

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu cara manusia melepas suntuk di jaman modern adalah melalui *game*. Perkembangan teknologi dan informasi membuat perangkat teknologi bisa memiliki beberapa fungsi sekaligus untuk memenuhi kebutuhan manusia. Salah satu buah dari perkembangan teknologi ini adalah internet yang dapat digunakan tidak hanya untuk kebutuhan pencarian informasi, namun juga untuk hiburan. Khususnya *game* (Fajri, 2012, hlm. 443). Salah satu perangkat yang dapat digunakan untuk mengakses internet adalah *smartphone*. Di Indonesia, *game* yang sebelumnya merupakan hobi eksklusif berubah menjadi sarana mudah diakses, dan masuk ke dalam ranah mainstream. Dengan adanya peningkatan aksesibilitas *game* maka permintaan akan adanya variasi *game* semakin naik dan mempengaruhi munculnya studio-studio *game* baru, termasuk di Indonesia.

Secara kebutuhan sendiri, penulis adalah seseorang yang lebih berfokus kepada karya dalam bentuk 2 dimensi, khususnya dalam bentuk ilustrasi, dan kebutuhan penyedia aset 2 dimensi, atau *Digital Art* secara umum. Menurut survey yang dilakukan oleh Tunnel dan Norbistrath, mereka membandingkan survey kebutuhan tenaga manusia di industri *game* dengan survey yang dilakukan oleh McGill pada tahun 2009, secara keseluruhan, dan berdasarkan kedua hasil survey tersebut, kebutuhan *Digital Art* berada di posisi kedua yang paling dibutuhkan dalam industri, setelah *3D Modelling* (Tunnel & Norbistrath, 2022, hlm. 7).

Dengan melihat pertumbuhan industri yang bisa dibilang masih cukup baru ini, serta melihat kebutuhan industri, penulis sebagai mahasiswa animasi yang memiliki antusiasme tinggi terhadap industri *game* dan ilustrasi memutuskan untuk memilih melakukan magang di PT. Global Digital Artha sebagai *illustrator game* dengan harapan penulis bisa melihat, dan belajar secara profesional apa saja yang terjadi di balik layar dalam pembuatan *game* lokal. Penulis juga berharap

bisa membantu perkembangan *game* lokal, serta mendapatkan keterampilan baru, baik secara personal atau teknis dalam lingkup profesional.

Sebagai *Game* Illustrator, penulis memiliki beberapa tugas yang meliputi melakukan proses *cutting* untuk keperluan *rigging*, membuat desain pakaian untuk IP *game*, membuat ilustrasi untuk *CG game*, *sprite game*, dan lain lain.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Salah satu maksud dan tujuan utama dari penulis melakukan kerja magang adalah memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana seni (S.Sn) di Universitas Multimedia Nusantara yakni penilaian mata kuliah *Internship Track 1*. Tetapi selain itu, penulis mengikuti kegiatan magang ini karena ingin merasakan, dan memahami secara langsung seluk beluk industri kreatif khususnya yang sesuai dengan ketertarikan penulis yakni di bidang *game*.

Dengan melaksanakan magang di Global Digital Artha, penulis dapat merasakan dan memahami *skillset* apa saja yang dibutuhkan dalam bekerja secara profesional, serta apa saja *step by step* yang harus dilakukan untuk melamar pekerjaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Saat mencari magang, penulis mengirimkan lamaran di berbagai studio namun yang pertama memberikan balasan dan menerima penulis dalam program magang mereka adalah PT. Global Digital Artha. Penulis awalnya bertanya kepada PT Global Digital Artha melalui email, dan melanjutkan tanya jawab tersebut via Whatsapp. Penulis akhirnya diminta untuk mengirimkan portofolio, dan CV, serta dokumen pribadi. Penulis juga diminta untuk mentandatangani *NDA*, sekaligus kontrak kerja, di mana akhirnya penulis diterima dalam program magang Digital Artha. Dan mulai berkarya pada tanggal 29 Agustus 2022. Penulis bekerja setiap hari senin-jumat jam 08.30-19.00 atas permintaan penulis kepada supervisor untuk mengejar ketertinggalan jam magang penulis.

Semua proses magang penulis dilakukan melalui Skype dengan supervisor Bapak Erwin Draft yang dilakukan secara *Work From Home* karena penulis masih berada di Surabaya. Pekerjaan awal penulis adalah melanjutkan pembuatan *webtoon* yang dilansir dari salah satu *game* paling terkenal milik *Digital Artha*, “Kode Keras Cowok dari Cewek”.

