

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan hasil riset Newzoo Global Market Insight 2017 (dalam Widhiyasa, 2021), pasar *game* Indonesia terus berkembang secara signifikan hingga mencapai 1,066 juta pembelian. Dalam hasil riset tersebut dinyatakan bahwa Indonesia berpotensi menjadi pasar *game* terbesar dengan keuntungan \$4.3 miliar pada tahun 2030. Pasar *game* Indonesia juga diperkirakan akan terus meningkat. Hal ini disebabkan oleh teknologi ponsel pintar yang terus berkembang hingga saat ini dapat diperoleh dengan harga relatif terjangkau, sehingga kepemilikan ponsel pintar semakin meningkat setiap tahun. Semakin meningkatnya GDP per kapita dan perekonomian, serta berkembang pesatnya infrastruktur internet turut menjadi alasan terbesar perkembangan pasar *game* di Indonesia.

Gambir Studio adalah perusahaan lokal yang bergerak dalam bidang pengembangan *game*. Sebagai perusahaan pengembangan *game* lokal, Gambir Studio banyak memproduksi *game* bertema lokal dengan rata-rata *rating* 4.2 dan telah memperoleh banyak *review* positif dari para pemain dalam kategori *mobile games* Play Store. Sebagai perusahaan pengembang *game* di tengah pasar *game* Indonesia yang terus berkembang, Gambir Studio berpotensi untuk menjadi pengembang *game* besar lokal maupun internasional. Salah satu *game mobile* dengan visual yang memukau dari Gambir Studio adalah Selera Nusantara, yang telah mencapai satu juta kali pengunduhan dengan 450.000 MAU (Monthly Active Users). *Game* ini menggunakan *style painting* 2D yang terlihat semirealis dengan warna-warna cerah. Selera Nusantara mengangkat tema makanan Indonesia yang juga digambarkan dengan *style* semirealis. Untuk mempelajari proses pembuatan ilustrasi tokoh dan makanan secara semirealis, penulis memutuskan untuk magang di perusahaan ini sebagai 2D Artist. Selain potensi dari segi ekonomi, kepatuhan perusahaan terhadap protokol kesehatan selama pandemi COVID-19 membuat

penulis memilih untuk magang di perusahaan ini. Kerja magang dilakukan secara daring dengan platform Discord.

Selama melaksanakan kerja magang sebagai 2D Artist, penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi tokoh, bangunan, dan animasi tokoh. Ilustrasi-ilustrasi tersebut digunakan sebagai aset dalam *game-game* 2D produksi Gambir Studio. Penulis telah berkontribusi dalam pembuatan ilustrasi *game* PC Knight VS Giant dan *game mobile* Selera Nusantara. Pembuatan ilustrasi tersebut dilakukan di bawah bimbingan 2D Artist Supervisor. Laporan ini ditulis untuk menjelaskan peranan penulis sebagai Intern 2D Artist secara lebih lanjut.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dengan jumlah karyawan 2-10 orang, Gambir Studio mampu menghasilkan *game-game* berkualitas dengan rata-rata *rating* 4.2 dalam kategori *mobile games* Play Store. Perusahaan ini bahkan mendapat Citizen Choice Award untuk *game* Jurit Malam dalam pameran industri *game* digital Bekraf Game Prime (BGP) 2019. Prestasi tersebut membuat penulis tertarik untuk mempelajari *pipeline* kerja Gambir Studio. Aset-aset *game* 2D yang didesain menarik dengan visual bagus turut menambah ketertarikan penulis untuk mengembangkan kemampuan membuat ilustrasi, mendesain tokoh, dan membuat animasi. Menurut penulis, dengan menjalani program magang di Gambir Studio, penulis juga dapat mengimplementasikan materi yang telah didapatkan selama perkuliahan sekaligus menambah pengalaman kerja di dunia profesional.

