

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri *game* merupakan industri dengan pengembangan yang paling cepat pada industri kreatif. Dengan keuntungan hingga 200 miliar dolar pada tahun 2024, keuntungan ini telah melampaui film, tv, dan juga musik dalam segi skala maupun daya tarik (Harris, 2024). Di Indonesia sendiri pun industri ini berkembang sangat pesat. Kurang lebih 185 juta orang di Indonesia yang mengidentifikasikan dirinya sebagai seorang *gamer*, yang mana menunjukkan seberapa besar minat penduduk Indonesia terhadap *game*. Nominal tersebut merupakan nominal tersebar pasar dalam seluruh Asia Tenggara. Hal ini membuktikan betapa besarnya minat masyarakat terhadap sebuah hiburan yang gampang dicerna maupun dilakukan. Antusiasme yang hadir pada Hoyofest, festival tahunan yang diselenggarakan oleh Hoyoverse, yang selalu ramai walaupun terjadi pada hari kerja merupakan bukti rasa semangat yang dimiliki *gamer* (Yuslianson, 2024). Hal ini membuktikan bahwa penduduk Indonesia sangat gemar dengan *game* yang memiliki naratif yang menarik atau visual yang menakjubkan.

Namun dibalik industri *game* yang bertumbuh setiap harinya, studio *game* di Indonesia relatif masih kecil perkembangannya dan memiliki tantangan yang besar. Tantangan tersebut terjadi karena kurangnya penetrasi global market dan pengembangan *game*. Studio *game* di Indonesia sendiri mayoritas bersifat indie, yang kesulitan untuk mencapai pasar global tersebut. Akan tetapi ada juga *game* Indonesia yang sukses yang mencapai global contohnya DreadOut, The Space for The Unbound, Ghost Parade. Pattern yang bisa dilihat dari *game* tersebut adalah *game* dengan genre tertentu memiliki daya tarik yang besar, untuk Indonesia genre tersebut adalah *game* horor.

PT Memento Game Studio merupakan salah satu studio *game* indie yang bergerak dalam industri ini dengan target untuk memberikan akses lebih mudah terhadap pembuatan *game*. PT Memento Game Studio memiliki cita cita untuk

menghasilkan *game* yang dapat bersaing dengan *game* skala global lainnya. Meskipun PT Memento Game Studio masih belum menghasilkan *game* yang besar namun perusahaan ini memiliki potensi yang luar biasa dilihat dari perkembangannya. Laporan ini dituliskan untuk memperjelas proses penciptaan *game* untuk para pencipta dan pencinta *game* serta memberikan contoh bagaimana hubungan antara pasar dan perusahaan dapat terjalin dengan proses pembuatan *game*. Berdasarkan visi tersebut, penulis tertarik untuk masuk ke dalam PT Memento Game Studio sebab perusahaan memiliki akad untuk menjadi bagian dari kemajuan industri *game* serta membuka peluang global.

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

Kegiatan magang di PT Memento Game Studio dilakukan dengan maksud dan tujuan yaitu:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan Universitas Multimedia Nusantara.
- b. Mengasah kemampuan menggambar dan memproduksi sebuah ilustrasi yang dapat bercerita dan bermakna sesuai dengan peminatan penulis.
- c. Mendapatkan pengalaman dan juga koneksi sebagai *2D Artist* dalam industri kreatif dalam bentuk teknis, etika, maupun kemampuan lainnya.
- d. Berkontribusi dalam menghasilkan sebuah karya yang dapat dinikmati oleh konsumen di bidang kreatif Indonesia.

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

Aktivitas magang yang akan dilakukan oleh penulis dilakukan dalam PT Memento Game Studio sebagai *2D game artist*. Magang ini akan dilaksanakan mulai hari senin hingga jumat dengan jam kerja bebas atau tidak menentu dari tanggal 09 September 2024 hingga 09 Februari 2024, berdurasi 6 bulan sesuai dengan kontrak magang. Mekanisme magang merupakan *Work from Home* atau WFH dimana penulis tidak diwajibkan sama sekali untuk datang ke kantor fisik PT Memento Game Studio.

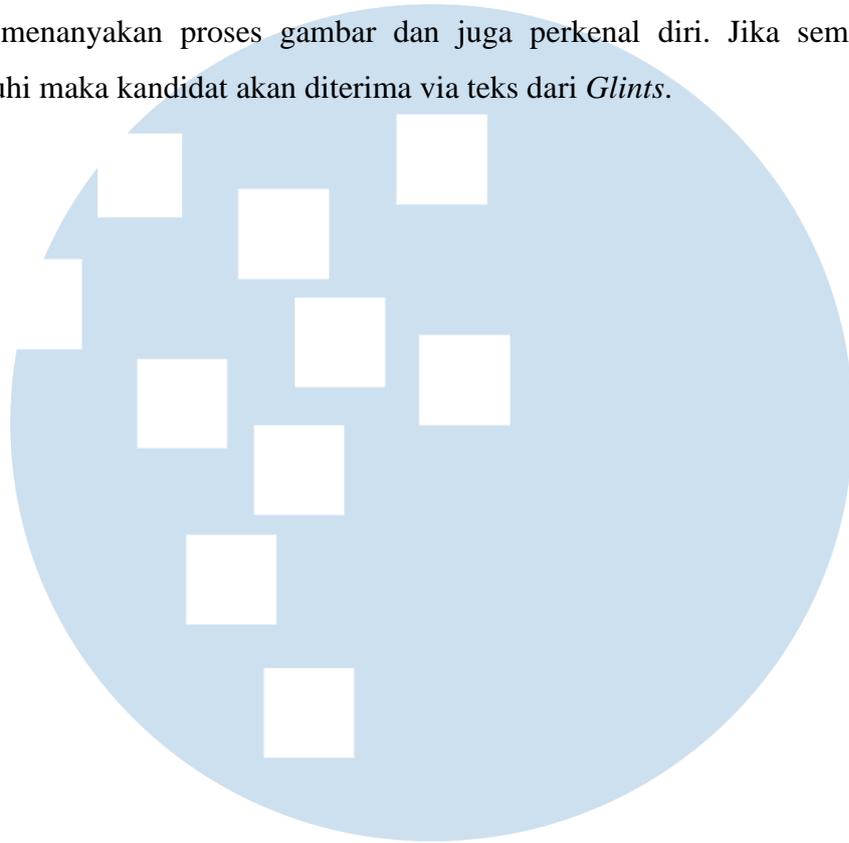


Gambar 1.1 Lowongan 2D Artist PT Memento Game Studio di *Glints*  
Sumber: Screenshot aplikasi *Glints* (2024)

Prosedur yang dilakukan untuk mendapatkan magang ini adalah dengan membuat *Curriculum Vitae* (CV) kreatif dan juga kompilasi portofolio untuk menjelaskan kemampuan yang dimiliki oleh penulis. Dalam portofolio ini, penulis menyertakan ilustrasi, animasi, maupun hasil proyek dari mata kuliah yang pernah diambil. Setelah itu, penulis mulai mendaftarkan diri ke website untuk mencari lowongan yang terkait seperti di *Glints*, *Indeed*, *LinkedIn*. Sebab lowongan yang ditawarkan sangat bermacam-macam, penulis melakukan seleksi untuk mencari lowongan yang paling cocok dengan kewajiban dari UMN dan mengirimkan dokumen kepada lowongan tersebut. Salah satu lowongan tersebut berasal dari PT Memento Game Studio yang ditemukan di *Glints*.

PT Memento Game Studio sendiri pertama akan melihat CV dan portofolio, jika cocok dengan kandidat yang dicari maka mereka akan mengontak dan mengupdate kandidat melalui aplikasi untuk melakukan tes gambar serta interview. Tes gambar tersebut dilakukan via email dan memiliki tema menggambarkan *character sheet original character* (OC) dan gambar suasana menggunakan OC tersebut. Kandidat diperbolehkan untuk memilih karakter dengan profesi antara pelajar SMA, koki, penyihir, petualang, dan presiden. Tes tersebut memiliki tenggat waktu selama 10 hari pada jam 23:59 setelah email dikirimkan. Jika kandidat lolos

bagian tes maka mereka akan melakukan interview berbasis online, zoom meeting untuk menanyakan proses gambar dan juga perkenal diri. Jika semua syarat terpenuhi maka kandidat akan diterima via teks dari *Glints*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA