

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri gim di Indonesia telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Peningkatan minat masyarakat terhadap gim digital menjadi salah satu faktor utama yang mendorong pertumbuhan ini. Peningkatan akses terhadap teknologi, seperti perangkat keras dan internet, turut mendukung pertumbuhan industri ini. Di samping itu, berkembangnya komunitas pengembang gim lokal juga semakin mendorong pertumbuhan industri gim di Indonesia.

Dalam Industri gim peran *2D Artist*, menjadi sangat penting dalam menciptakan aset visual yang mendukung proses pengembangan gim. Sebagai *2D Artist*, tanggung jawab utama dari *2D Artist* adalah menciptakan ilustrasi karakter, lingkungan (*environment*), dan berbagai elemen visual lainnya yang akan digunakan dalam gim. Keterampilan dan kreativitas seorang *2D Artist* sangat berpengaruh terhadap bagaimana pemain merasakan dan menikmati pengalaman bermain gim. Selain itu, visual yang baik juga dapat meningkatkan daya tarik gim di pasar, membantu membangun identitas gim itu sendiri, serta membedakan gim dari produk kompetitor.

Program magang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat langsung dalam industri dan mendapatkan pengalaman yang nyata tentang dunia kerja. Selama menjalani program magang di PT Finoy Utama Sejahtera atau *Extra Life Entertainment*, penulis terlibat langsung dalam proses pembuatan Gim *Stella Gale: The Trials of Faith* dan *One Last Journey*. *Extra Life Entertainment* secara khusus mengarahkan fokus industrinya pada pengembangan gim dengan kualitas visual dua dimensi (2D) dengan *genre* gim *platformer*. Dalam proyek pengembangan gim tersebut, penulis terlibat dalam berbagai aspek produksi visual. Tugas-tugas yang dilaksanakan mencakup pembuatan ilustrasi karakter, desain lingkungan (*environment art*), pembuatan *concept art*, serta aset tambahan seperti

ilustrasi objek-objek kecil yang digunakan dalam gim. Pekerjaan dimulai dari tahap riset, sketsa, hingga penyelesaian ilustrasi akhir.

Melalui program magang ini penulis menyadari bahwa ini adalah kesempatan berharga bagi penulis untuk mengeksplorasi lebih jauh peran *2D Artist* dalam industri gim secara profesional khususnya di Indonesia, sekaligus menambah portofolio profesional dengan pengalaman nyata dalam pengembangan gim di Indonesia.

1.2 Tujuan Magang

Penulis melakukan kegiatan magang ini dengan tujuan untuk:

1. Mengasah keterampilan dan memberikan pengalaman penulis dalam bidang *2D art*, terutama dalam pengembangan aset visual untuk industri gim secara profesional.
2. Kegiatan magang ini merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang wajib diikuti sebagai syarat kelulusan dalam perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Selama periode magang berlangsung, program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan PT Finoy Utama Sejahtera menetapkan sejumlah ketentuan, di antaranya adalah pemenuhan target 640 jam kerja dan total bimbingan 207 jam. Kegiatan magang dilakukan oleh penulis secara *hybrid*, yaitu 3 hari secara *WFO* atau *Work From Office* dan 2 hari *WFH* atau *Work From Home*. Selama periode magang, penulis diberikan tanggung jawab sebagai *2D Game artist* dalam *project* gim *Stellagale*, *One Last Journey*, dan *Project E*.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis resmi bergabung dengan tim Extra Life Entertainment setelah berhasil melewati wawancara yang dilaksanakan pada Kamis, 30 Mei 2024, pukul 15.00 WIB. Penulis juga menerima arahan terkait jadwal kerja di perusahaan, yang menerapkan sistem jam kerja fleksibel. Dalam sistem ini,

penulis bekerja secara hybrid, dengan 3 hari bekerja di kantor (WFO) dan 2 hari bekerja dari rumah (WFH). Penulis dijadwalkan untuk bekerja di kantor (WFO) pada hari Senin, Rabu, dan Jumat, sementara pada hari Selasa dan Kamis, penulis akan melakukan pekerjaan dari rumah (WFH).

Penulis dapat memulai magang dengan posisi sebagai *2D Game Artist* di *Extralife Entertainment* pada tanggal 10 Juni 2024 dan mengakhiri magangnya pada tanggal 10 November 2024, sehingga total periode magang berlangsung sekitar 4 hingga 5 bulan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis menemukan peluang magang melalui platform media sosial *Instagram*. Sebelumnya penulis juga telah membuat daftar studio gim *indie* di Indonesia yang sedang membuka lowongan magang. Pada tanggal 26 Mei 2024, penulis mengirimkan *cover letter*, portofolio, dan *CV* melalui email untuk posisi *2D Game Artist* di PT Finoy Utama Sejahtera, yang juga dikenal sebagai *Extra Life Entertainment*. Penulis berhasil lolos seleksi berkas dan diundang untuk mengikuti wawancara secara *online* pada tanggal 30 Mei 2024 pukul 15.00 WIB.

Penulis menerima email konfirmasi bahwa penulis telah diterima untuk magang di PT Finoy Utama Sejahtera, atau *Extra Life Entertainment*. Setelah melakukan konfirmasi dengan perusahaan, penulis diberikan detail lebih lanjut mengenai ketentuan dan jadwal magang. Pada hari pertama, penulis menerima buku panduan dan pengarahan langsung dari supervisi mengenai penyesuaian gaya seni (*artstyle*) untuk gim *Stellagale* yang sedang dikembangkan. Proses penyesuaian *artstyle* berlangsung selama empat hari, dengan dua hari pertama difokuskan pada karakter, dan dua hari berikutnya untuk background *art* dari gim *Stellagale*.