

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan magang menjadi salah satu hal yang wajib dilakukan oleh mahasiswa pada perkuliahan semester 8. Dengan adanya kompetisi dalam masyarakat untuk mendapatkan pekerjaan, mahasiswa dilatih untuk dapat beradaptasi dan mempelajari dunia kerja melalui program magang, melalui program tersebut mahasiswa akan dapat mengumpulkan pengalaman kerja sebagai intern sebelum lulus perkuliahan. Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu perguruan tinggi yang melaksanakan program magang tersebut sebagai syarat kelulusan sarjana.

Program yang dilaksanakan oleh Universitas Multimedia Nusantara memiliki ketentuannya yaitu minimal 640 jam kerja, total SKS dari program magang ini adalah 20 SKS. Melalui magang ini, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi dan mendapatkan ilmu dalam dunia kerja. Sebagai mahasiswa jurusan DKV, pekerjaan yang dapat diambil oleh mahasiswa wajib memiliki hubungan dalam mendesain sehingga dapat menerapkan ilmu pengetahuan mengenai desain dalam dunia pekerjaan.

Penulis menjalani kegiatan magang yang berada di PT Finoy Utama Sejahtera atau juga dipanggil Extra Life Entertainment, pemilihan tempat kerja tersebut dilakukan oleh penulis berdasarkan portofolio perusahaan, tempat bekerja, dan jenis pekerjaan yang ditawarkan. Berdasarkan informasi yang diberikan, penulis memilih untuk mendaftarkan diri dalam posisi 2D artist yang terfokus dalam pengerjaan aset hingga background ilustrasi gim. Melalui pekerjaan tersebut, penulis memiliki tugas untuk membuat desain berdasarkan konsep yang diberikan yaitu gim *One Last Journey*.

One Last Journey adalah gim yang menggunakan gaya 2.5D *adventure puzzle game*, gim tersebut adalah cerita tidur mengenai seorang abadi yang ingin bersatu

kembali dengan kekasihnya. *One Last Journey* merupakan gim yang dilakukan dalam kolaborasi dengan Mantrawita, gim tersebut dibuat berdasarkan lagu yang dibuat oleh Mantrawita dengan judul Sihir Rindu, aspek yang digunakan dari video musik tersebut adalah cerita lirik lagu mengenai karakter Cain yang ingin bertemu dengan kekasihnya.

Dalam menjalani magang di Extra Life Entertainment, penulis akan mendapatkan pengalaman baru yang berhubungan dengan industri kreatif secara profesional dan membuat hubungan dengan komunitas desainer gim Indonesia. Dalam membuat desain aset untuk gim *One Last Journey*, penulis akan dapat mempelajari dan memiliki kemampuan untuk berpikir hingga menggambar aset dari bentuk konsep hingga cara untuk membuat aset tersebut bekerja dalam desain gim.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari penulis memilih tempat magang di Extra Life Entertainment adalah untuk mendapatkan pengalaman berdasarkan minat dalam mendalami dunia gim dari sisi *development*. Melalui pengalaman yang penulis dapat kumpulkan dari bekerja dalam lingkungan tersebut, penulis akan memiliki kemampuan untuk bekerja dalam situasi profesional untuk kedepannya. Selain mendapatkan pengalaman, penulis memilih untuk memasuki industri gim sehingga dapat memiliki hubungan kerja dalam komunitas developer gim melalui mengikuti event dalam nama Extra Life Entertainment hingga mempelajari acara tertentu melalui informasi atasan. Selain itu, penulis juga dapat mengerti peran dari masing-masing bagian yang membentuk gim secara keseluruhan, dari ini penulis akan dapat mengetahui hal-hal yang dapat diperhatikan terutama sebagai *game artist* terhadap anggota lainnya.

