



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

Istilah *game* sudah tidak asing lagi didengar memasuki abad ke-21 ini. *Game* merupakan salah satu media hiburan dalam bentuk multimedia yang dapat dimainkan dan memiliki peraturan dan objektif tertentu yang harus dilakukan oleh pemain. Bentuk, tipe dan jenis *game* sendiri pun banyak bentuknya, dari tradisional hingga digital. Memasuki revolusi industri 4.0, *game* merupakan salah satu industri yang termasuk dalam sorotan dunia. Di Indonesia, industri *game* merupakan pasar terbesar di Asia Tenggara dengan angka pertumbuhan sebesar 25-30% (Munif, T., 2019).

Selama melakukan kegiatan perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara pada jurusan *Interactive Media*, ketertarikan penulis terhadap *game* meningkat. Setelah membuat *game* untuk keperluan tugas akhir, penulis ingin lebih mendalami mengenai industri dunia *game*, terutama dalam dunia pembuatan aset visual. Penulis pun melakukan kegiatan kerja magang yang berhubungan dalam bidang tersebut.

Penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan kerja magang pada salah satu perusahaan yang berkecimpung dalam industri *game* yang berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta, yaitu PT. Gambir Studio.

PT. Gambir Studio sendiri telah berdiri sejak tahun 2016, dan telah memenangkan beberapa penghargaan dalam dunia industri *game*. Oleh karena itu, penulis memilih untuk melakukan kegiatan kerja magang di perusahaan tersebut

untuk mendapatkan pengalaman ilmu yang lebih dalam dari perusahaan yang sudah berpengalaman dalam bidangnya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kegiatan kerja magang dengan maksud dan tujuan sebagai berikut.

1. Menerapkan ilmu dan kemampuan yang penulis raih selama menimba ilmu di Universitas Multimedia Nusantara pada dunia kerja.
2. Mendapatkan ilmu baik secara *softskill* maupun *hardskill* dan pengalaman yang lebih dalam mengenai industri dunia *game*.
3. Menambahkan koneksi dan relasi profesional pada dunia kerja dalam industri dunia *game* untuk memudahkan penulis ketika penulis menyelesaikan perkuliahan.
4. Memenuhi syarat kelulusan mata kuliah magang serta syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Desain dari Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melaksanakan kegiatan kerja magang, mengikuti prosedur dari Universitas Multimedia Nusantara, penulis harus mengikuti pembekalan magang terlebih dahulu dan mengisi KM 1 untuk mendaftarkan nama-nama perusahaan yang akan penulis incar untuk melamar magang. Setelah proses KM 1 diterima oleh universitas dan diberikan surat pengantar, penulis kemudian melamar kepada perusahaan yang sudah diterima oleh universitas.

Penulis kemudian mendapatkan beberapa *e-mail* untuk melakukan wawancara. Wawancara yang penulis lakukan dilakukan secara daring maupun luring. Setelah melakukan wawancara di beberapa perusahaan, penulis menerima

e-mail lanjutan dari PT. Gambir Studio untuk melakukan kegiatan kerja magang di perusahaan tersebut. Penulis diberikan tes terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan kerja magang di PT. Gambir Studio. Tes yang diberikan berupa membuat prototipe aset *game* sederhana. Setelah itu, penulis langsung dihubungi oleh pihak PT. Gambir Studio bahwa penulis diterima untuk melakukan kegiatan kerja magang di perusahaan tersebut dan dapat memulai kegiatan kerja magang sesegera mungkin.

Kontrak kegiatan kerja magang yang penulis lakukan pada PT. Gambir Studio dilakukan selama 3 bulan, mulai tanggal 7 September hingga 7 Desember untuk memenuhi syarat minimal durasi pelaksanaan kerja magang yang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Posisi yang penulis terima adalah sebagai *2D Artist Intern*. Kegiatan kerja magang dilakukan setiap hari Senin hingga Jumat, setiap pukul 9 pagi hingga 5 sore.

Dikarenakan oleh kondisi dan situasi global saat ini, yaitu COVID-19, kegiatan kerja magang dilaksanakan secara daring, sehingga penulis melaksanakan kegiatan kerja magang dari rumah.