



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Potensi bisnis industri games sangat besar seiring dengan pertumbuhan pengguna games di Indonesia ataupun dunia. “Sekalipun ada konotasi games itu negatif, secara bisnis, mampu menjadi industri sendiri yang menghasilkan keuntungan,” ujar Direktur Digital Business PT Telkom (Persero), Faizal Djoemadi di Bandung, Senin (26/8/2019). Faizal mengatakan, industri games global mutakhir memiliki pendapatan kotor senilai 120 juta dollar AS atau sekitar 10 kali lipat dibanding industri konten sejenis yakni musik dan film. (Kompas.com, 2020).

Syaifullah juga menjelaskan, industri gaming di Indonesia memiliki potensi besar untuk berkembang dan bersaing dalam pasar internasional. Pada 2017, pengembang aplikasi dan game berkontribusi 1,93 persen terhadap produk domestik bruto sektor ekonomi kreatif Indonesia. “Sektor ini juga dapat menyerap 44.733 tenaga kerja pada subsektor aplikasi dan game developer pada tahun yang sama,” tambahnya. (Jawapos.com, 2020)

Maka dari itu, penulis memilih Game Level One Studio sebagai tempat prosesi magang sebab perusahaan gim ini sudah berdiri semenjak 2012 dan berfokus kepada *branding*, promosi, dan periklanan produk melalui *game*. Studio ini membuat projek gim yang ditujukan untuk banyak *platform* dan memiliki *publishing partners* di kawasan asia tenggara dan market global. Dengan memahami latar belakang perusahaan, penulis pun memulai pengalaman kerja dengan perusahaan yang bersangkutan. Penulis berkontribusi dalam bidang desain grafis, lebih spesifiknya sebagai 2D artist. 2D artist berfokus kepada aset-aset visual *game* dan akan selalu bersinggungan dengan kepentingan logo, desain karakter, desain level, dan juga animasi gerakan objek.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis menempuh prosesi magang di perusahaan yang telah diajukan adalah sebagai berikut:

- a. Magang ditempuh untuk syarat kelulusan akademik dalam meraih gelar S1 Universitas Multimedia Nusantara.
- b. Menerapkan ilmu yang sudah dipelajari dalam jurusan Desain Komunikasi Visual dan mempraktikannya ke lapangan kerja.
- c. Mengobservasi serta melakukan kegiatan desain secara nyata bersama tim dalam kantor; mulai dari tahap *meeting* dengan tim, membuat *mockup* desain, hingga proses koordinasi antar *jobdesk*.
- d. Untuk membuat *networking* dengan sesama rekan kerja di Game Level One Studio.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjalankan magang selama tiga bulan di Game Level One Studio. Kontrak magang sudah berlaku semenjak tanggal 10 Agustus 2020 sampai 10 November 2020 dengan jumlah waktu lebih dari 320 jam. Jam kerja adalah senin sampai jum'at pukul 09:00 – 18:00, namun masih bisa melakukan kerja melebihi batas waktu yang ditentukan sebab pekerjaan dilakukan secara WFH (Work From Home) semenjak awal virus Corona.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dimulai dengan melakukan sistem KM1, di mana penulis diwajibkan untuk mengirim 5 nama perusahaan kepada pihak Universitas Multimedia Nusantara untuk divalidasi keresmianya. Setelah mendapatkan validasi perusahaan, penulis mengirim CV dan portfolio ke 5 tempat tersebut. Setelah menunggu kurang lebih 3 minggu, penulis diterima oleh Game Level One Studio dan diberikan 4 test untuk kemampuan desain; membuat *moodboard*, mendesain

karakter, membuat *mockup* level dan *user interface* game, serta menganimasikan karakter 2D.

Setelah menyelesaikan semua ini, penulis mengirimnya kepada Game Level One lalu menunggu respon kembali. Kelolosan test-nya diberitahu melalui email pada tanggal 3 Agustus. Lalu pada besoknya, penulis diajak melakukan wawancara bersama Michael Elwin selaku Produser melalui Google Meet di jam 1 hingga 2 siang. Setelah semua proses tersebut berlalu, penulis diberikan surat kontrak dan memulai kerja pada tanggal 10 Agustus sebagai 2D Artist Intern. Keperluan desain yang dibutuhkan perusahaan ini adalah *reskin* atau mengganti visual gim yang sudah dibuat 100% menjadi alternatif gim baru. Selain itu, penulis diminta untuk membuat animasi karakter 2D dan membuat logo-logo untuk tiap projek gim yang diberikan. Kerja penulis pun berdampingan dengan *coder* sehingga gim-nya bisa dimainkan dan memiliki visual yang selaras dengan pengaturan awalnya.