

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri *game* di Indonesia terus tumbuh dan menciptakan berbagai *game* yang berkualitas serta membanggakan. Saat menjabat sebagai Direktur Ekonomi Digital Kominfo, I Nyoman Adhiarna (2022) berpendapat bahwa *game developer* lokal kian meningkat setiap tahunnya. Pernyataan ini didukung Kementerian Kominfo (2022) melalui Indonesia Game Rating System (IGRS) yang membagikan data terdapat 350 *game developer* di Indonesia diantaranya 85 *developer* lokal dan 265 *developer* asing. Jumlah perusahaan baru industri *game* di Indonesia dari laman Tracxn (2023) mencapai 187 *start-up*. Selain *game developer*, laporan *We Are Social* (Januari, 2022) mencatat Indonesia menempati urutan ketiga sebagai negara dengan *gamer* terbanyak di dunia dengan angka 94,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada sektor industri kreatif, teknologi, dan minat terhadap *game* di Indonesia.

Program Magang Merdeka di Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan bagi para mahasiswanya untuk menjalani magang selama 640 jam. Program ini bertujuan membekali mahasiswa dengan pengalaman kerja dan mempersiapkan diri mereka sebelum terjun ke dunia profesional. Program magang merdeka juga menjadi salah satu kesempatan bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu dan kemampuan yang sudah dipelajari serta diarahkan selama perkuliahan dalam dunia kerja.

Sebagai langkah awal memulai karir, penulis mengajukan lamaran ke perusahaan dan studio yang berfokus di pengembangan *game* dan UI/UX sesuai dengan minat penulis yaitu *Interaction Design*. Setelah mengirimkan surat lamaran beserta berkas yang diperlukan ke empat perusahaan, penulis menerima kabar baik dari Eternal Dream Studio yang merupakan studio *game indie*. Penulis memilih Eternal Dream Studio karena studio ini memiliki fokus serta visi dan misi yang

sesuai dengan ketertarikan penulis. Eternal Dream bertekad membagikan kegembiraan kepada masyarakat melalui perancangan *game* dengan konsep yang menyentuh hati pemainnya. Selain itu, Eternal Dream juga memberikan edukasi kepada orang-orang yang berminat merintis karir mereka di industri *game*. Poin-poin tersebut sangat sesuai dengan ketertarikan dan minat penulis yang ingin merancang serta mengembangkan *game*. Oleh karena itu, penulis mengajukan diri sebagai *2D Artist* di Eternal Dream studio dengan harapan dapat memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan kemampuan yang berkembang sebagai persiapan untuk bekerja nantinya.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan penulis melakukan kerja magang di Eternal Dream Studio adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh pengetahuan dan proses perancangan *game* di industri *game*.
2. Meningkatkan *soft skill* dan mengembangkan *hard skill* untuk mempersiapkan diri sebelum terjun ke dunia profesional.
3. Menerapkan pengetahuan dan mengasah kemampuan dalam pelaksanaan magang sesuai yang sudah dipelajari selama perkuliahan.
4. Memperluas koneksi serta mengenal industri *game* secara mendalam.
5. Memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa serta syarat kelulusan Sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

## **1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Sesuai dengan syarat program magang yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis melaksanakan program magang merdeka yang dimulai pada tanggal 1 Februari 2024 hingga 1 Juni 2024 selama 640 jam kerja atau setara dengan 100 hari dengan jumlah 20 SKS. Pada proses awal, penulis melakukan verifikasi dan validasi perusahaan yang didaftarkan melalui *website* merdeka. Setelah diterima, penulis menyelesaikan registrasi dan memulai kerja magang sesuai kontrak di Eternal Dream Studio yaitu 1 Februari 2024.

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang dilakukan secara *work from home* (WFH) selama empat bulan yang dimulai pada 1 Februari 2024 hingga 1 Juni 2024. Sesuai kesepakatan dengan Eternal Dream Studio, jam kerja berlangsung dari pukul 08.00-18.00 WIB dengan hari kerja Senin sampai Jumat serta melakukan pertemuan melalui Google Meet atau Discord.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengajukan beberapa perusahaan dan studio kepada pihak kampus untuk verifikasi serta divalidasi melalui *website* merdeka. Setelah disetujui, penulis memperoleh *cover letter* (MBKM 01) sebagai pelengkap surat lamaran. Penulis mengirimkan CV, *portfolio*, dan *cover letter* ke empat studio melalui email dan hanya satu yang memberikan tanggapan yaitu Eternal Dream Studio. Penulis dihubungi oleh Lucky Putra Dharmawan melalui WhatsApp pada 5 Januari 2024 untuk menjadwalkan wawancara.

Wawancara dilaksanakan secara daring pada 9 Januari 2024 pukul 15.00 WIB dengan Lucky Putra Dharmawan selaku CEO dari Eternal Dream Studio. Penulis menerima *internship acceptance letter* yang dikirimkan oleh Eternal Dream Studio pada 15 Januari 2024 sehingga penulis melakukan *complete registration* di *website* merdeka untuk memperoleh MBKM Internship Track 1 Card (MBKM 02). Posisi yang ditetapkan adalah *2D Game Artist Intern* yang bertanggung jawab membuat aset-aset visual yang diperlukan serta bekerja sama dengan divisi lainnya dalam merancang sebuah *game*. Selama masa praktik magang, penulis didampingi oleh Pray Cristanto selaku supervisor dan Irma Safitri sebagai *Game Artist* mentor.