

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki pasar *game* yang besar dan berkembang terus-menerus. Kemenparekraf/Baparekraf RI (2023) mengatakan bahwa subsektor pengembang *game* sangat mendukung pertumbuhan subsektor ekonomi kreatif. Pengembang *game* Indonesia juga banyak diakui dunia dan berhasil mendapatkan penghargaan tingkat internasional. Studio *game* Indonesia menerima pendapatan terbesar dari *game* PC yang dipasarkan secara global (Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia, 2021). Meskipun demikian, ukuran industri *game* lokal masih relatif kecil atau terbatas. Namun, Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia (2021) menemukan jumlah perusahaan *game* sedang bertambah dengan stabil setiap tahunnya.

Pada kesempatan magang ini, penulis memilih untuk bekerja di PT Mankibo Cahaya Bahagia, atau yang lebih dikenal dengan nama Mankibo. Selain menyediakan *service* pengembangan *game* untuk klien, Mankibo sedang mengembangkan *game* pertamanya bernama Montabi, yaitu sebuah *monster collection game*. *Genre* ini merupakan salah satu *genre* favorit penulis, sehingga penulis tertarik untuk dapat berkontribusi secara langsung di dalamnya sambil mengetahui alur kerja studio *game*. Penulis juga tertarik bekerja di Mankibo karena penulis merasa dapat lebih banyak berkembang di tempat ini, sekaligus mendukung perusahaan dengan kemampuan yang penulis miliki. Ditambah lagi, *culture* dan *values* Mankibo menonjol dan selaras dengan *values* pribadi penulis, sehingga penulis semakin yakin untuk magang di studio *game* ini.

Di Mankibo, penulis memiliki peran sebagai *2D artist intern*. Peran ini memiliki tugas untuk membuat berbagai jenis aset visual dalam *game*, termasuk membuat *concept art* dan ilustrasi dari karakter, properti, dan sebagainya. Sebagai *2D artist intern*, penulis berharap dapat mempraktikkan dan mengembangkan

ilmu yang dipelajari selama kuliah di dalam dunia kerja, sekaligus menambah pengalaman dan keterampilan sesuai dengan minat penulis.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dari kerja magang adalah sebagai salah satu syarat kelulusan kuliah dan tujuan dari kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah;
2. Mendapatkan pengalaman, meningkatkan pengetahuan, dan mengasah keterampilan secara praktis dalam pengembangan *game*;
3. Memahami lebih dalam mengenai cara atau *flow* industri *game* bekerja;
4. Mempelajari *hard skill* dalam membuat aset visual untuk *game*, termasuk *concept art*, ilustrasi, dan aset animasi, serta menggunakan *software* dan beradaptasi dengan *art style* sesuai proyek yang dikerjakan; dan
5. Mengembangkan *soft skill* yang dibutuhkan dalam dunia kerja, seperti kreativitas, komunikasi, kerja sama, manajemen waktu, dan *adaptability*.

## **1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Berikut adalah waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang penulis jalankan di PT Mankibo Cahaya Bahagia.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Durasi kerja magang yang ditentukan Universitas Multimedia Nusantara adalah minimal 640 jam kerja. Penulis melakukan magang di Mankibo selama enam bulan, dimulai dari 1 Juli 2023 sampai dengan 31 Desember 2023. Hari kerja di Mankibo adalah hari Senin hingga Jumat selama delapan jam setiap harinya, yaitu pada pukul 9 pagi hingga 6 sore dengan waktu istirahat pada pukul 12 hingga 1 siang. Ketentuan hari cuti bagi para *intern* adalah satu hari dalam satu bulan atau enam hari selama masa magang.

