

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi dalam game merupakan salah satu faktor yang membuat suatu game menjadi menarik. Literasi membantu sebuah game agar dapat memberikan pesan ataupun pengetahuan yang imersif lewat kemampuan *storytelling*. Literasi memberikan sebuah game narasi yang dapat membuat pengalaman pemain dari game menjadi lebih menyenangkan dan mendalam, dan penggunaan keempat karakteristik narasi game dibuktikan efektif dalam membuat pemain lebih tertarik dan terikat dengan game (Liu, 2019).

PT Eternal Dream Studio merupakan sebuah perusahaan yang merancang aplikasi dan *software* game. Eternal Dream Studio memiliki visi berupa membuat pengalaman bermakna bagi pemain untuk menemukan jati diri, dan misi berupa mengirimkan pesan dan empati kepada pemain. Eternal Dream Studio merupakan *game company* pertama dan satu-satunya di Bandar Lampung, dan telah memenangkan berbagai macam penghargaan atas game ‘*The Sun Shines Over Us*’ yang dapat diunduh pada *smartphone*. Pada saat ini, Eternal Dream Studio sedang melakukan proyek besar kedua mereka, sebuah game berjudul ‘*Helen*’ dan berusaha mengubah ‘*The Sun Shines Over Us*’ menjadi *software* yang dapat dibeli lewat *Steam* agar dapat dimainkan di komputer.

Peran desain pada Eternal Dream Studio sangatlah penting, dikarenakan media digital berupa game membutuhkan berbagai macam aset visual untuk menunjukkan cerita yang lebih mendalam dan imersif bagi pemain. Eternal Dream Studio memiliki *lead designer* yang mengatur post media sosial, direksi visual game, dan juga pembuatan aset visual bagi game.

Penulis tertarik pada Eternal Dream Studio karena karya game-nya yang menggunakan narasi dengan pendamping visual untuk menceritakan sebuah kisah. Penulis dapat mengembangkan kemampuan desain dan pembuatan aset dengan

belajar dari Eternal Dream Studio, dan juga mendapatkan *insight* mengenai perusahaan game di Indonesia.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang penulis di Eternal Dream Studio adalah sebagai *Intern 2D Game Artist* yang membantu *lead designer* membuat aset bagi game. Kegiatan magang dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara. Pengalaman bekerja di Eternal Dream Studio juga akan membuka wawasan, pengetahuan, dan koneksi baru bagi penulis, yang akan membantu dengan masa depan karier.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan magang wajib yang dijalankan oleh penulis mengikuti alur yang sudah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, Sebelum kegiatan magang dilaksanakan, terdapat beberapa prosedur yang perlu dilakukan. Setelah melakukan alur prosedur tersebut, telah diterima kedalam Eternal Dream Studio sebagai *Intern 2D Game Artist*. Eternal Dream Studio memiliki beberapa peraturan dalam pelaksanaan jam kerja, yaitu:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis diterima untuk bekerja di Eternal Dream Studio untuk melakukan magang pada tanggal 11 Januari 2024. Peran penulis di Eternal Dream Studio merupakan seorang *Intern 2D Game Artist* dengan periode pelaksanaan magang selama 4 bulan yang di mulai dari tanggal 1 Februari 2024 hingga 31 Mei 2024.

Intern di Eternal Dream Studio diwajibkan untuk bergabung kedalam *Discord* khusus Eternal Dream Studio, dimana seluruh percakapan dan pemberian proyek dilakukan didalam *internship channel*. Intern Eternal Dream Studio diwajibkan untuk melaksanakan kerja secara daring atau *Work From Home* (WFH) selama lima hari kerja dari hari Senin hingga Jumat. Jam kerja setiap hari adalah 9 jam kerja, yang dimulai dari pukul 08:00 – 18:00 dengan waktu istirahat pada pukul 12:00 – 13:00.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk melaksanakan program magang di Universitas Multimedia Nusantara, terdapat sejumlah prosedur yang wajib dilewati oleh penulis. Prosedur pertama merupakan sosialisasi pembekalan magang yang wajib diikuti pada saat semester sebelum kegiatan magang dipilih, yang dilanjutkan dengan pencarian tempat magang melalui sejumlah situs, media sosial, dan *career day* yang diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara. Setelah menemukan beberapa tempat magang yang menarik bagi penulis, dilanjutkan dengan mendaftarkan perusahaan tersebut kedalam situs merdeka.umn.ac.id. Setelah perusahaan tersebut diterima oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara, penulis diperbolehkan untuk mengisi formulir yang akan menjadi surat pengantar dari pihak universitas kepada perusahaan. Penulis menemukan Eternal Dream Studio dari pengumuman oleh salah satu dosen *Interaction Design* yang meminta seorang mahasiswa untuk menyampaikan lowongan kerja magang di grup *Line* untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2020. Penulis kemudian mengirimkan portfolio, surat pengantar kerja, dan CV kepada email Eternal Dream Studio. Beberapa hari kemudian, pihak Eternal Dream Studio mengontak penulis kembali untuk wawancara. Waktu dan tanggal untuk wawancara disepakati lewat *email*, dan setelah melakukan proses wawancara pada tanggal 11 Januari 2024, penulis diterima sebagai intern di Eternal Dream Studio.