

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang *track 1* merupakan salah satu program wajib mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja profesional sehingga mahasiswa dapat menerapkan ilmu serta kemampuan yang dipelajari selama masa perkuliahan dalam lingkungan kerja nyata. Program tersebut mewajibkan mahasiswa untuk memenuhi minimal 640 jam atau sekitar 4 bulan kerja dan proses 90 jam dalam pengerjaan laporan serta bimbingan magang. Untuk menerapkan pemahaman penulis di bidang seni dan desain, industri *game* menjadi salah satu pilihan yang diminati penulis untuk praktik kerja magang. Oleh karena itu, penulis menjalankan magang dalam Extra Life Entertainment 2D Artist.

Video game dan industri *game* di Indonesia dipandang secara positif oleh masyarakat Indonesia. Hal ini ditunjukkan dari pasarnya yang mencapai pendapatan sekitar 1 miliar dolar AS di Indonesia (Sihombing, L., & Manurung, D, 2021). Statistik Ekonomi Kreatif oleh Pusat Data dan Sistem Informasi (2021) menunjukkan bahwa pendapatan dan jumlah pemain *game* di dunia terus mengalami peningkatan hingga tahun 2023. Selain itu, di masa modern ini *game* sering menjadi *trending topic* yang dibahas di media sosial maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, industri *game* memiliki potensi untuk berkembang di masa teknologi ini.

Potensi industri *game* di Indonesia didukung oleh pernyataan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif bahwa pendapatan industri *game* di Indonesia melampaui Rp25 triliun selama tahun 2022 (CNN Indonesia, 2023). Meski pendapatan tersebut masih dikuasai oleh perusahaan *game* asing, hal ini masih menunjukkan adanya tingkat minat yang tinggi terhadap *game* yang berkembang di Indonesia. Di antaranya, judul *game* yang populer adalah *DreadOut* oleh Digital Happiness dan *A Space for the Unbound* oleh Mojiken. Meskipun jumlah *game* lokal yang populer masih terhitung sedikit.

Sebagai sebuah studio *game* di Indonesia, Extra Life Entertainment sedang berproses mengembangkan beberapa *game* PC yaitu, *game StellaGale: The Trials of Faith* dan *One Last Journey*. *Game* PC sendiri menjadi pilihan banyak pemain karena beberapa alasan seperti; harga yang relatif lebih murah daripada *game console*, *hardware* PC yang dapat diatur, grafik yang menarik, adanya *add-on* dalam *game* dan *script* yang bisa diubah oleh pemain (Pakhrani, J., Varghese, A., Vyas, S., Purohit, H., dan Patil, C. H., 2020). *Game* PC memiliki kemudahan akses dimana *game* bisa ditemukan melalui *website* yang hanya membutuhkan koneksi internet. *Game* PC juga memiliki perangkat yang lebih terjangkau disbanding *game console* dan muatan *storage* yang lebih besar daripada *game mobile*.

Peta Ekosistem Industri Game Indonesia oleh Kominfo (2021) menyatakan bahwa pemain *game* di Indonesia tertarik dan mudah menemukan informasi mengenai *game* Indonesia. Laporan tersebut menyebutkan bahwa penampilan visual dan alur cerita merupakan aspek yang perlu dikembangkan di *game* Indonesia. Extra Life Entertainment berusaha mengembangkan *game* PC yang memiliki penampilan visual serta alur cerita yang baik. Aset visual yang dominan digunakan studio tersebut adalah aset 2D didukung dengan penggunaan animasi untuk menambah pengalaman bermain pemain. Meski *game* milik Extra Life Entertainment belum rilis, kualitas visual yang ditunjukkan membuat penulis tertarik untuk belajar di studio tersebut,

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang dalam Extra Life Entertainment dilaksanakan dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Kegiatan magang dilaksanakan sebagai salah satu persyaratan kelulusan kuliah di UMN sebagai mahasiswa Film.
- b. Mengasah kemampuan di bidang ilustrasi dan animasi yang menjadi minat penulis.

- c. Ikut berkontribusi dalam produksi *game* dengan membuat aset visual seperti membuat animasi *frame by frame* maupun *rigging*, ilustrasi tokoh, desain tokoh, dan lain sebagainya.
- d. Menambah pengalaman dan koneksi di bidang pengembangan *game*.
- e. Mempelajari etika kerja dan komunikasi dalam pengembangan *game* di Indonesia untuk membentuk pribadi yang profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk menuntaskan ketentuan 640 jam kerja magang terdapat proses kerja yang disepakati penulis dengan pihak Extra Life Entertainment, yaitu:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Aktivitas magang yang dilakukan penulis di Extra Life Entertainment secara resmi dimulai dari 15 Januari 2024. Dalam pelaksanaannya, penulis bekerja secara *hybrid* di jam 9.00 WIB hingga 17.00 WIB atau lebih. Pada hari Senin, Rabu, dan Jumat penulis beserta peserta magang lainnya bekerja di kantor sedangkan kerja secara *work from home (WFH)* dilaksanakan di hari Selasa dan Kamis. Penentuan hari kerja tersebut masih bisa berubah sesuai dengan kebutuhan studio maupun pribadi.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Persiapan pendaftaran magang dimulai dari pembuatan *Curriculum Vitae (CV)* beserta portofolio terbaru yang berisi karya animasi 2D, ilustrasi, dan hasil proyek yang berkaitan dengan aset visual *game*. Setelah itu, penulis melakukan riset studio *game* yang ada di Indonesia dan mencatat informasi seperti hasil karya *game* dan lokasi kantor. Pilihan studio tersebut kemudian disesuaikan dengan karya dan lokasi yang diinginkan penulis. Dalam hal ini, Extra Life Entertainment menjadi pilihan yang dituju penulis karena lokasi kantornya yang dekat dengan kampus UMN dan hasil visual *game* yang baik. Setelah studio ditentukan, penulis mengirim CV dan

portofolio diiringi dengan *cover letter* yang berisi pengalaman serta ketertarikan penulis terhadap studio tersebut secara singkat melalui email.



Gambar 1. 1 Perekrutan Magang di Instagram Extra Life Entertainment
Screenshot Instagram @extralifeent (2024)

Setelah e-mail diterima oleh pihak Extra Life Entertainment, penulis diundang untuk melakukan wawancara di kantor studio Extra Life Entertainment. Dalam wawancara tersebut, penulis berbicara dengan *art director* hal-hal mengenai proses kerja magang *2D artist* dalam *game StellaGale: The Trials of Faith*. menggambar di atas kertas gaya visual *game* milik *game StellaGale: The Trials of Faith*. Penulis kemudian berdiskusi dengan CEO sekaligus *supervisor* magang mengenai durasi dan ketentuan magang dari UMN maupun studio tersebut. Periode magang yang disepakati adalah dari tanggal 15 Januari hingga 30 Juni 2024. Setelah pengajuan magang penulis diterima, penulis mendaftar di *website* Merdeka dan mengisi KRS untuk mengikuti magang *track 1* di Universitas Multimedia Nusantara.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A