

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini, perkembangan teknologi sangatlah pesat hingga berpengaruh pada pertumbuhan industri gim. Gim merupakan salah satu media yang menjadi opsi untuk mengisi waktu luang dan berperan sebagai hiburan bagi semua kalangan masyarakat. Indonesia sedang mengalami perkembangan yang signifikan dalam industri gim. Berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi *Game* Indonesia (AGI), pendapatan yang diperoleh industri gim di Indonesia mencapai hingga 1,1 triliun rupiah di masa pandemi tahun 2020. Kemenkominfo dan Kemenparekraf, bersama dengan AGI, juga sudah mulai memfasilitasi pengembangan gim lokal melalui program IGDX (Indonesia Game Developer Exchange) mulai tahun 2021 serta pengiriman perwakilan Indonesia ke *game exhibition* yang berbasis di luar negeri (Amalia, 2021). Selain itu, terdapat berbagai gim lokal yang mendapatkan penghargaan serta berhasil meraih pasar internasional, seperti gim Coffee Talk, Potion Permit, A Space for the Unbound, dan lain-lain. Menyaksikan perkembangan yang signifikan tersebut, penulis tertarik untuk mengikuti pendalaman industri pengembangan gim di Indonesia, tidak hanya itu industri gim juga sesuai dengan peminatan yang diambil penulis yaitu *Interaction Design*.

Dalam program perkuliahan magang yang diterapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa diberikan kesempatan untuk menjalani magang dengan minimal waktu 640 jam kerja dan waktu 207 jam untuk menyiapkan laporan magang. Program ini menjadi salah satu syarat kelulusan yang ditetapkan, selain itu mahasiswa juga memiliki kesempatan untuk mengasah ilmu, mendapatkan pengalaman kerja, memperluas koneksi pada dunia kerja, serta mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dalam dunia kerja. Selain itu, mahasiswa juga memiliki tanggung jawab untuk mencari, membangun

portofolio dan *curriculum vitae*, serta melamar pada tempat kerja magang secara mandiri sehingga dapat meningkatkan pengalaman melamar kerja untuk ke depannya.

Dengan menggunakan kesempatan kerja magang yang diberikan, penulis mencari beberapa studio gim yang menyediakan program magang. Dari pencarian tempat magang tersebut, penulis menemukan studio gim bernama Eternal Dream Studio yang berbasis di Lampung melalui *word-to-mouth* dan mengajukan pendaftaran magang. Penulis memilih Eternal Dream Studio sebagai tempat magang karena minat untuk berpartisipasi dalam pembuatan gim dan memiliki kesempatan untuk bekerja secara WFH (*work from home*) karena lokasi tempat magang yang berjarak jauh di Lampung dengan lokasi tempat tinggal di Tangerang. Penulis juga memilih Eternal Dream Studio sebagai tempat magang karena gim yang dikembangkan memiliki narasi dan makna yang mendalam serta cenderung berfokus pada gim *story-based* yang sesuai dengan minat penulis. Penulis juga memiliki kesempatan untuk mendapatkan materi dan *insight* yang mendalam mengenai dasar-dasar pembuatan gim sebelum akhirnya terjun pada proyek pembuatan gim serta memiliki kesempatan untuk berpartisipasi langsung dalam pengembangan gim yang kemudian dapat dilanjutkan menjadi IP baru studio. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penulis mengajukan posisi sebagai *game artist* di Eternal Dream Studio dengan harapan dapat mengembangkan kemampuan membuat aset visual dalam bidang industri gim dan mendapatkan pengalaman kerja yang nyata.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud penulis menjalani program magang adalah memperoleh gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara karena program magang merupakan salah satu syarat kelulusan. Penulis juga memiliki maksud dan tujuan lain dalam menjalani program magang, yaitu:

1. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan di DKV UMN ke lingkup kerja profesional.

2. Mendapatkan pengalaman bekerja langsung pada industri gim untuk mempersiapkan diri bekerja setelah menyelesaikan perkuliahan.
3. Mengembangkan kemampuan *hard skill* dalam eksplorasi proses pembuatan gim, khususnya dalam perancangan konsep dan visual.
4. Meningkatkan kemampuan *soft skill* dalam bekerja sama dan berkoordinasi dengan tim, manajemen waktu, dan tanggung jawab.
5. Memperluas koneksi atau *networking* dalam dunia kerja.
6. Memenuhi kewajiban syarat kelulusan Sarjana sebagai mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam menjalani program magang, penulis menjabarkan waktu pelaksanaan magang yang dijalankan, yang dilanjutkan dengan prosedur pelaksanaan magang mulai dari tahap pembekalan magang, pelamaran kerja, penerimaan, hingga hari pertama bekerja.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk memenuhi syarat 640 jam kerja untuk magang, pelaksanaan magang berlangsung dalam jangka waktu empat bulan yang dimulai dari 1 Februari 2024 hingga 1 Juni 2024. Magang berlangsung setiap hari Senin hingga Jumat dari pukul 08.00-18.00 WIB selama hari kerja, kecuali apabila hari libur atau cuti bersama. Magang dilaksanakan secara *full WFH (work from home)*. Komunikasi selama magang menggunakan Google Meet atau Discord untuk segala keperluan, mulai dari diskusi bersama dengan supervisor dan rekan magang lain hingga menyebarkan atau menyalurkan hasil atau proses hasil karya kerja.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengawali pelaksanaan prosedur magang dengan mengikuti pembekalan magang pada Jumat, 10 November 2023 secara *offline* di

function hall Universitas Multimedia Nusantara terlebih dahulu. Setelah pembekalan magang, penulis menyiapkan berkas-berkas yang diperlukan untuk mendaftarkan magang seperti *curriculum vitae* (CV) dan portofolio berisi karya-karya yang pernah dibuat sebelumnya beserta pengalaman kerja dan kepanitiaan. Selanjutnya, penulis mencari tempat magang yang sesuai dengan minat bakat serta persyaratan dari universitas.

Pada tanggal 15 Januari 2024 penulis mengajukan permohonan magang di Eternal Dream Studio sebagai *game artist* dengan mengirimkan email ke Eternal Dream Studio dan mendapatkan kesempatan *interview* pada 17 Januari 2024. *Interview* dilakukan dengan Lucky Putra Dharmawan selaku CEO dari Eternal Dream Studio. Setelah *interview* berakhir, penulis mendapatkan konfirmasi penerimaan magang secara langsung sebagai *game artist intern* di Eternal Dream Studio selama 4 bulan. Kemudian penulis mengajukan perusahaan Eternal Dream Studio sebagai tempat kerja program magang dengan melampirkan *acceptance letter* pada *website* merdeka.umn.ac.id untuk *complete registration*. Setelah melakukan registrasi, penulis dapat mengisi *daily task* ketika praktik kerja magang dimulai. Dalam praktik magang, penulis didampingi oleh Pray Cristanto selaku *supervisor* dan Irma Safitri selaku *game artist mentor*. Penulis kemudian dimasukkan ke dalam Discord Eternal Studio dan memperkenalkan diri melalui Google Meet pada pertemuan perdana. *Meeting* setiap proyek cenderung dilakukan setiap hari pada pukul 12.00 atau 13.00 secara reguler melalui Discord pada *voice channel* khusus *intern*.

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