

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belakangan ini, studio game di Indonesia telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Sebagai negara dengan pertumbuhan ekonomi yang tinggi dan penetrasi internet yang meluas, Indonesia telah menjadi lingkungan yang subur bagi industri *game*. Hal ini ditandai dengan munculnya banyak studio-game yang mampu menghasilkan game berkualitas tinggi yang mendapat pengakuan internasional.

Game sangat diminati oleh masyarakat karena mereka menawarkan pengalaman hiburan yang unik dan interaktif. Dalam game, pemain dapat menjadi bagian dari cerita, mengendalikan karakter, dan mengambil keputusan yang akan memengaruhi alur permainan. Selain itu, game juga menyediakan berbagai macam genre, mulai dari petualangan, strategi, hingga olahraga, sehingga setiap orang dapat menemukan game yang sesuai dengan minat mereka. Selain sebagai sarana hiburan, game juga menjadi wadah untuk bersosialisasi dan berkompetisi dengan pemain lain melalui permainan daring, yang semakin mengakar dalam budaya populer.

Dalam pembuatan asset *game*, peranan generalist sangat penting karena mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan yang luas dalam berbagai bidang, seperti desain grafis, ilustrasi, animasi, dan konsep kreatif. Mereka berkontribusi pada berbagai tahap pembuatan *game*. Salah satu *game-studio* yang menarik perhatian penulis adalah Lion Core Studio, yang dikenal karena kemampuannya menghasilkan *game* berkualitas tinggi di Indonesia. Selain itu, Penulis tertarik untuk memahami peran yang dimainkan oleh generalist dalam proses pembuatan asset *game*. Hal ini mencerminkan ketertarikan penulis dalam menjelajahi bagaimana proses pembuatan game pada tahap produksi hingga tahap promosi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis dengan sungguh-sungguh memilih Lion core Studio sebagai tempat magang karena ingin meraih pemahaman mendalam tentang seluruh rangkaian *game* mulai dari tahapan produksi hingga promosi yang dijalankan oleh perusahaan ini. Dalam perjalanan magang, penulis berambisi untuk menggali lebih dalam mengenai berbagai metode proses produksi dan promosi yang diterapkan oleh Lion Core Studio, dengan tujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berharga di dunia industri *game*.

Selain memahami proses produksi, penulis juga memiliki tekad yang kuat untuk aktif berkontribusi dalam pembuatan beragam asset yang relevan dengan kegiatan dan inisiatif yang dilakukan oleh Lion Core Studio. Hal ini menjadi wadah yang ideal untuk mengaplikasikan pengetahuan dan kreativitas penulis dalam menghasilkan asset yang menarik dan bernilai tambah bagi audiens perusahaan serta pengikutnya di platform manapun. Dengan demikian, magang di Lion Core Studio diharapkan akan menjadi pengalaman yang berharga untuk pengembangan kemampuan profesional dan pemahaman yang lebih mendalam tentang industri yang berkaitan.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam sub-bab berikut, penulis akan mengulas aspek-aspek terkait dengan jadwal kerja magang, termasuk lamanya magang dan periode waktu yang akan diperlukan hingga kontrak selesai. Selain itu, dalam sub-bab ini, akan dijelaskan secara detail tentang langkah-langkah yang harus dilalui dalam menjalani proses kerja magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang di Lion Core Studio akan berlangsung selama sekitar 5 bulan, setara dengan sekitar 960 jam. Magang ini akan dimulai pada tanggal 1 Agustus 2023 dan dijadwalkan berakhir pada tanggal 31 Desember 2023 sesuai dengan perjanjian magang yang telah disepakati.