Melaksanakan kerja magang adalah syarat wajib bagi mahasiswa untuk memperoleh kelulusan. Posisi magang yang dipilih wajib disesuaikan dengan materi kuliah yang telah dipelajari. Walaupun Gambir Studio bukan perusahaan yang bergerak di bidang produksi animasi, perusahaan *game* ini membutuhkan 2D Artist sebagai pembuat aset *game*. Sementara itu, pembuatan ilustrasi telah dipelajari pada mata kuliah sebelumnya. Hal ini merupakan salah satu alasan penulis untuk bekerja magang di Gambir Studio.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan Magang Merdeka Track 2 dimulai setelah penulis mengikuti pembekalan magang pada 19 Februari 2021 dan memperoleh Surat Keterangan Pembekalan Magang (SKPM). Melalui laman [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id), penulis mendaftarkan diri untuk melaksanakan Magang Merdeka Track 2, kemudian mendaftarkan berbagai perusahaan yang membuka lowongan magang pada laman tersebut. Setelah perusahaan-perusahaan yang didaftarkan disetujui oleh PIC Program dan Kaprodi Film, penulis memperoleh Surat Pengantar MBKM dari universitas (MBKM 01). Salah satu perusahaan yang didaftarkan penulis adalah Gambir Studio.

Sesuai dengan informasi lowongan magang 2D Artist Internship yang tertera pada laman Gambir Studio, penulis melamar posisi tersebut dengan mengirimkan CV dan portofolio ke alamat surel Gambir Studio pada 11 Mei 2021. Sambil membalas surel tersebut pada 17 Mei 2021, pihak Gambir Studio meloloskan penulis ke tahap Tes 2D Intern. Selanjutnya, hasil tes yang telah dikirimkan penulis pada 23 Mei 2021 ditinjau oleh pihak Gambir Studio. Setelah peninjauan selesai pada 26 Mei 2021, pihak Gambir Studio mengundang penulis untuk wawancara pada 1 Juni 2021 pukul 14.00 WIB melalui Google Meet. Lolos dari tahap wawancara, penulis memulai kerja magang pada 14 Juni 2021, dan sesuai kontrak, penulis akan selesai magang pada 29 Oktober 2021. Setelah memperoleh posisi Intern 2D Artist di Gambir Studio, penulis mengisi data lengkap dari Gambir Studio pada laman [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) untuk memperoleh Kartu MBKM (MBKM 02). Dengan demikian, kerja magang dapat dilaksanakan dan direkap pada Daily Task (MBKM 03) yang disetujui setiap minggu oleh 2D Artist Supervisor Gambir Studio.

Gambir Studio buka pada hari Senin sampai Jumat, mulai pukul 09.00-17.00 WIB. Walaupun demikian, *intern* diperbolehkan untuk bekerja sampai di atas pukul 17.00 maupun pada hari libur untuk mencapai minimal 800 jam kerja. Delapan ratus jam kerja tersebut merupakan syarat untuk dapat mengikuti sidang skripsi dan mencapai kelulusan. Sehubungan dengan pandemi COVID-19, semua *intern*

Gambir Studio diwajibkan untuk bekerja secara daring melalui *channel* Discord Gambir Studio. Setiap Intern 2D Artist diharuskan untuk memiliki peralatan sendiri berupa laptop/PC dan tablet gambar untuk melakukan kerja magang. Ilustrasi yang dibuat adalah ilustrasi digital dengan perangkat lunak Adobe Photoshop atau Paint Tool SAI. Sementara itu, untuk pembuatan animasi digunakan perangkat lunak 2D *rigging* Spine.

Laporan magang ini penulis susun selama melaksanakan magang. Setelah selesai disusun sesuai keperluan sidang magang, 2D Artist Supervisor menilai dan menyetujui laporan magang ini bersama Dosen Pembimbing Magang. Persetujuan atas laporan ini ditandatangani pada Lembar Verifikasi MBKM 04. Setelah memperoleh SKPM, MBKM 01 sampai MBKM 04, serta memenuhi lebih dari 450 jam kerja, penulis mendaftarkan diri untuk mengikuti sidang magang. Dengan demikian, penulis dapat mengikuti sidang magang pada 29 Oktober 2021.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA