

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Magang merupakan mata kuliah yang wajib dilewati oleh seluruh mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat kelulusan. Menurut Ismu Wardhani (2020), kerja magang dapat membantu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang teknis maupun keterampilan. Selain itu, magang juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan pembelajaran yang sudah didapatkan selama kuliah ke dalam dunia kerja. Magang juga bisa menjadi kesempatan bagi mahasiswa untuk mempelajari kemampuan baru.

Desain visual berperan penting dalam perancangan *video game*. Menurut Khamadi (2015), dalam perancangan sebuah *game*, selain memperhatikan segi *gameplay*, aspek visual juga penting untuk diperhatikan. Hal ini bertujuan untuk membuat pemain lebih tertarik dan berminat kepada *game*. Selain itu, visual *game* yang sesuai dengan kebutuhan dapat membantu pemain untuk memahami permainan dengan cepat, seperti navigasi lokasi pada *game* atau mekanisme tertentu dalam *game* tersebut.

Menurut Nurcahyanto (2021), beberapa studio *game* di Indonesia yang cukup sukses dan berhasil mencapai tingkat internasional diantaranya adalah Touchten *games*, Lentera studio, Mintsphere studio, Agate studio, dan juga GameChanger studio. Penulis memilih untuk melakukan kerja magang di GameChanger Studio karena penulis ingin memperoleh pengalaman bekerja di studio *game* yang berfokus pada pembuatan *game* PC 2D. Penulis lebih terbiasa dengan perancangan aset 2D dibandingkan 3D, sehingga merasa dengan memilih studio *game* yang berfokus pada perancangan *game* 2D, penulis dapat membiasakan diri dengan lebih cepat. Selain itu, penulis juga ingin menambah ilmu dan mengasah kemampuan dalam bidang ilustrasi 2D serta pengetahuan dalam pembuatan aset *game*.

GameChanger studio merupakan salah satu studio *game* Indonesia yang mampu bersaing secara internasional. GameChanger studio adalah studio *game*

yang terletak di Tangerang dan berfokus pada pembuatan *game* PC yang kemudian dijual melalui *platform Steam*. GameChanger Studio sebelumnya pernah merilis *game* NSFW, *Ascender*, *Impossible Medley*, dan *game* terbaru mereka adalah *My Lovely Daughter* bersama Toge Productions. *Game My Lovely Daughter* ini cukup sukses dan meraih *rating* 7/10 di *Steam* dan memperoleh penghargaan dari *Level Up KL* pada bidang *Best Visual Art* 2017 (Steam, 2021). *Game* ini identik dengan *style* ilustrasinya yang menggunakan *style eerie gothic* dan menggunakan karakter berupa makhluk-makhluk fantasi. Saat ini, GameChanger studio sedang dalam proses pembuatan *game My Lovely Wife*, yang merupakan cabang seri dari *game My Lovely Daughter*. Penulis berharap setelah melakukan kerja magang di GameChanger studio, penulis memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup mengenai bekerja di sebuah studio *game*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di GameChanger Studio sebagai *2D visual artist* dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

1.2.1. Maksud Kerja Magang

- a. Sebagai syarat kelulusan mata kuliah *internship* yang merupakan syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara.

1.2.2. Tujuan Kerja Magang

- a. Menerapkan ilmu dan ketrampilan yang didapatkan penulis selama menjalani perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.
- b. Mendapatkan pengalaman bekerja secara nyata di studio *game* professional seperti GameChanger Studio.
- c. Memahami koordinasi yang terjadi dalam studio *game* dan juga proses perancangan aset *game* 2D.
- d. Melatih *hard skill* penulis khususnya pada bidang ilustrasi dan pembuatan *asset* visual karakter 2D yang dibutuhkan untuk studio *game*.
- e. Melatih *soft skill* penulis seperti kemampuan berkomunikasi, beradaptasi, dan juga manajemen waktu dari penulis.

- f. Menambah wawasan penulis mengenai budaya kerja dan juga solidaritas yang terbentuk dalam dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan kerja magang, waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang disesuaikan berdasarkan kebutuhan kedua belah pihak, yaitu Universitas Multimedia Nusantara dan GameChanger Studio.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai kerja magang di GameChanger studio pada hari Kamis, 18 Februari 2021 dan berakhir pada 21 Mei 2021 sesuai surat penerimaan magang dari perusahaan. Berdasarkan jam kantor perusahaan, penulis melakukan kerja magang setiap hari Senin sampai Jumat diawali dari jam 10.00 hingga jam 18.00, dengan 1 jam waktu istirahat pada jam 12.00 hingga 13.00. GameChanger studio memberikan waktu libur untuk penulis pada setiap hari Sabtu, Minggu dan tanggal merah. Menurut ketentuan Universitas Multimedia Nusantara, minimal waktu pelaksanaan kerja magang adalah 320 jam (tidak terhitung 1 jam waktu istirahat kantor). Berdasarkan ketentuan dari kedua belah pihak, penulis menempuh total 57 hari kerja dengan total 399 jam.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengambil KRS magang dan melakukan kerja magang selama semester 8 berlangsung. Sebelum melakukan kerja magang, penulis melewati beberapa prosedur terlebih dahulu. Pada KM 01, penulis mengajukan maksimal lima daftar perusahaan kepada dosen pembimbing akademik untuk diverifikasi oleh Koordinator Magang. Setelah daftar diverifikasi oleh koordinator magang, penulis memperoleh surat pengantar magang (KM 02) yang kemudian dikirimkan kepada perusahaan yang sudah diverifikasi. Penulis mengirimkan portfolio, *curriculum vitae*, dan juga surat pengantar KM 02 melalui *email* kepada GameChanger studio dan melamar untuk posisi *2D visual artist* pada hari Senin, 15 Februari 2021. Penulis mendapatkan *email* balasan dari GameChanger Studio pada 16 Februari 2021 untuk melakukan wawancara yang dilaksanakan pada hari itu juga pada jam

15.00. Setelah melalui proses wawancara, penulis diterima untuk melakukan kerja magang di GameChanger studio. GameChanger studio meminta kontak *discord* dan *email* penulis untuk mempermudah koordinasi antara supervisi dengan penulis kedepannya. Penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari perusahaan dan menandatangani NDA dari perusahaan pada hari rabu, 17 Februari 2021. Penulis mendapatkan form KM 03 sampai KM 07 melalui *my.umn* dan mulai melaksanakan kerja magang pada tanggal 18 Februari 2021.

Dikarenakan pandemi, selama melakukan kerja magang di GameChanger studio, penulis melakukan kerja magang di rumah atau *work from home* (WFH). Supervisi memberi arahan kepada penulis mengenai pekerjaan yang dilakukan melalui aplikasi *discord*. Setiap hari, penulis mengumpulkan *progress* pekerjaan yang sudah siap untuk di-*review* melalui aplikasi *trello*. Sementara pengumpulan aset yang sudah *final* dikumpulkan melalui *google drive*. Format *file* untuk aset yang digunakan dalam GameChanger studio adalah *file* PSD, PNG dan JPEG. Untuk *software* yang digunakan selama bekerja, penulis menggunakan *software Paint Tool SAI* untuk pembuatan sketsa dan *lineart*, *Adobe Photoshop* untuk *rendering* dan *Adobe Illustrator* untuk *layouting*.