

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Praktik kerja magang atau *internship* adalah salah satu syarat utama untuk menyelesaikan proses pendidikan yang dapat diambil dan dilakukan oleh mahasiswa atau mahasiswi tingkat akhir. Proses kerja magang ini sebagai bentuk pengaplikasian ilmu yang sudah dipelajari sebelumnya pada perkuliahan yang sudah dijalani dengan waktu yang sudah ditentukan. Tujuan dari magang yang dilakukan oleh mahasiswa adalah untuk menambah wawasan, memaksimalkan potensi mahasiswa, meningkatkan kemampuan komunikasi mahasiswa, dan menjalin dan mendapatkan hubungan yang baik antara mahasiswa dengan perusahaan.

Perusahaan yang bergerak di industri *game* menurut Asosiasi Game Indonesia (AGI) mengalami peningkatan yang signifikan di beberapa tahun kedepan dan juga Asosiasi optimis bahwa industri pengembangan *game* di Indonesia akan semakin maju kedepannya. *Game* buatan lokal sejak tahun 2015 telah memperlihatkan performa yang tidak kalah dengan pengembang *game* luar negeri. Berdasarkan AGI, *game* lokal yang beredar di tahun 2020 tercatat ada sekitar 137 produk *game* lokal yang dipasarkan ke beberapa *platform* mulai dari *game mobile*, komputer, hingga konsol (Millah, 2020). Karena industri di bidang pengembangan *video game* di Indonesia mulai menjanjikan dan penulis memiliki ketertarikan pada bidang tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja di perusahaan yang bergerak di industri pengembangan *video game*.

Penulis melakukan praktik kerja magang di sebuah perusahaan yang berdiri di bidang pengembangan *video game* yaitu RedRain Studio. RedRain Studio adalah perusahaan yang berdiri di industri *video game* yang terlokasi di Jakarta Barat. RedRain Studio menyediakan *outsourcing* pengembangan *game* dan pembuatan *game* meliputi 2d atau 3d *game assets*, ilustrasi, *concept art*, *user interface*, *coding*, dan lainnya. Penulis memilih RedRain Studio sebagai tempat

untuk melakukan kerja magang karena penulis memiliki ketertarikan pada perusahaan yang berjalan pada bidang industri *video game*. Selain memiliki ketertarikan pada industri *video game*, penulis juga tertarik dalam lowongan pekerjaan pada bidang *2D concept art*. Pada kerja magang di RedRain Studio, penulis mendapatkan tugas untuk sebuah konsep *game* yang masih dalam tahap pembuatan *concept art*, yaitu Realm of Sancturia Heroes.

Tujuan mengambil bidang tersebut karena penulis ingin mendapatkan pengalaman bekerja dan mengetahui bagaimana perusahaan bekerja pada tim di bidang *concept art* di perusahaan atau studio *game* yang sudah berjalan. Harapan penulis dalam mengerjakan salah satu proyek *game* yang berjudul Realm of Sancturia Heroes adalah semoga hasil yang dibuat penulis dapat berkontribusi besar dalam proyek ini. Selain itu pemilihan RedRain Studio sebagai tempat kerja magang karena tempatnya yang memungkinkan untuk pergi ke tempat kerja dari tempat tinggal penulis. Kebetulan perusahaan RedRain Studio yang paling cepat dalam menanggapi lamaran kerja magang dan portofolio penulis memenuhi kriteria. Tetapi pada masa pandemi COVID-19 ini, pekerjaan yang penulis dilakukan secara daring atau *work from home* untuk meminimalisir penularan virus COVID-19.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Tujuan penulis melakukan proses kerja magang selain untuk menyelesaikan mata kuliah *Internship* yang menjadi syarat kelulusan, penulis memiliki beberapa tujuan dari proses kerja magang. Salah satunya adalah untuk mendapatkan pengalaman bekerja pada perusahaan pada bidang industri *game*. Dari pengalaman bekerja tersebut, penulis juga mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru mulai dari cara kerja perusahaan bekerja, pengetahuan teknis dari apa yang dibimbing dan dikerjakan, dan bekerja bersama orang-orang baru yang lebih berpengalaman.

