



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Menurut situs Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) Indonesia: www.bekraf.go.id, industri *game* telah tercatat sebagai salah satu subsektor industri kreatif di Indonesia yaitu sebagai subsektor Aplikasi dan Pengembang Permainan. BEKRAF menyatakan pada deskripsi subsektor tersebut bahwa masyarakat kini sudah fasih dalam menggunakan berbagai macam aplikasi digital, contohnya aplikasi peta dan navigasi, media sosial, situs berita, bisnis, musik, penerjemah, permainan, dan lain sebagainya dalam kehidupan sehari-hari. Maka, tak heran bahwa potensi subsektor Aplikasi dan Pengembang Permainan sangat besar. Namun, BEKRAF melanjutkan bahwa salah satu tantangan yang sedang dihadapi subsektor ini adalah keterbatasan sumber daya manusia (SDM) secara kuantitas maupun kualitas. Sehingga ekosistem ini meski berpotensi besar namun belum terbangun dengan maksimal.

Berdasarkan pernyataan BEKRAF di atas, perkembangan teknologi yang pesat, dan kebutuhan setiap orang akan hiburan, maka penulis melihat adanya sebuah peluang dalam industri *game*. Salah satu aspek penting dalam sebuah *game* adalah tampilan visualnya. Tampilan visual menjadi daya tarik utama bagi pemain bersama *gameplay* yang disajikan *game* tersebut. Hal ini merupakan tanggung divisi desain dalam sebuah tim *developer game*. Menurut Pedersen (2003), *artist* dalam pembuatan *game* dapat berupa *3D artist* atau *2D artist*. *2D*

artist bertugas membuat sketsa konsep, tekstur, skins, dan background. (hlm.151)
Seorang *2D artist* juga dapat mengerjakan hal-hal seperti desain karakter, *visual interface*, *storyboard*, animasi, ilustrasi promosional, dan sebagainya. Sebagai mahasiswa desain komunikasi visual dan Interactive Media Design, bidang *2D artist* inilah yang ingin ditekuni oleh penulis.

Berdasarkan hal-hal di atas, maka penulis mencoba mencari lowongan kerja magang pada beberapa studio *game* dan ilustrasi di Indonesia seperti Toge Productions, Caravan Studio, dan Mintsphere. Ketiga studio tersebut memiliki kelebihan masing-masing: Toge Productions telah merilis sejumlah *game* PC melalui Steam serta telah menjadi *exhibitor* dalam event di luar Indonesia seperti Tokyo *Game Show* 2017 dan PAX East 2018. Caravan Studio merupakan studio ilustrasi Indonesia yang paling terkenal serta telah membuat desain dan ilustrasi dengan berbagai perusahaan dunia seperti Marvel Comics, Hasbro, Capcom, Konami, dan lain-lain. Sedangkan Mintsphere merupakan studio *game* Indonesia pertama yang telah merilis *game* dalam platform console melalui kerjasamanya dengan *publisher* YummyYummyTummy Inc, yaitu *game* “Fallen Legion” yang telah rilis di Playstation 4, Playstation Vita, dan Steam pada tahun 2017, serta akan dirilis di Nintendo Switch pada tahun 2018.

Dari ketiga studio tersebut, Toge Productions sedang tidak membuka lowongan magang, dan Caravan Studio memiliki slot magang terbuka hanya di bulan Juni sedangkan penulis membutuhkan slot di bulan Februari atau Maret. Pada tanggal 23 Januari 2018, penulis mencoba menanyakan lowongan magang pada halaman facebook Mintsphere. Kemudian, pembicaraan tersebut dilanjutkan

dengan mengirimkan CV dan portofolio penulis melalui email. Setelah itu, penulis menerima balasan langsung dari Mintsphere yang menyatakan bahwa penulis diterima di perusahaan mereka. Setelah mengurus berkas-berkas magang di universitas dan disetujui oleh koordinator magang, penulis pun mulai menjalani program kerja magang dari bulan Februari sampai April 2018.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang merupakan syarat kelulusan wajib dari Universitas Multimedia Nusantara serta salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1). Selain itu, mahasiswa juga memerlukan pengalaman dan wawasan dalam menggeluti lingkungan kerja yang berbeda dari lingkungan kuliah. Selain mengasah kemampuan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan standar industri, dalam program magang mahasiswa juga belajar berkomunikasi dan bekerjasama dengan anggota-anggota lain sebuah perusahaan. Kerja magang ini juga dapat menambah portofolio serta kualifikasi dalam CV mahasiswa.

Selama kerja magang, penulis belajar beradaptasi dalam sebuah lingkungan baru, berkoordinasi dengan anggota studio lainnya, serta menerima kritik dan saran mengenai kemampuan penulis. Penulis juga belajar menggunakan program dan tehnik-tehnik baru dalam menghasilkan *video game art*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah prosedur pelaksanaan kerja magang penulis:

1. Mencari informasi studio yang sesuai dengan minat penulis serta memiliki lokasi dan pengalaman menerima pekerja magang yang berkenan dengan keadaan penulis.
2. Mengajukan *form* KM01 pada Pak Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds. selaku koordinator magang Desain Komunikasi Visual.
3. Pada 23 Januari 2018 mencoba mengkontak Mintsphere melalui halaman facebook-nya untuk menanyakan lowongan kerja magang.
4. Mengirimkan CV dan portofolio kepada email direktor Mintsphere: Wilson Tjandra.
5. Setelah diterima, penulis mendapatkan surat pengantar magang (KM02) dari Universitas Multimedia Nusantara dan surat pernyataan magang dari Mintsphere. Lalu penulis memperoleh *form* KM03-KM07 dari Universitas.
6. Penulis melakukan kerja magang di Mintsphere mulai dari Februari 2018 sampai April 2018 dengan target minimal 320 jam. Jam kerja yang ditentukan adalah pukul 09.00 – 17.00 dengan istirahat makan siang selama satu jam. Jam kerja ini bersifat fleksibel.
7. Setelah mencapai 320 jam, penulis melakukan kerja magang secara *remote* sampai awal bulan Mei karena meski pada surat magang tertulis Februari-April 2018, tapi penulis baru memulai kerja magang pada 5 Februari 2018. Kemudian setelah periode magang selesai, penulis melanjutkan projek secara *remote freelance*.