

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dunia di era modern, industri hiburan telah tumbuh tepat di samping seni Digital dan telah menjadi media penting dalam tiga dekade terakhir (Paul, C.2023). Dalam industri pembuatan game, Peran seniman 2D bervariasi tergantung pada kebutuhan suatu proyek, Dalam beberapa kasus, seniman 2D diharuskan membuat berbagai item untuk meningkatkan gameplay dan membenamkan diri ke dalam peran yang mereka tetapkan.

Menurut (Okur, M., & Aygenc, E. 2017) Tim desain visual yang terlatih, terampil dalam seni dan desain dengan pemahaman estetika yang kuat, sangat penting untuk mencapai visual *game* berkualitas tinggi. Desain *game* yang efektif bergantung pada penerapan prinsip-prinsip dasar seperti warna, *toning*, dan hubungan spasial, ditingkatkan dengan teknik sinematik dan estetika, idealnya dieksekusi oleh para profesional berpengalaman menciptakan video *game* yang menarik, dengan desain lingkungan dan ruang memainkan peran kunci dalam kesuksesan mereka.

Pasar untuk pengalaman video *game* yang *immersive* secara visual telah tumbuh secara signifikan dari waktu ke waktu sebagai hasil dari peningkatan aksesibilitas, jangkauan demografi yang lebih luas, dan penerimaan masyarakat terhadap *game*. Faktor-faktor ini juga berkontribusi pada pertumbuhan basis pengguna *video game*, yang diperkirakan akan mencapai nilai \$312 miliar pada tahun 2027 (Mattar, D. 2024, 13 Agustus).

Memento Game Studio adalah perusahaan yang berbasis di Indonesia yang mengkhususkan diri dalam pembuatan *video game* sesuai permintaan klien yang sering datang dari perusahaan B&B dan sesekali merilis *game* individu seperti Lost Day dan berbagai *game* yang dapat ditemukan di Google Play store. Sebagian besar

proyek mereka berpusat di sekitar game berbasis 2D yang sering menggunakan gaya seni Jepang sebagai estetika keseluruhannya. Seperti yang dapat dilihat dari upaya Memento Game Studio sebelumnya, Proyek yang dilakukan oleh Memento Studio dan gayanya melengkapi tujuan saya untuk meningkatkan kemampuan saya dalam seni lingkungan, desain karakter, dan bakat lain yang dapat ditransfer di industri ini dengan melamar magang dan memanfaatkan pendidikan universitas

## **1.2 Tujuan Magang**

Tujuan utama penulis menyelesaikan Magang Track 1 sebagai seorang *2D Game Artist* dalam program magang *Memento Game Studio* pada adalah untuk memenuhi persyaratan Universitas Multimedia Nusantara untuk lulus sebagai Sarjana S1 Desain. Serta Mendapatkan *soft skill* dan *hard skill* di tempat kerja yang dapat dialami dengan berkolaborasi dengan peserta sesama magang dan mentor saat menyelesaikan proyek untuk klien atau perusahaan, dan lebih lanjut meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan sebagai seniman 2D. Tertera berikut adalah Manfaat pelaksanaan Internship sebaga 2D game artist Pada Memento game studio :

1. Untuk memenuhi persyaratan Universitas Multimedia Nusantara untuk Menjadi Sarjana Desain
2. Meningkatkan kemampuan penulis sebagai seniman 2D melalui pengalaman langsung dan perspektif profesional.
3. mendapatkan masukan profesional dari klien dan supervisor tentang proyek yang akan dipekerjakan dalam bisnis.
4. Memiliki pengalaman suasana profesional dan mempelajari tenggat waktu, komunikasi, dan etika kerja di industri game.
5. Untuk memperluas jangkauan portofolio penulis dengan proyek yang relevan dengan karir yang mereka inginkan.

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

Peserta program magang Merdeka track 1 harus menawarkan pilihan perusahaan yang diminati sebagai tempat kerja kepada situs web Merdeka.umn.ac.id agar dapat disetujui untuk mengirimkan resume. Penulis dapat menyelesaikan proses pendaftaran dengan menerima kontrak perusahaan dan menyerahkan kontrak tersebut kepada Website Merdeka setelah persetujuan telah diperoleh. Setelah finalisasi opsi, penulis akan diberikan kartu magang di mana kegiatan sehari-hari dapat diselesaikan untuk mencatat 640 jam kerja yang diperlukan, serta 240 jam yang diperlukan untuk menyelesaikan laporan akhir pada *Daily Task*. Berikut adalah penguraian jam kerja magang seperti tertulis pada Kontrak Magang yang disediakan oleh Memento Game Studio.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Berikut adalah spesifikasi jam kerja yang ditetapkan seperti yang tercantum dalam kontrak kerja magang seniman *game 2D* di Memento Game Studio. Periode kerja magang penulis berlangsung selama 6 bulan dengan waktu kerja 50 jam per minggu dan memiliki hari kerja dari hari senin sampai hari Jumat per minggu. Magang ini bersifat *work from home* dan dimulai dari tanggal 20 Juli 2024 sampai dengan 20 Januari 2025

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Prosedur magang dilakukan sesuai dengan instruksi yang diberikan pada program pembelajaran sebelumnya, dan berikut adalah penjabaran mengenai apa yang terjadi bagi penulis.

1. Penulis mendaftarkan Pre enrollment untuk magang Track 1 pada pra krs melalui website My.umn.ac.id

2. Penulis Melaksanakan program pembelajaran magang, dan mengikuti berbagai seminar dan pembekalan sebelum melaksanakan prosedur lainya untuk mempelajari cara pendaftaran dan cara bersikap secara etis dan professional pada perusahaan pelaksanaan magang .
3. Pada prosedur berikut, penulis mendaftarkan diri kepada website Merdeka.umn.ac.id dan memulai proses pengajuan posisi magang kepada berbagai perusahaan.
4. Penulis mendaftarkan cv dan portfolio melalui website Glints, dan melakukan kontak kepada pihak Memento Game Studio.
5. Penulis melaksanakan sebuah test dan review portfolio yang dilaksanakan oleh HR Memento game studio.
6. Interview dilaksanakan Via Zoom
7. Setelah *approval* melalui *supervisor* pihak UMN dan penyampaian cover letter, pihak penulis dan perusahaan melakukan diskusi mengenai kontrak hingga berujung kepada persetujuan.
8. Penulis lalu melaksanakan Final registration pada website *Merdeka.umn.ac.id*