Melalui pelaksanaan magang ini, penulis juga dapat menyelesaikan mata kuliah DKV sebagai syarat kelulusan dalam perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Penilaian kepada penulis diberikan melalui advisor dan supervisor magang berdasarkan pekerjaan yang dilakukan hingga sikap dalam lingkungan kerja.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses kerja magang, terdapat beberapa ketentuan yang ditetapkan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara dan Extra Life Entertainment untuk mencapai target jam kerja sebanyak 640 jam. Berikut ini adalah penjelasan mengenai waktu dan prosedur selama kerja magang sebagai *game artist* dalam PT Finoy Utama Sejahtera.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Magang yang dilaksanakan oleh penulis dalam perusahaan industri gim *Extra Life Entertainment* dimulai pada tanggal 19 Januari 2024 dimana penulis mendapatkan surat undangan wawancara untuk melakukan testing gambar di tempat. Melalui wawancara tersebut, penulis mendapatkan informasi mengenai ketentuan untuk melaksanakan magang di *Extra Life Entertainment*. Ketentuan yang ditetapkan adalah bekerja secara hybrid yang menggabungkan *Work From Office* (WFO) dan *Work From Home* (WFH), penulis diminta untuk melakukan WFO pada hari senin, rabu, dan jumat, sedangkan pada hari selasa dan kamis mengerjakan pekerjaan secara WFH.

Penulis mendapatkan konfirmasi masuk ke dalam tim *Extra Life Entertainment* untuk magang dan memulai pekerjaan pertama pada tanggal 22 Januari 2024. Pengerjaan aset 2.5D gim *One Last Journey* dilaksanakan hingga akhir maret untuk pembuatan demo, hal ini dikarenakan terdapatnya *deadline* untuk pengeluaran gim dalam bentuk demo hingga skenario tertentu. Selama waktu kerja penulis di *Extra Life Entertainment*, pengerjaan aset gim yang dibuat terfokus terhadap hal-hal natural seperti pohon, batu, dll. Selain benda natural, penulis juga diminta untuk membuat aset lainnya seperti pilar, tembok, lantai, hingga patung yang dapat digunakan sebagai aset spesial, objek tersebut digunakan untuk skenario tertentu yang unik.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pencarian tempat magang dilakukan oleh penulis dalam periode desember hingga januari, dalam waktu tersebut penulis mengumpulkan informasi mengenai tempat kerja terutama studio gim yang membuka lowongan magang pada tanggal januari. Melalui pencarian tempat magang tersebut, penulis menemukan studio gim Extra Life Entertainment sebagai salah satu opsi magang yang terbuka, informasi ini didapatkan melalui discord interaktif design yang disebar. Pada tanggal 16 Januari 2024, penulis mengirimkan CV beserta dengan portofolio kepada beberapa tempat seperti *Extra Life Entertainment* dan *GameChanger*. Pada tanggal 17 Januari 2024, penulis mendapatkan email balasan mengenai mengaplikasi magang di *Extra Life Entertainment*, melalui konten email tersebut penulis diminta untuk melakukan wawancara secara langsung pada tanggal 19 Januari 2024 untuk posisi *game artist* di BSD Pasar Modern Intermoda. Pada tanggal 19 Januari 2024, penulis melakukan wawancara dan tes gambar dalam waktu 1 jam untuk mendapatkan gambaran kemampuan penulis dalam membuat aset desain hingga *environment design*, setelah menyelesaikan tes tersebut, penulis diinformasikan mengenai posisi yang terbuka dan mendapat tawaran bekerja magang di *Extra Life Entertainment*.



Gambar 1. 1 Informasi Tawaran Magang
Sumber: Dokumentasi Perusahaan 2024

Magang dimulai pada tanggal 22 Januari 2024 yang dimulai dari jam 9 AM hingga 6 PM, pada hari pertama ini penulis diberikan informasi mengenai hal-hal yang akan dikerjakan hingga tugas untuk mendapatkan konsep desain awal dari gaya benda untuk gim *One Last Journey*. Setelah mendapatkan informasi tersebut, penulis memulai waktu menjalankan pengerjaan tugas sesuai dengan informasi yang terdapat dalam website trello, penggunaan website dilakukan untuk dapat melacak progress aset. Pengerjaan tugas aset tertentu dilakukan selama periode januari hingga akhir maret untuk menghasilkan demo dari gim *One Last Journey*. \

Selama pelaksanaan magang pada periode ini, penulis diminta untuk mengerjakan beberapa hal yang dapat digunakan kedalam pengerjaan gim dengan judul *One Last Journey*, hal-hal tersebut beragam dari bentuk aset-aset 2D gim, Ilustrasi *background*, *concept art*, dll. Selama melakukan pengerjaan ini, penulis akan diminta untuk melakukan pembahasan mengenai proses pengerjaan hingga konsultasi dengan *art lead* dalam proyek *One Last Journey*.

