

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara yang masih berkembang memiliki sebuah kekurangan dalam industri *entertainment* seperti film dan *game*. Hal tersebut dikarenakan teknologi dan ilmu yang berhubungan dengan produksi hiburan masih cenderung dibelakang negara-negara lain, sehingga apresiasi terhadap industri *game* masih kurang. Namun meski demikian hal ini tidak mematahkan semangat rakyat untuk membuat kreasinya sendiri dalam industri *entertainment*, baik dalam desain, media, hingga *interactive entertainment* seperti *game production*.

Dengan perkembangan zaman dan teknologi seni kini telah hadir dalam berbagai bentuk, seperti bidang 3D, namun gaya gambar 2D masih memiliki nilai serta apresiasi tinggi dimata mayoritas. (Linkedin Mobile Game Development, n.d.) Dalam sebuah article oleh 3D-ace, sebuah perusahaan internasional dalam *2D/3D content production* “Selama 4 dekade terakhir *2D game* seperti *Limbo*, *Undertale*, *Hollow Knight* masih sangat digemari banyak jutaan pemain. Kesuksesan ini membuktikan bahwa *game* tidak hanya dibatasi dari kecakapan teknologi, melainkan visi kreatif yang mempersatukan gaya dan seni untuk menghasilkan sebuah desain yang menarik” (3D-Ace, 2023). Selain memiliki banyak penggemar, “*2D game* memiliki keuntungan lebih karena lebih mudah dan lebih cepat untuk di produksi, karena membutuhkan *resources*, *skills*, dan *tools* yang lebih dikit dari *game 3D*” (Linkedin Mobile Game Development, n.d). Secara general seorang *2D artist* dapat memenuhi berbagai *jobdesk* dalam sebuah tahapan produksi, baik sebagai konseptor, pencipta aset, hingga animasi.

Penulis berupaya untuk mengasah ilmunya akan seni 2D, melalui kesempatan magang di bidang *entertainment* dan *media* untuk mendapatkan pengalaman langsung dari industri. Oleh karena ini penulis mencari lowongan

magang pada studio-studio yang bergerak di dunia *entertainment* seperti Glory Jam, Kolam Susu Studio, Kumata Studio, Shark Animation, Berangin Creative, Aniwayang dan Virtuosity. Proses pendaftaran dilakukan melalui beberapa media, seperti Google Form atau Gmail. Terdapat beberapa kesulitan di awal proses pencarian tempat magang, dikarenakan pengiriman lamaran magang yang dimulai di tengah pergantian tahun 2023 - 2024. Hal ini mengakibatkan penulis untuk menunggu lebih lama dari proses recruitment normalnya yang membuat ketidakpastian, serta tanggal dimulainya tempat magang yang kurang sesuai. Penulis akhirnya memilih Glory Jam sebagai tempat untuk melaksanakan magang kampus karena skala tim studio yang cukup besar, beserta dengan portfolio studio telah yang cukup berpengalaman dalam produksi dibidang interactive design seperti *game* lokal Hello Goodboy (2023) dan Helen (2022), serta client-client seperti Astra digital, Kalbi, Mitra Keluarga.

Game production sendiri merupakan sebuah industri yang masih memiliki banyak kekurangan di negara Indonesia, meski *game* industri memiliki sebuah potensi yang cukup besar. Dalam sebuah artikel Kompas dikatakan bahwa “pengembang *game* masih dipandang sebelah mata di Indonesia” (Pratama, 2021), sehingga dapat dikatakan bahwa industri *game* memiliki stigma sebagai sebuah pekerjaan yang tidak menjanjikan dalam negara. Karena ini industri *game* memiliki kesulitan untuk menemukan sumber daya yang dibutuhkan untuk produksi dan gagal untuk berkembang dalam negaranya sendiri, meski negara Indonesia telah menjadi pasar sasaran oleh *game maker* internasional. Produksi *game* juga memiliki banyak tahap dan bagian yang diperlukan, dengan penggabungan dari segi seni dan teknik membuatnya menjadi sebuah pekerjaan yang unik untuk melatih kreativitas dan teknik.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program Magang dijalankan oleh penulis di Glory Jam pada tanggal 22 Januari 2024 sebagai *2D artist* sebuah bagian dari *company* IT Rolling Glory yang

