

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sedang mengalami pertumbuhan yang signifikan pada industri *game*. Menurut data yang diperoleh dari Asosiasi *Game* Indonesia (AGI), pendapatan industri *game* di Indonesia mencapai angka sekitar 1,1 triliun rupiah pada tahun 2020. Kementerian Komunikasi dan Informatika pemerintah telah meluncurkan program seperti “1000 Startup Digital” dan “Badan Ekonomi Kreatif”, yang bertujuan untuk mendorong pertumbuhan industri kreatif, termasuk industri *game*. Hal ini menunjukkan adanya potensi besar dalam pengembangan dan pemasaran *game* di negara ini.

Untuk mendapatkan pengalaman pekerjaan tersebut, pemerintah beserta perguruan tinggi memperkenalkan program baru belajar Kampus Merdeka. Program tersebut merupakan program mata kuliah wajib baru bagi mahasiswa aktif di seluruh perguruan tinggi di Indonesia. Program ini dibuat dan diterbitkan secara resmi oleh Kementerian Pendidikan RI. Program ini mempunyai program wajib bagi mahasiswa aktif tingkat akhir dengan melaksanakan program magang minimal 800 jam kerja dan menghasilkan hasil akhir berbentuk laporan magang beserta nilai evaluasi pembimbing lapangan. Mahasiswa tingkat akhir dapat menyelesaikan magang pada semester 7 atau 8. Penulis terlibat dalam pelaksanaan program magang pada semester 7.

Penulis melakukan kegiatan magang sebagai 2d *artist* pada studio *game*. LVL UP dipilih penulis untuk melakukan program magang setelah melakukan riset profil dan pertimbangan kemampuan penulis. Selain menyediakan *bootcamp/tutorial* dalam pemrograman *game*, LVL UP menambahkan bisnis model perusahaan menjadi *full production house* untuk *game* berbentuk *freemium* dan *premium*. Setelah diterima, penulis memulai magang pada tanggal 1 Juli beserta segera dikenalkan dengan struktur organisasi dan tim oleh pembimbing pada hari pertama

masuk grup Discord LVL UP. Pada studio ini, penulis berfokus untuk membantu tim *Game designer* beserta mendesain asset untuk pembuatan *IP game* baru.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan kerja magang pada studio LVL UP yaitu:

1. Menerapkan ilmu desain yang telah didapatkan dan dipelajari selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Merasakan pengalaman bekerja pada industri kreatif untuk mempersiapkan diri setelah menyelesaikan masa perkuliahan.
3. Menambah dan mengasah ilmu desain yang diperlukan dalam pembuatan dan pengembangan *game*.
4. Mempersiapkan diri untuk menjadi salah satu SDM yang terampil di industri *game* Indonesia.
5. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana desain, S.Ds.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Salah satu syarat untuk menyelesaikan program magang di Universitas Multimedia Nusantara adalah menyelesaikan 800 jam kerja. Untuk memenuhi syarat tersebut, penulis mengajukan permohonan magang di Studio LVL UP sebagai *2d artist* selama 5 bulan. Penulis diharuskan mengisi *form* MBKM 01 yang berisikan profil perusahaan penulis tuju. Setelah mendapatkan *Cover Letter* dari *form* MBKM 01 yang telah disetujui, penulis mengirimkan email lamaran pada email LVLUP di tanggal 13 Mei 2023. Penulis menerima balasan pada tanggal 29 Mei 2023 dari *managing director* LVL UP yang memberitahukan waktu serta platform yang akan disepakati penulis untuk mengikuti proses interview. Platform yang digunakan adalah Google Meet dengan waktu yang telah disepakati yaitu pada tanggal 30 Mei 2023, jam 16.00. Setelah menyelesaikan proses interview, penulis mendapatkan surat penerimaan magang LVL UP. Pada surat tersebut tertera durasi magang yang telah disepakati kesepakatan penulis dan *managing director* LVL UP, yaitu 1 Juli – 30 November 2023. Beserta keterangan bahwa penulis akan bertanggung jawab membuat aset 2d untuk proyek yang sedang dilaksanakan.

Selanjutnya, penulis melengkapi *form* MBKM 02 untuk menyelesaikan registrasi dan mendapatkan kartu *official MBKM Internship Track 1*.

Penulis dimasukan ke dalam grup Discord perusahaan dan memperkenalkan diri pada *stand-up* harian pada saat magang dimulai. LVL UP beroperasi secara *work from home (wfh)* pada hari senin hingga jumat dengan jam kerja yang sudah disepakati, yaitu 09.30-18.00 WIB. Meeting setiap proyek biasa dilakukan tiap hari pada jam 10.00, 10.30, dan 13.00 WIB secara bergilir. Penulis diharuskan mengikuti rapat tiap proyek yang sedang berjalan untuk minggu pertama. Setelah itu, pembimbing menempatkan penulis sebagai *2d artist* pada salah satu proyek. Dalam tim tiap proyek terdiri atas *game designer, programmer, dan 2d artist*. Jumlah tiap anggota disesuaikan dengan besarnya proyek yang dikerjakan. Penulis bertugas untuk selalu *standby* dan siap mendapatkan perbaikan maupun penambahan asset atas permintaan *programmer* atau *game designer* yang biasa dikabarkan dalam rapat harian maupun pesan di grup Discord.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA