

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan kerja magang adalah aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara langsung melalui lembaga atau perusahaan dalam industri. Kegiatan magang bersifat wajib pada periode semester tujuh dalam perkuliahan Universitas Multimedia Nusantara. Deskripsi pekerjaan yang didapatkan peserta magang akan mencakup pembuatan aset-aset visual seperti desain karakter, ilustrasi, ornamen, dan berbagai macam tipe desain lainnya yang diharapkan dapat mengkomunikasikan informasi atau naratif tertentu hanya melalui desain visual. Kerja magang juga berfungsi sebagai praktik pertama untuk individu-individu yang ingin bekerja dilapangan tertentu namun belum memiliki pengalaman yang cukup untuk masuk ke perusahaan berstandar tinggi. Oleh karena itu, pencarian tempat magang akan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan perkuliahan serta penambahan pengalaman.

Untuk mencari tempat magang yang sesuai, peserta magang mulai melakukan eksplorasi lowongan magang yang sesuai dengan ketertarikan peserta magang dan juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam desain. Salah satu industri yang menarik serta amat populer dikarenakan variasi dari direksi visual dengan interaktivitas tinggi adalah industri pengembangan *video games*. Ketertarikan terhadap industri *video games* terlihat terutama untuk kalangan anak muda yang lahir pada era digital ini dan ingin bekerja diperusahaan-perusahaan besar layaknya Ubisoft, Bandai Namco, Bethesda, dan lain sebagainya. Selain dari perusahaan-perusahaan besar, juga terdapat subkultur tersendiri untuk pengembang *video game* yang berskala kecil bernama *Indie Game* atau *Indie Game Developer*. Istilah tersebut digunakan untuk pengembang *game* yang bersifat independen diluar dari dukungan perusahaan besar dalam industri. Setelah pencarian yang mendalam, peserta magang menemukan dan berhasil diterima untuk kerja magang dalam

perusahaan *indie game* yang sudah memiliki *game* yang berhasil dirilis untuk *platform* distributor *game* Steam yaitu Lion Core Studio.

Lion Core Studio adalah studio *Indie Game* yang ingin mengembangkan industri pembuatan *game* di Indonesia. Berfokus dalam pembuatan *game* untuk *platform* PC, proyek - proyek Lion Core mayoritas memiliki tema *mecha* dan *visual novel* dengan gaya estetika *Anime* yang belakangan ini sedang populer. Lion Core Studio menawarkan pelatihan bekerja dalam tim serta kemahiran ilustrasi oleh anggota senior studio selagi membuat *game* yang akan dipamerkan diberbagai *game trade fair* seperti Tokyo Game Show dan IGDX. Sebab dari itu, kegiatan magang akan dilakukan di Lion Core Studio dengan harapan peserta magang dapat mengembangkan beberapa *game* yang akan dibuat selagi belajar lebih lanjut mengenai etika bekerja dalam perusahaan dan pengembangan kemahiran dalam membuat ilustrasi dan desain.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang dalam perusahaan Lion Core Studio adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai syarat kelulusan.
- 2) Mendapatkan pengalaman dan penerapan ilmu dalam industri.
- 3) Mempelajari etika dan budaya kerja dalam perusahaan professional.
- 4) Mendapatkan pelatihan ilustrasi oleh senior di perusahaan.
- 5) Mengembangkan soft skill seperti komunikasi, disiplin, dan kemahiran dalam bekerja dalam tim.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu kerja magang yang ditetapkan oleh pihak universitas adalah minimum 640 jam kerja selama periode semester tujuh berlangsung, tanpa tanggal mulai kerja magang yang tetap selama 640 jam kerja tersebut terlaksanakan dengan baik. Setelah kerja magang selesai, akan ada pelaksanaan evaluasi magang yang dilakukan pada tanggal 16 – 24 Oktober 2023 dan 8 – 12 Desember 2023. Kemudian, setelah lulus evaluasi akan diadakan sidang dengan tanggal pendaftaran

13 Desember 2023 serta sidangnya sendiri yang akan dilaksanakan pada tanggal 18 – 20 Desember 2023.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu kerja magang yang disepakati dalam surat kerja merupakan 960 jam mulai dari tanggal 1 Agustus 2023 sampai dengan 31 Desember 2023. Jam kerja yang ditentukan oleh pihak kantor adalah kerja mulai dari pukul 10:00 hingga 19:00 sepanjang hari kerja, dengan ketentuan kerja WFH dikarenakan kantor perusahaan terletak di Kota Malang sedangkan domisili penulis berada di DKI Jakarta.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang akan dicatat mulai dari periode pembekalan magang hingga prosedur pelaksanaan kerja magang. Pertama mulai dari pembekalan magang pada tanggal 9 Mei 2023, dimana peserta magang mengikuti kegiatan seminar yang diadakan oleh pihak UMN dan mendapatkan informasi umum untuk program magang. Peserta magang diharapkan dapat mencari perusahaan kerja magang secepat mungkin dan mengajukan data-data perusahaan tersebut ke website merdeka UMN.

Setelah pembekalan magang, peserta magang mulai mencari lowongan-lowongan kerja magang melalui website pencarian kerja seperti Glints, Jobstreet, dan LinkedIn serta mencari lowongan spesifik untuk industri pengembangan *game* melalui akun sosial media berbagai perusahaan. Pencarian ini dimulai dari tanggal 5 Juni hingga 27 Juni 2023 yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan pengajuan perusahaan ke website merdeka UMN untuk verifikasi. Setelah pengajuan beberapa perusahaan magang ditolak, peserta magang mendapat informasi lowongan kerja dalam perusahaan *indie game developer* bernama Lion Core Studio melalui dosen dan perusahaan tersebut diterima diwebsite merdeka pada tanggal 5 Juli 2023.

Setelah proses verifikasi diwebsite merdeka UMN selesai, peserta magang melakukan pelamaran kerja ke Lion Core Studio dengan cara mengirim email yang berisikan portofolio, CV, dan *cover letter* ke pihak HRD perusahaan. Email tersebut mendapat balasan bahwa lowongan kerja akan diproses dan dikurasi terlebih dahulu selama dua minggu dikarenakan jumlah kandidat magang yang amat banyak. Setelah dua minggu berlalu, peserta magang diterima tanpa wawancara pada tanggal 21 Juli 2023 dan langsung dikumpulkan dengan pegawai magang lainnya melalui media sosial WhatsApp dan Discord dimana peserta magang menunggu informasi selanjutnya.

Kemudian pada tanggal 26 Juli hingga 29 Juli 2023, peserta magang mendapatkan orientasi dasar untuk kerja di Lion Core Studio. Orientasi tersebut menjelaskan tentang sejarah, visi, misi, dan portofolio perusahaan secara rinci. Selain itu, struktur perusahaan serta alur koordinasi selama proses kerja juga ditentukan dimana peserta magang akan bekerja langsung dibawah panduan *Creative Director*. Setelah proses orientasi dilakukan, peserta magang akan mendapatkan proyek pertama yang akan dipegang selama satu bulan mulai dari tanggal 1 Agustus 2023 dengan deskripsi pekerjaan sebagai desainer karakter.

Proyek pertama yang dipegang untuk bulan Agustus bernama proyek M7, dimana peserta magang akan membuat sketsa desain sebanyak 30 karakter *non-playable character* (NPC). Setiap minggu, peserta magang membuat 10 sketsa karakter dengan warna dasar yang merepresentasikan sifat atau pesan apa yang ingin disampaikan melalui desain visual dari karakter. Setelah 30 sketsa dibuat, revisi dan feedback akan diberikan oleh *creative director* pada akhir bulan dimana revisi yang didapatkan sangat minim seperti penyesuaian penggunaan warna dengan gaya visual yang telah ditentukan oleh *director*, seperti penggantian warna-warna yang kurang jenuh menjadi lebih tersaturasi. Selama periode ini, peserta magang juga menyisakan waktu untuk membuat laporan untuk evaluasi nanti.

Setelah tugas untuk proyek M7 selesai, peserta magang dipindahkan ke proyek MD dimana peserta magang diberikan deskripsi pekerjaan untuk membuat ilustrasi karakter *full color* selama satu bulan. Untuk proyek ini, peserta magang spesifik ditugaskan membuat ilustrasi untuk karakter saja, sedangkan ilustrasi *background* akan dilanjutkan oleh pegawai lain. Pengerjaan untuk proyek MD dilaksanakan mulai dari tanggal 4 September hingga 30 September 2023 dimana peserta magang membuat tiga ilustrasi setiap minggu yang sesuai dengan *brief* dan revisi dari *director*.

Selanjutnya, terdapat proyek baru yang diberikan ke peserta magang bernama CMP. Proyek ini masih berada dalam tahap konsep kasar, sehingga *director* memberi arahan untuk membuat ilustrasi karakter untuk melihat kemampuan peserta magang dalam membuat ilustrasi yang sesuai dengan gaya seni perusahaan. Peserta magang melakukan pelatihan mandiri untuk meningkatkan kemampuan ilustrasi karakter seperti latihan gestur dan anatomi mulai dari tanggal 2 sampai 13 Oktober 2023, namun proyek CMP akhirnya dibatalkan. Selagi menunggu arahan lebih lanjut dari *director*, peserta magang melanjutkan pengerjaan laporan evaluasi hingga bab 2.

Terakhir, peserta magang mendapatkan tugas untuk proyek Marchen Souls, sebuah proyek baru dimana peserta magang ditugaskan untuk membuat desain karakter unik dengan tema fantasi. Proses pengerjaan untuk proyek ini berlangsung mulai dari tanggal 1 November hingga 11 Desember 2023 dimana peserta magang menghasilkan sebanyak 15 desain karakter pada akhir periode pengerjaan. Untuk pengerjaan proyek ini, peserta magang diberikan kendali penuh dalam pembuatan desain karakter selama tema utama dari desain masih termasuk ke kategori fantasi dengan batasan desain untuk karakter malaikat dan iblis. Selama periode ini juga, peserta magang melanjutkan membuat laporan serta melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing agar memastikan penyelesaian program kerja magang.