Setiap hari kerja akan dimulai dengan *meeting* pagi, di mana semua anggota akan memberikan *update* mengenai pekerjaan masing-masing. Setiap *sprint* target biasanya berjalan dalam jangka waktu dua minggu dan diakhiri dengan *playtest* serta *retrospective* yang diadakan pada hari Kamis. Sebagian besar waktu kerja di Mankibo dilaksanakan secara WFH (Work from Home). Sementara itu, WFO (Work from Office) biasanya dilaksanakan satu kali sebulan di sebuah Coworking Space.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melakukan kerja magang, penulis mengikuti pembekalan magang dan mulai mencari tempat yang sesuai dengan peminatan penulis, yaitu di studio *game*. Setelah penulis melakukan registrasi Internship track 1, penulis mengumpulkan informasi dan mengajukan perusahaan melalui *website merdeka.umn.ac.id* untuk disetujui oleh koordinator magang dan Kaprodi. Kemudian, penulis mendapatkan *Cover Letter* (MBKM-01) yang penulis kirimkan bersama dengan CV (*Curriculum Vitae*) dan portofolio melalui *e-mail* atau *Google Form* dari perusahaan.

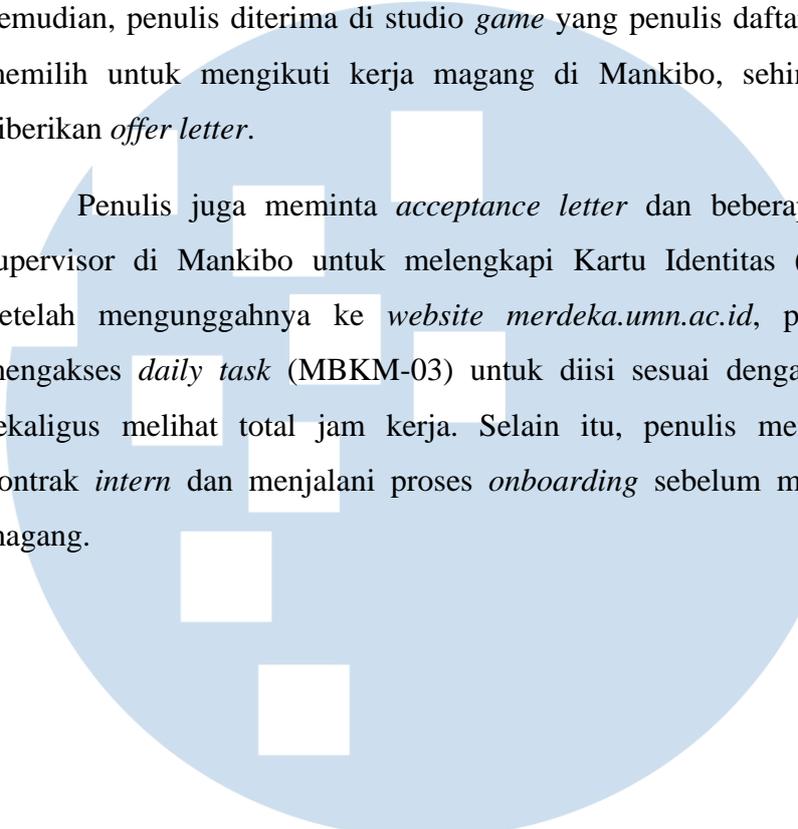


Gambar 1.1 Bagan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Saat lamaran penulis lolos ke tahap berikutnya, sebagian studio *game* memberikan *technical test*, termasuk Mankibo. Setelah itu, penulis

menerima panggilan untuk wawancara secara online. Beberapa hari kemudian, penulis diterima di studio *game* yang penulis daftarkan. Penulis memilih untuk mengikuti kerja magang di Mankibo, sehingga penulis diberikan *offer letter*.

Penulis juga meminta *acceptance letter* dan beberapa informasi supervisor di Mankibo untuk melengkapi Kartu Identitas (MBKM-02). Setelah mengunggahnya ke *website merdeka.umn.ac.id*, penulis dapat mengakses *daily task* (MBKM-03) untuk diisi sesuai dengan pekerjaan, sekaligus melihat total jam kerja. Selain itu, penulis menandatangani kontrak *intern* dan menjalani proses *onboarding* sebelum memulai kerja magang.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA