

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, industri *game* di Indonesia terus berkembang pesat. Berdasarkan Outlook Pariwisata & Ekonomi Kreatif 2021/2022, subsektor aplikasi dan gim di Indonesia memiliki laju pertumbuhan tertinggi kedua (Kemenparekraf, 2023). Selain itu, terdapat banyak *game* lokal yang mendapatkan reaksi positif di pasar internasional dan meraih berbagai penghargaan, seperti A Space for the Unbound (Mojiken), Coffee Talk (Toge Productions), Potion Permit (MassHive Media), dan lain-lain. AGI (Asosiasi Game Indonesia) bersama Kemenkominfo dan Kemenparekraf juga mulai memfasilitasi pengembangan *game* lokal, melalui program seperti IGDX (Indonesia Game Developer Exchange) dan pengiriman delegasi Indonesia ke berbagai *game exhibition* luar negeri (Amalia, 2021). Melihat perkembangan tersebut, penulis tertarik untuk terjun ke dalam industri *game* Indonesia yang juga sesuai dengan minat dan program studi dari penulis.

Setelah melakukan riset lebih lanjut, penulis menemukan salah satu studio yang ikut berpartisipasi dalam program-program tersebut, yaitu Mankibo. Penulis memilih Mankibo sebagai tempat magang karena *game* yang dikembangkan memiliki tema *lighthearted* sesuai dengan minat penulis. Pemegang juga mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi langsung dalam pengembangan IP baru dari perusahaan, yaitu Montabi. Selain itu, penulis merasa sejalan dengan visi Mankibo sebagai studio *game* yang inklusif, terbuka bagi individu dengan berbagai kondisi dan latar belakang. Meskipun belum lama berdiri, profil pendiri Mankibo yang berpengalaman dalam industri *game*, khususnya sebagai *game artist*, turut menjadi pertimbangan penulis dalam menetapkan tempat magang.

Dengan melaksanakan magang di Mankibo, penulis berharap untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman nyata dalam proses pengembangan *game*. Penulis juga berharap untuk mengenal lebih dalam mengenai lingkungan dan

keadaan industri *game* di Indonesia. Ke depannya, pengalaman magang tersebut diharapkan dapat membantu penulis dalam pengerjaan proyek tugas akhir dan perjalanan karir dalam industri terkait di masa depan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan magang merupakan salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Selama berkuliah dalam peminatan *Interaction Design*, penulis mempelajari berbagai hal yang berkaitan dengan pengembangan proyek-proyek interaktif, salah satunya *game*. Pelaksanaan magang ini bertujuan untuk menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah dan mengembangkan kemampuan sesuai dengan standar industri *game* saat ini, terutama dalam perancangan *concept art*, ilustrasi, dan *asset* 2D. Penulis juga ingin mempelajari cara berkoordinasi dalam tim dan alur pengerjaan proyek yang efisien, khususnya dalam sebuah studio *game*.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini merupakan penjabaran waktu pelaksanaan magang yang dijalankan, dilanjutkan dengan prosedur pelaksanaan magang dari tahap pelamaran kerja hingga hari pertama bekerja:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk memenuhi syarat 640 jam kerja untuk magang merdeka, penulis melaksanakan magang dengan periode 6 bulan dari tanggal 1 Juli sampai dengan 31 Desember 2023. Magang berlangsung pada hari Senin hingga Jumat dengan 8 jam kerja setiap harinya dari pukul 09.00-18.00 WIB. Magang dilaksanakan secara WFH (*work from home*) dengan jadwal WFO (*work from office*) sekali sebulan yang opsional bagi pemagang. Komunikasi selama WFH menggunakan Discord selama jam kerja dan Google Meet untuk *meeting* pagi.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 22 Mei 2023, penulis menemukan lowongan magang *game artist intern* pada akun media sosial perusahaan. Sebelum melamar, penulis mengajukan tempat magang pada *website* Merdeka untuk meminta persetujuan PIC dan HoD. Setelah pengajuan tempat magang disetujui, penulis melamar pekerjaan sebagai *game artist intern* pada *link* Google Form yang disertakan di *website* perusahaan. Melalui *form* tersebut, penulis menjawab beberapa pertanyaan dan melampirkan CV serta portfolio. Setelah melakukan *review*, pihak perusahaan mengirim email berisi tata cara perekrutan dan ketentuan *technical test* yang memiliki batas waktu 4 hari pengerjaan.

Setelah menyelesaikan tes, penulis melakukan submisi melalui Google Form dan mengirim email pemberitahuan kepada perusahaan. Beberapa hari setelah itu, perusahaan menanyakan kesiapan wawancara melalui Google Meet pada tanggal 6 Juni 2023. Seminggu setelah wawancara, perusahaan mengirimkan email pemberitahuan penerimaan magang yang dilanjutkan dengan *offer letter*. Setelah melakukan konfirmasi, penulis diberitahukan mengenai prosedur sebelum dan pada hari pertama bekerja. Sebelum hari pertama bekerja, penulis diundang untuk masuk ke dalam *server* Discord sebagai media komunikasi utama dalam bekerja.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A