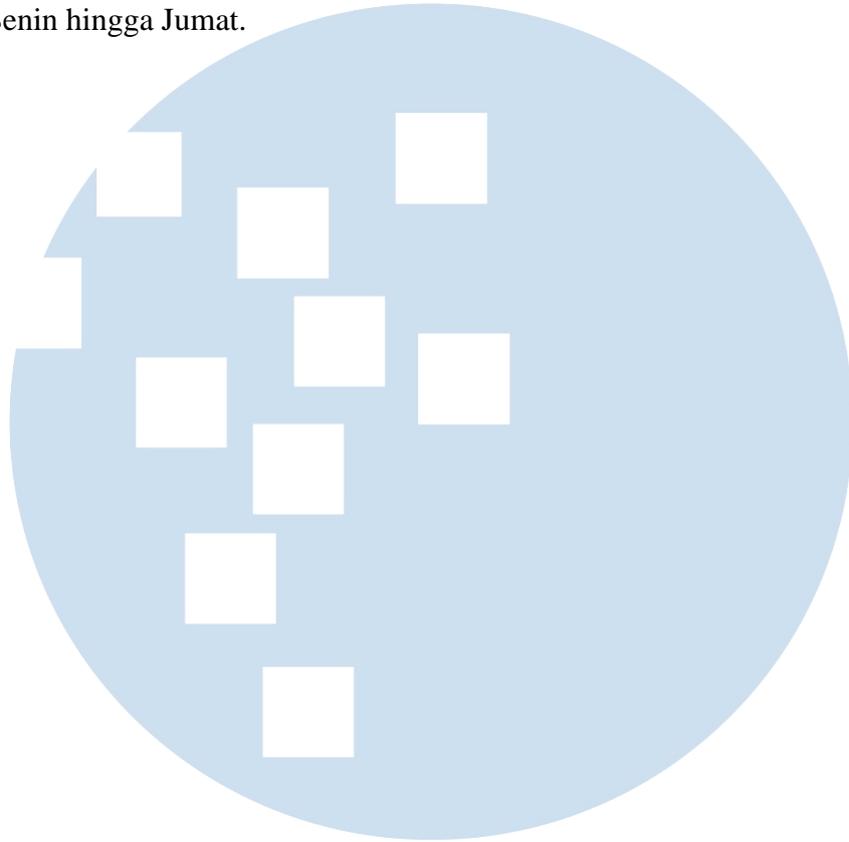
Terdapat dua pilihan untuk lokasi kerja magang, yaitu WFH (*Work From Home*) atau WFO (*Work From Office*). dikarenakan lokasi tempat kerja yang berlokasi di Malang dan jauhnya akses penulis untuk hadir di kantor penulis memilih untuk WFH.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan magang kepada mahasiswa yang berada di tahap akhir studi sebagai salah satu syarat untuk lulus. Dengan demikian, Proses awal magang dimulai dengan tahap Pra Pendaftaran, di mana penulis melakukan pengisian Pra KRS yang diperlukan untuk mendaftar mata kuliah MBKM magang merdeka. Selanjutnya, penulis mendaftarkan diri untuk magang melalui situs web merdeka dan mengajukan pilihan perusahaan magang, dengan batasan maksimal 10 perusahaan untuk setiap pengajuan. Penulis berinisiatif mencari tempat magang yang sesuai dengan kemampuan dan keahlian yang dimiliki. Proses ini dimulai dengan partisipasi dalam *Career Day*, di mana penulis mengirimkan portofolio sebagai langkah awal. Selanjutnya, penulis terus memantau akun CDC UMN untuk mendapatkan informasi terkini mengenai peluang magang yang relevan dengan minat dan bakat penulis.

Penulis secara aktif mencari kesempatan magang ke tempat yang sedang membuka lowongan di beberapa perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif seperti studio film ataupun studio *game* yang penulis minati seperti Agate, Brush Studio, Bee Hive Studio, Taulai TV, dan Kompas Gramedia. Setelah melakukan pelamaran di perusahaan-perusahaan tersebut Lion Core Studio adalah perusahaan pertama yang menerima lamaran penulis. Tidak mau menyia-nyiakannya kesempatan tersebut tanpa pikir panjang penulis pun melakukan kontrak dengan Lion core studio untuk melakukan magang di perusahaan tersebut. Pada awalnya penulis mendaftar sebagai *2D illustrator* namun setelah pihak Lion Core Studio melihat CV dan portofolio yang penulis berikan, akhirnya penulis direkrut sebagai *generalist* di perusahaan tersebut. Waktu kerja magang secara resmi dimulai

pada pukul 09:00 hingga 20:00 selama 5 hari dalam seminggu, dari hari
Senin hingga Jumat.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA