dulunya merupakan anggota *Game Development Club*. Pak Winata memiliki studio game yang membutuhkan *3D artist*. Sebelum penulis melamar, penulis memastikan tempat kerja Pak Winata memenuhi kriteria yang ditentukan kampus.

Setelah memastikan kriteria sudah dipenuhi, seperti rekam jejak yang baik, serta kontak dan alamat yang jelas, Penulis melamar sebagai *3D artist* yang bertanggungjawab atas pembuatan aset 3D untuk *game* dari modeling hingga *texturing*. Posisi ini memiliki satu kriteria utama, yakni berpengalaman menggunakan *software* 3D. Kriteria tidak terlalu mengekang karena posisi yang ditawarkan adalah posisi magang dimana perusahaan akan masih memandu pemegang dalam proses pengembangan *game*. Setelah melamar, penulis dikabari

via surat penerimaan bahwa penulis bisa memulai bekerja pada tanggal 21 Januari 2025.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Dari tanggal 21 Januari 2025, penulis akan menempuh magang hingga tanggal 21 Juni 2025 sesuai kontrak magang. Jika dihitung hari kerja dan jam kerja hariannya, penulis akan memenuhi minimum bekerja 640 jam pada tanggal 2 Juni 2025. Kesesuaian jam kerja ini menjadi salah satu alasan mengapa penulis memilih lowongan pekerjaan ini.

Setiap harinya, penulis memiliki jam aktif kerja selama 8 jam per hari. Dari pukul 8 pagi hingga 5 sore. Pada rentang waktu tersebut, penulis harus siap menerima brief asset baru dan terbuka untuk mengikuti rapat perusahaan. Setiap lini komunikasi dengan atasan dilakukan secara daring, karena pekerjaan dilakukan secara *work from home*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melamar kerja di PT Swakarya Intelegensia Muda Prolifik pada akhir bulan Desember secara verbal ke manajer studio. Pada awal Januari, penulis mendaftarkan PT Swakarya Intelegensia Muda Prolifik ke situs magang merdeka UMN, dimana kemudian perusahaan disetujui oleh pihak kampus. Pada tanggal 13 Januari 2025, penulis mengikuti proses wawancara bersama peserta magang lainnya. Dalam wawancara tersebut, penulis ditanyakan pengalaman-pengalaman yang relevan dalam bidang pembuatan aset 3D.

Setelah dinyatakan lolos proses wawancara, penulis menerima *letter of acceptance* yang menyatakan bahwa penulis mulai bekerja pada tanggal 21 Januari 2025. Surat tersebut kemudian digunakan untuk menyelesaikan registrasi pada situs magang merdeka UMN.