

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekuya merupakan perusahaan *developer game* yang berbasis web3, dimana dunia *game* yang berbasis web3 dan memanfaatkan IP dari berbagai komunitas merupakan sesuatu yang baru di Indonesia (Irham, 2024). Hal tersebut yang menjadikan Sekuya menjadi alasan penulis dalam memilih perusahaan ini untuk program magang. Penulis memiliki ekspektasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan *game* yang berbasis web3 dan IP serta mempelajari bagaimana sebuah *game* dapat dirancang dengan baik dalam segi desain dan juga aset di dalam *game* tersebut (Harth, 2023).

Pada awalnya, penulis sangat merasa asing dengan jenis perusahaan *game* yang berbasis web3 dan IP tetapi setelah mendapatkan beberapa penjelasan dan *sharing* dari para staf Sekuya penulis jadi bisa memahami lebih baik tentang konsep *development game* yang sedang dirancang oleh Sekuya. Penulis dan staf dari Sekuya juga menyadari bahwa konsep *game* seperti ini merupakan sesuatu hal yang baru di Indonesia (Krisnadeffa, 2022). tetapi hal ini akan menjadi peluang besar untuk perkembangan teknologi *game* di Indonesia di masa depan (Pahlevi, 2023). Hal ini juga yang menjadi suatu ketertarikan bagi penulis dalam memilih perusahaan Sekuya sebagai langkah awal dan pembelajaran dalam perjalanan karir penulis.

Penulis sendiri juga merasa tertarik dengan konsep dari perusahaan Sekuya yang menggunakan konsep *anime. Artstyle* yang Sekuya punya juga membuat penulis tertarik untuk melakukan kegiatan magang di Sekuya. *Artstyle* yang memotivasi penulis dan penulis berekspektasi untuk bisa berkembang dalam segi *skill* menggambar jika melakukan magang di Sekuya karena mereka memiliki *artstyle* yang sangat *advance* dan menarik di mata penulis maupun target pasar.

Penulis juga tertarik dengan perusahaan Sekuya dengan produk yang ditawarkan oleh Sekuya, yakni *game* dan IP. *Monetizing IP* yang Sekuya lakukan merupakan hal yang menarik untuk dipelajari oleh penulis. Sekuya bekerja sama dengan beberapa *brand* untuk membuat sebuah karakter. Karakter yang dibuat oleh Sekuya akan digunakan oleh *brand* untuk kepemilikan mereka dan Sekuya dapat menggunakan karakter tersebut sebagai aset dari *game* Sekuya baik sebagai karakter *playable*, NPC, ataupun *skin*. Hal ini merupakan suatu inovasi yang baru penulis ketahui selama ini bahwa peran IP dalam dunia *game* juga bisa menghasilkan uang.

Demikian merupakan latar belakang penulis tertarik dalam memilih tempat magang di Sekuya. Dibalik alasan tersebut penulis juga memiliki motivasi pribadi. Motivasi penulis dalam melakukan program magang ini, selain sebagai kewajiban dari kampus tetapi penulis juga berharap dapat berkembang dan mendapatkan ilmu untuk bekal karir di masa depan.

1.2 Tujuan Magang

Dalam menjalankan magang, penulis memiliki suatu tujuan yang melandasi *goal* atau target yang harus dicapai oleh pemagang. Tujuan tersebut menjadi motivasi bagi penulis. Tujuan dari program magang *track 1* di Sekuya sebagai seorang *2D artist*, penulis memiliki beberapa harapan, seperti:

1. Merupakan salah satu persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mendapatkan pengalaman mengenai dunia kerja dan profesi sebagai seorang *2D Artist*.
3. Menambahkan pengalaman dan juga kemampuan pada segi *hard skill* (salah satunya kemampuan menggambar) maupun *soft skill* serta ilmu pengetahuan seputar dunia *game* web3 melalui tugas tugas yang diberikan oleh Perusahaan.
4. Mempelajari bagaimana cara mempresentasikan hasil kerja dan bagaimana menyikapi hasil kerja yang sudah dikerjakan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan program magang dari UMN diwajibkan untuk memenuhi 640 jam dengan total 8 jam kerja per hari dan 207 jam dalam pembuatan laporan. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai waktu dan prosedur magang di Sekuya.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Selain itu, tambahkan pula bulan memulai magang hingga berakhirnya magang. Pelaksanaan waktu dan prosedur magang di Sekuya mengikuti sesuai ketentuan yang sudah disepakati pada kontrak kerja Sekuya. Sekuya memiliki waktu kerja 5 hari dalam seminggu dengan rentan waktu 8 jam (08.00 - 17.00). Ketentuan kerja di Sekuya adalah WFA (*work from anywhere*) dimana penulis bisa bekerja di rumah dan jika ada kebutuhan *event offline* penulis juga ikut serta terjun ke lapangan. Kegiatan Magang di Sekuya berlangsung dari tanggal 01 Agustus 2024 - 01 Desember 2024.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur magang dimulai dari pengajuan nama perusahaan dan beberapa informasi perusahaan magang serta posisi yang dilamar penulis yakni *2D Artist* di *website* merdeka UMN dan ketika sudah disetujui oleh koordinator magang dan kaprodi. Ketika sudah mendapatkan persetujuan penulis menghubungi pihak Sekuya melalui akun instagram Sekuya (@/sekuyaofficial) dan mendapat respon dari admin instagram Sekuya dan diarahkan untuk mengirimkan CV dan portofolio ke email CEO Sekuya dan *Game Director* Sekuya. Setelah menunggu beberapa hari, penulis mendapatkan respon dari CEO Sekuya dengan melakukan penandaan tanggal *interview* pada *Google Calendar*.

Interview dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2024 pada jam 15.00-15.30. Di dalam *interview* penulis dan CEO Sekuya, Joshua Budiman membicarakan mengenai pengenalan diri, budaya kerja di Sekuya serta

ekspektasi gaji. Penulis akhirnya diterima dan kedua pihak setuju untuk melakukan magang pada tanggal 01 Agustus.

Setelah *interview* penulis diwajibkan untuk memiliki aplikasi telegram sebagai *platform* komunikasi dengan para *staff* Sekuya. Setelah membuat akun telegram, penulis di salurkan pada operator Sekuya, Kak Lilis. Pada tahap ini operator Sekuya meminta beberapa dokumen kepada penulis seperti KTP, Nomor rekening dan juga tanda tangan kontrak magang dan dikirim melalui *E-mail*.

Setelah melakukan penandatanganan kontrak penulis menunggu hingga waktu perdana magang tiba. Pada tanggal 01 Agustus, penulis dimasukan ke sebuah *group* di divisi *game* dan dikenalkan dengan *supervisor*. *Supervisor* penulis adalah seorang *game director* dari Sekuya bernama Yohanes. Setelah berkenalan melalui *chat group*, penulis mengadakan *meeting* melalui *google meet* dengan *supervisor* dan beliau memberikan informasi mengenai perkenalan dengan perusahaan Sekuya, proyek yang sedang dikerjakan Sekuya serta *jobdesk* utama penulis.

Selama penulis melakukan kegiatan magang, penulis menggunakan 3 aplikasi yakni, *Medibang Paint Pro*, *Clip Studio Paint* dan juga *Canva*. Penulis menggunakan *Medibang Paint Pro* sebagai aplikasi menggambar utama kemudian *Clip Studio Paint* untuk membuat referensi pose dan juga *Canva* untuk pembuatan *template Character Sheet* yang sesuai dengan format Sekuya. Selama melakukan magang, sesuai dengan prosedur UMN, penulis selalu menulis *daily task* sesuai dengan jam kerja yang penulis sudah laksanakan dan di review oleh *supervisor* setiap seminggu sekali setelah diingatkan oleh penulis.

Selama berjalannya magang, penulis juga memiliki tanggung jawab dalam menulis laporan. Sebelum menulis laporan penulis mendapatkan bimbingan perdana dengan pembimbing magang, Dr. Ratna Cahaya. Bimbingan perdana dilakukan secara *online* untuk membahas mengenai

laporan dan kegiatan magang secara mendetail. Selama magang, penulis wajib untuk melakukan bimbingan selama 8 kali dan bimbingan dilakukan untuk melaporkan proses pembuatan laporan. Bimbingan dilakukan secara *online* maupun via *onedrive*.

Evaluasi 1 dilakukan pada bulan Oktober dimana penulis harus memenuhi syarat untuk melakukan jam kerja selama 320 jam dan sudah di *approve* oleh *supervisor* dan 100 jam pengerjaan laporan yang sudah di *approve* oleh dosen pembimbing. Penulis juga harus menyelesaikan Bab 1 dan 2 pada laporan magang. Penulis meminta penilaian *supervisor* melalui *chat* dan mengirimkan *tutorial* cara menilai yang sudah di *screenshot* dari buku panduan. *Supervisor* melakukan penilaian evaluasi 1 dan evaluasi 2 pada tahap ini sesuai dengan kebijakan beliau kemudian dosen pembimbing juga menilai evaluasi penulis.

Evaluasi 2 dilakukan pada bulan Desember dimana penulis harus sudah menyelesaikan keseluruhan laporan dengan memenuhi jam kerja 640 jam dan 207 pengerjaan laporan yang sudah di *approve*. Setelah masa evaluasi 2 penulis harus mengirimkan *file* tersebut beserta *file turnitin* kepada dosen pembimbing untuk dilakukan pemeriksaan dan mendaftar sidang. Setelah revisi dan mendapatkan persetujuan dosen pembimbing dan kaprodi untuk sidang. Penulis melaksanakan sidang pada 19 Desember 2024.