

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern ini, industri teknologi semakin berkembang pesat. Salah satu pengaruh dari teknologi adalah maraknya gim-gim di pasaran. Gim merupakan salah satu media yang digunakan sebagai salah satu opsi untuk mengisi waktu luang dan hiburan bagi semua kalangan. Dengan akses yang mudah di berbagai platform, gim bisa dinikmati kapan saja dan dimana saja. Gim memberikan sebuah pengalaman bagi para pemain untuk bisa ikut andil dalam pilihan yang dibuatnya pada suatu alur cerita. Berbeda dengan film, penonton tidak bisa ikut merasakan atau berpartisipasi dalam cerita tersebut (Moore, 2011).

Novel visual merupakan satu contoh jenis game yang memberikan pemain sebuah pengalaman untuk berinteraksi dengan alur cerita. Menurut Cavallaro (2010) novel visual lebih mengutamakan untuk pemain bisa berkreasi dengan pilihan yang dibuatnya, sehingga bisa menciptakan berbagai kemungkinan untuk menciptakan sebuah alur yang berbeda satu sama lain. Melalui hal ini, pemain akan termotivasi untuk memainkan gim secara berulang untuk melihat akhir yang berbeda dari yang sebelumnya, karena akan ada banyak kemungkinan yang ditimbulkan dari pilihan yang dibuat oleh pemain (p. 8).

Salah satu aspek yang paling mempengaruhi novel visual adalah melalui media ilustrasi yang sangat ditonjolkan pada desain tokoh dan penggambaran dunia yang unik dan menarik. Melihat adanya potensi dan ketertarikan untuk masuk ke dalam dunia gim dan ilustrasi, maka penulis memutuskan untuk mengambil kesempatan untuk magang dalam pembuatan novel visual *Bits of Love* yang diadakan oleh Milk Tea Creatives sebagai 2D *game artist*. Tugas 2D *game artist* adalah mendesain tokoh serta aset-aset yang diperlukan untuk mendukung keberlangsungan cerita pada gim. Milk Tea Creatives bekerja sama dengan Game Changer Studio dalam proses *developing* cerita *Bits of Love* secara maksimal. Dalam proses pembuatannya, diperlukan banyak eksplorasi dan penelitian untuk

karakter maupun aset agar terasa lebih *real* dan pemain bisa lebih *relate* dengan cerita yang tengah di buat.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan adalah dengan maksud memenuhi syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, kerja magang ini ditujukan untuk menambah pengalaman serta menambah portofolio yang diperlukan untuk masa mendatang. Tujuan lain bergabung dengan project *Bits of Love Game* adalah sebagai berikut,

1. Mengasah dan menambah *skill* yang diperlukan untuk bekerja nantinya.
2. Mengaplikasikan ilmu dan kemampuan yang sudah didapatkan.
3. Mengeksplorasi proses pembuatan gim, mulai dari desain karakter, konsep dan aset yang diperlukan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Magang dilaksanakan dengan memulai pendaftaran pada perusahaan yang bersangkutan. Hal ini dilakukan dengan mempersiapkan serta mengirim data-data seperti CV, Portofolio, *showreel*, dan data lainnya yang diperlukan perusahaan. Setelah dilakukan pengecekan pada berkas yang tertera, perusahaan menjadwalkan proses *interview* yang dilaksanakan pada tanggal 27 Juni 2023 di jam 13.00 WIB melalui Google Meet. Setelah *interview* dilaksanakan dilajutkan ke proses *briefing* untuk menjelaskan *workflow* serta projek yang tengah dikerjakan. Waktu kerja magang adalah hari Senin hingga Jumat, mulai jam 09.00 WIB hingga 18.00 WIB. Magang mulai dilaksanakan secara *work from home* di tanggal 7 Juli 2023 dan berakhir pada tanggal 4 Desember 2023 untuk memenuhi ketentuan minimum 640 jam kerja magang.