Pengalaman tersebut juga dapat menyiapkan penulis untuk mendapatkan gambaran bekerja di dunia kerja kedepannya di perusahaan atau *studio game*.

Selain itu tujuan dari kerja magang yang sudah dilakukan juga untuk mendapatkan hubungan dan relasi.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis berawal mendapatkan informasi tentang perusahaan saat menelusuri internet untuk mencari lowongan kerja magang di bidang ilustrasi atau *UI/UX*. RedRain Studio menjadi salah satu pilihan penulis karena membuka membuka lowongan pada bidang *2D concept art* di situs resmi RedRain Studio. Setelah mencari beberapa tempat yang membuka lowongan dibidang ilustrasi dan *UI/UX*, penulis mengajukan KM-01 pada tanggal 21 Januari 2021 untuk disetujui oleh prodi. Setelah KM-01 disetujui penulis menerima KM-02 mengajukan kepada pihak RedRain Studio melalui *email* pada tanggal 3 Februari 2021 pukul 14:43 bersama CV dan portofolio. Tanggal 3 Februari 2021 pukul 15:02, penulis mendapatkan informasi dari pihak RedRain Studio bahwa portofolio sesuai dengan kriteria dan menginformasi untuk melakukan sesi *interview* dan tes masuk magang akan dilaksanakan pada tanggal 4 Februari 2021 pukul 14:00.

Proses *interview* berlangsung pada tanggal 4 Februari 2021 pukul 14:00 melalui voice call pada aplikasi Discord bersama James Suryadi, selaku *art director* dan pembimbing magang di proyek yang penulis kerjakan. Selama *interview*, James membahas portofolio yang penulis berikan beserta lamaran kerja magang untuk mengetahui kemampuan seberapa lama mengerjakan sebuah ilustrasi dan pemahaman mengenai tipe *game* dan ilustrasi yang penulis. Selain itu juga mendiskusikan tempat untuk bekerja antara bekerja ke tempat atau *online*, dan menyetujui untuk kerja dari rumah. Selain itu membahas jam kerja setiap harinya yang dimulai dari jam 10:00 hingga jam 19:00 dikurangi 1 jam untuk istirahat siang pukul 13:00 setiap hari Senin sampai Jumat.

Setelah itu masuk pada tahapan tes masuk magang. Dalam *interview*, James juga menjelaskan tes masuk untuk magang di bagian *2D concept art*. Untuk masuk menjadi *2d concept art*, penulis diminta untuk membuat sebuah konsep dari tema yang sudah ditentukan. Tes tersebut tidak memiliki batas waktu, dan

penulis diminta untuk membuat *timeline* pada proses pembuatan. Proses pembuatan tes masuk tersebut memakan waktu 11 hari dari tanggal 5 Februari 2021 hingga 15 Februari 2021. Proses tes masuk tersebut meliputi *research*, menentukan konsep dan *world building*, menggambarkan karakter utama, karakter *sidekick*, konsep environment, dan sebuah ilustrasi adegan. Setelah hasil tes dikumpul, hasil tes tersebut di-*review* oleh pihak dari RedRain Studio dan pada tanggal 21 Februari 2021 penulis mendapatkan *feedback* dari hasil tes magang serta mendapat surat penerimaan magang dari pihak RedRain Studio. Berdasarkan surat magang penulis diterima untuk melaksanakan kerja magang di perusahaan RedRain Studio dimulai pada tanggal 1 Maret 2021 hingga 31 Mei 2021.

Selama proses kerja magang berlangsung, penulis bekerja dari rumah atau secara daring. Penulis menggunakan *software* Clip Studio Paint untuk mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh pembimbing magang. Semua progres dilaporkan setiap hari kepada pembimbing dan diberikan *review* atau *feedback* dari apa yang sudah dikerjakan dan melakukan revisi jika ada. Semua komunikasi dengan pembimbing menggunakan chat di aplikasi Discord. Pada tanggal 30 April 2021, penulis sudah melalui 320 jam kerja sebagai syarat memenuhi mata kuliah *Internship*.