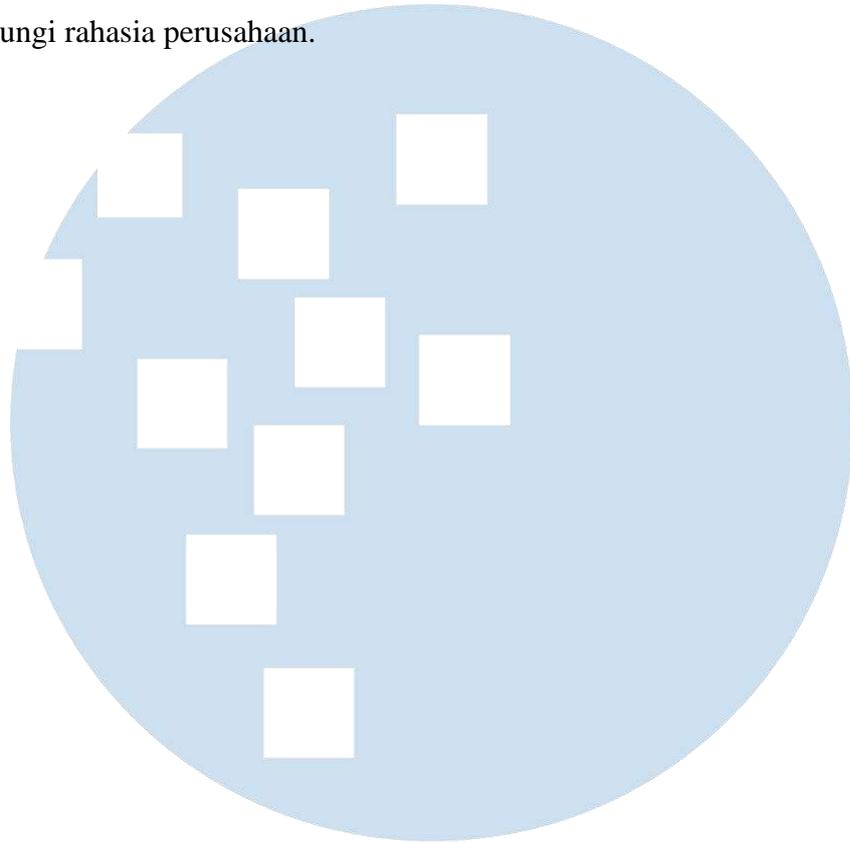
difokuskan dalam produksi *game*. Program ini dilaksanakan untuk mengasah dan memperdalam kemampuan di dalam bidang 2D, serta untuk menguji kemampuan yang diimplementasikan dalam sebuah industri yang bergerak dalam *creative entertainment*. Dalam company Glory Jam 2D artist dapat bekerja dalam berbagai software, dengan kebebasan akan medium *software* yang dipilih. Seorang 2D memiliki tanggung jawab untuk memenuhi segala kebutuhan aset desain yang dibutuhkan sebuah *game production*, mulai dari UI/UX, tokoh dan aset, hingga animasi aset. Penulis berharap untuk memperluas kemampuan dan ilmu dalam desain 2D, serta terlibat dan berkontribusi dalam proyek-proyek yang menantang kemampuan sekaligus memperkaya portfolio. Selain itu penulis juga berharap untuk meningkatkan wawasan dalam sebuah produksi *game*, untuk memperbanyak pengalaman..

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam tahap pendaftaran penulis menyiapkan sebuah portofolio yang berisi kompilasi dari proyek kampus dan proyek pribadi dalam bentuk website, yang kemudian dikirimkan pada form pendaftaran magang Rolling Glory di awal hari 5 Januari 2024. Pada akhir hari penulis dihubungi seorang HR dari perusahaan melalui email, untuk melalui proses *interview* online melalui Google Meet yang dilaksanakan pada 8 Januari. Dalam *interview* penulis dipertanyakan akan ekspektasi kerja, beserta dengan penjelasan akan sistem kerja dalam perusahaan. Pada 17 Januari penulis kemudian dihubungi kembali melalui Whatsapp akan penerimaan magang, serta untuk mempertanyakan ketersediaan penulis dalam bergabung dengan perusahaan dalam tim Glory Jam.

Penulis kemudian membuat kesepakatan dengan perusahaan untuk menjalankan magang yang berdurasi 6 bulan, untuk memenuhi kebutuhan waktu 640 jam kerja dalam program magang merdeka. Jam kantor Glory Jam dimulai dari jam 08:00 hingga 18:00, namun setiap anggota hanya diwajibkan untuk bekerja dengan durasi 8 jam perhari. Sebelum memulai pekerjaan penulis juga

menandatangani sebuah surat kontrak kerja praktek, yang bertujuan untuk melindungi rahasia perusahaan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA