

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan industri gim di Indonesia bermula di era 90-an dengan masuknya konsol terkenal seperti Nintendo Entertainment System atau NES, Playstation, maupun Sega Saturn dan Sega Dreamcast. Di era ini, perkembangan industri di Indonesia masih minim karena pelaku industri hanya sebatas *distributor* dan bukan *developer*.

Di awal tahun 2000, *publisher* lokal mulai muncul. *Publisher* memiliki hak eksklusif untuk memasarkan gim. Salah satu contohnya adalah PT Lyto Datarindo Fortuna yang memiliki hak untuk memasarkan gim *online* yang ramai dimainkan di era itu, berjudul 'Ragnarok Online' oleh *developer* Gravity Corporation. Di era ini muncul juga salah satu studio lokal dengan model bisnis *outsourcing company* yang dinamakan 'Matahari Studio'. Matahari Studio adalah anak perusahaan dari grup 'Leisure and Allied Industries' (LAI) dan memiliki tugas untuk memproduksi asset visual untuk perusahaan seperti Codemasters, Electronic Arts, Sony, dan Take-Two.

Di tahun 2005, jumlah *developer* lokal bertambah, walaupun model bisnis mereka masih merupakan *outsourcing company* seperti Matahari Studio, namun mereka juga mulai mengembangkan berbagai judul gim dengan *copyright* milik sendiri. Beberapa studio gim yang terkenal di era ini adalah Agate Studio, Toge Productions, Altermyth Studio, Tinker Games, Touchten Games, dll.

Tahun - tahun selanjutnya, industri game di Indonesia terus mengalami kenaikan seiring dengan perkembangan era digital. Pada tahun 2020, dikarenakan wabah pandemi Covid-19, pemerintah memberlakukan PSBB dan menghimbau masyarakat untuk melakukan isolasi mandiri. Hal ini membuat popularitas *game* sebagai media hiburan semakin melonjak, terutama *game online*.

Dalam laporan Global Consumer Survey, Statista menyebutkan pendapatan industri *game online* di Indonesia mencapai Rp 18 triliun di tahun 2020 dan akan menembus Rp 20 triliun pada 2021.

Magang adalah sebuah proses pelatihan kerja yang mewajibkan mahasiswa menerapkan hal - hal yang sudah dipelajari semasa perkuliahan. Magang berguna untuk mempersiapkan dan menambah wawasan mahasiswa akan industri yang ingin dimasuki maupun dunia kerja pada umumnya. Setelah mencari berbagai informasi mengenai lowongan magang terkait dengan ilmu yang penulis miliki, penulis menentukan perusahaan yang dipilih.

Penulis mengirimkan lamaran pekerjaan berupa CV dan portfolio kepada Studio *Game Touchten*, Studio *Game Toge Productions*, Studio Ilustrasi Caravan, Studio Design Wadaku, dan Studio *Game Gamechanger*. Beberapa hari kemudian, penulis dihubungi oleh Muhammad Raswan Orizka selaku lead *artist* dari Studio *Game Gamechanger*, yang memberitahukan bahwa penulis diterima bekerja di Studio *Game Gamechanger*.

Gamechanger Studio, atau dikenal juga sebagai PT Gudang Gim Global, adalah studio *game* yang sudah berpengalaman merancang gim sejak 2013. Berlokasi di Jalan Jabal Mina, Kecamatan Kelapa Dua, Gading Serpong

Tangerang Selatan, studio gim *indie* ini memiliki 9 orang anggota. Setelah diberitahu bahwa penulis diterima oleh Gamechanger Studio, penulis kemudian melaksanakan proses wawancara dari perusahaan. Setelah selesai wawancara, penulis segera diberi *briefing*. Dalam *brief* tersebut, penulis diberi *Art Design Document* untuk dipelajari terlebih dahulu sebelum memulai proses magang yang akan dilaksanakan pada tanggal 8 Februari 2021.

Penulis memilih PT Gudang Gim Global sebagai tempat untuk melaksanakan proses magang karena ketertarikan penulis akan *2D Art Style* milik studio ini. Divisi yang dimasuki penulis adalah divisi *2D art*. Divisi ini memiliki kewajiban memproduksi seluruh *asset* visual yang digunakan dalam sebuah *game*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud penulis melakukan proses kerja magang yang sudah diajukan terlampir sebagai berikut :

- a. Mengembangkan *soft skill*. Misalnya kemampuan berkomunikasi dengan atasan dan rekan kerja mengenai pekerjaan yang sedang diampu, atau
- b. Membiasakan etos kerja dalam dunia kerja nyata. Contohnya dalam prosedur pembuatan *asset* yang berlaku di perusahaan, maupun ketepatan pengumpulan hasil pekerjaan.
- c. Sebagai salah satu syarat kelulusan akademik.

Tujuan penulis melakukan proses kerja magang yang sudah diajukan terlampir sebagai berikut :

- a. Menerapkan ilmu yang sudah penulis pelajari di masa perkuliahan.

- b. Mengalami proses kerja magang sebagai sebuah simulasi kerja dimana penulis mempelajari tahap-tahap desain dari awal hingga akhir.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai prosedur magang dengan mengambil surat keterangan magang pertama (KM 1), lalu mendaftarkan nama perusahaan yang sudah dipilih untuk menjalankan kegiatan magang. Pembekalan magang yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara penulis ikuti di minggu ke-13 perkuliahan semester genap 2020/2021 karena pada saat penulis mengambil mata kuliah magang, penulis diberi kelonggaran khusus untuk dapat mengikuti pembekalan magang pada semester genap 2020/2021.

Penulis lalu mengajukan lamaran magang pada tanggal 20 Januari 2021 kepada contact person dari perusahaan, dan mendapat respon pada tanggal 3 Februari 2021 melalui media daring oleh Muhammad Raswan Orizka selaku *Lead Artist* untuk divisi *2D Art* PT Gudang Gim Global. Setelah selesai wawancara, beliau memberikan informasi mengenai penerimaan kerja dan lalu memberikan *briefing* mengenai *project* yang akan dikerjakan. Penulis kemudian menyelesaikan kelengkapan surat pengantar magang (KM 2) melalui *e-mail* ke Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis mendapatkan surat perjanjian magang pada tanggal 8 Februari 2021 yang menyatakan bahwa penulis diterima untuk kerja magang mulai dari tanggal 8 Februari 2021 sampai dengan tanggal 7 Mei 2021. Total durasi jam kerja yang disetujui oleh pihak perusahaan sesuai dengan waktu yang ditentukan

dari pihak kampus. Prosedur magang dilakukan mulai dari hari Senin sampai hari Jumat dengan sistem daring karena diberlakukannya PSBB akibat pandemi Covid-19. Jam kerja magang dimulai dari jam 10 pagi sampai jam 5 sore, dengan pengecualian untuk hari Rabu, di jam 6 sore sampai jam 10 malam dikarenakan kelas yang harus penulis ikuti di hari tersebut. Dalam jangka waktu 3 bulan, dikurangi 2 hari karena tanggal merah, penulis menempuh 65 hari kerja dan total 455 jam kerja.