

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* merupakan salah satu industri di bidang kreatif yang memiliki pertumbuhan besar di Indonesia, tepatnya pada tahun 2023 hingga saat ini. Sebanyak lebih dari 70 persen dari populasi penduduk Indonesia terpapar *game online* sejak tahun 2023, dari ini dapat dikatakan bahwa pengaruh budaya *game* sangat besar di Indonesia (Reedser, 2023). Terdapat beberapa faktor yang memicu perkembangan pasar industri *game* di Indonesia, seperti meningkatnya *mobile games*, kesuksesan tim *eSport* Indonesia di dunia internasional, *game* lokal yang mulai diakui dan mendunia, dan lainnya (Tempo.co,2024).

Dengan berkembangnya pasar dan persaingan dunia industri *game* di Indonesia maka kualitas *game* dan jumlah *studio game* lokal mengalami peningkatan, sehingga menginspirasi penulis untuk mempelajari dan terlibat dalam proses dan perkembangan industri kreatif *game* lokal. Oleh karena itu, penulis memilih Lets Play Indonesia sebagai tempat kerja magang untuk program MBKM Magang. Let's Play Indonesia merupakan perusahaan *start-up* baru yang menyediakan produk berupa platform pembelajaran bisnis dengan metode *Game Based Learning* atau media *gim* yang berfokus pada edukasi, tidak seperti *game* pada umumnya yang berfokus pada *entertainment*. Selaras dengan perhatian penulis dari produk *game* perusahaan yang dipilih penulis yaitu Playland: Hidden Game dengan gaya visual yang sedang penulis tekuni, penulis tertarik untuk terlibat dalam posisi *game artist* dalam Let's Play Indonesia.

Dengan portofolio hasil dan kemampuan penulis sebagai ilustrator dan *2D game artist* yang memenuhi kriteria dari *job description* utama dalam perusahaan tersebut, penulis dapat diberikan kesempatan untuk ikut bergabung dan berkembang di perusahaan Let's Play Indonesia dengan periode selama 6 bulan. Selain itu, penulis juga memilih perusahaan tersebut karena merupakan salah satu perusahaan *start-up* yang mengutamakan edukasi dan kekeluargaan yang

mempermudah penulis berkembang. Melalui praktik magang di perusahaan tersebut, diharapkan penulis dapat mempelajari dan memiliki pengalaman dalam dunia pekerjaan di lingkungan masyarakat dan profesional.

## **1.2 Tujuan Magang**

Dalam pelaksanaan program magang ini, penulis memiliki tujuan utama dalam memenuhi salah satu persyaratan kelulusan sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sehingga dapat memperoleh gelar Sarjana (S1). Selain itu, maksud dan tujuan penulis dalam menjalankan program magang yang dilakukan di Let's Play Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Mengasah ilmu dan kemampuan *hard skill*, seperti penggunaan software, kemampuan mengolah visual dengan berbagai macam style, dan menciptakan berbagai macam aset ilustrasi dua dimensi. Selain itu, kemampuan *soft skill* seperti kode etik sebagai seorang profesional desainer dalam pekerjaan korporat seperti time management, *creative thinking*, adaptasi, lingkungan kerja, dan kerja tim.
2. Membangun dan memperluas relasi dengan beragam lingkungan dan pengalaman baru dalam tingkat profesional.
3. Menambah pengetahuan tentang lingkungan kerja, mengamati sistem kerja, dan etika budaya dunia pekerjaan.
4. Memanfaatkan dan mengukur kemampuan penulis yang diperoleh dari studi DKV di Universitas Multimedia Nusantara dalam lapangan kerja secara *soft skill* dan *hard skill*.

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

Dalam menjalankan program magang di Let's Play Indonesia, penulis perlu mengikuti kesepakatan dan tahapan yang harus dilalui. Diawali dengan tahapan lamaran hingga diskusi penentuan periode pelaksanaan magang bersama perusahaan. Berikut merupakan beberapa keterangan selama proses magang dengan rincian waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang penulis:

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan secara *Work From Home* (WFH) setelah melakukan diskusi lebih lanjut dengan tim perusahaan dan ditetapkan sebagai *2D artist intern* di Let's Play Indonesia dengan waktu kerja magang selama 6 bulan. Setelah melakukan persetujuan, kemudian penulis mengajukan tanggal 2 Agustus 2024 sebagai tanggal dimulainya program magang hingga 31 Januari 2025 yang kemudian disetujui oleh tim perusahaan dan *supervisor*. Untuk jam kerja, Let's Play Indonesia menerapkan 8 jam kerja, dimulai dari pukul 08.30 - 16.30 WIB selama dari hari Senin sampai dengan hari Jumat kecuali hari libur. Kemudian, untuk kontrak surat penerimaan magang dari perusahaan diberikan oleh *supervisor* pada hari pertama bekerja.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Untuk mengikuti program magang, penulis perlu melalui beberapa tahapan sebelum akhirnya bisa melamar dan bekerja di Let's Play Indonesia. Kemudian, penulis mengikuti seminar pembekalan magang pada tanggal 26 April 2024 untuk mengetahui bahwa program magang DKV dari Universitas Multimedia Nusantara bekerja sama dengan Indonesia Game Developer Exchange (IGDX) sehingga dibagi menjadi dua jenis program magang. Jenis program magang yang dipilih oleh penulis merupakan program magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

Setelah melakukan pembelajaran dalam seminar pembekalan magang, penulis kemudian membuat portofolio dan *curriculum vitae* serta mencari lowongan pekerjaan sesuai dengan minat dan penjurusan penulis melalui media sosial, dan informasi dari teman dan keluarga. Kemudian, saat penulis melakukan *pre-enrollment*, penulis memilih mata kuliah *internship* untuk persiapan pengambilan KRS pada tanggal 12-13 Agustus 2024. Di tahap selanjutnya, penulis mendaftarkan diri pada *website* [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) untuk melakukan pengajuan tempat magang dengan

mengajukan nama perusahaan-perusahaan terbuka untuk magang yang ingin penulis lamar untuk diverifikasi oleh kepala pelaksana program magang MBKM Universitas Multimedia Nusantara. Maksimal setiap melakukan pengajuan nama perusahaan dan keterangannya adalah 10 perusahaan. Kemudian penulis mendapatkan hasil *approval* serta surat *cover letter* dari koordinator magang program MBKM lewat website merdeka UMN.

Setelah mendapatkan *approval* dan *cover letter* dari universitas untuk memenuhi ketentuan MBKM 01, penulis kemudian mengirim *email* lamaran kerja, portofolio, dan *curriculum vitae* ke beberapa perusahaan tempat magang dimana penulis ingin bekerja. Kemudian penulis mendapatkan undangan *interview* dari Let's Play Indonesia untuk melanjutkan tahapan selanjutnya. Pada tanggal 17 Juli 2024, penulis melaksanakan *interview* dengan CEO dari Let's Play Indonesia dan pada hari ketiga setelah melakukan *interview*, penulis diumumkan lolos dan diterima di *Let's Play Indonesia*. Kemudian, admin dari perusahaan melakukan diskusi dengan penulis dan tim perusahaan untuk membantu ketentuan administrasi program magang penulis dan kapan penulis dapat memulai magang.

Pada hari pertama memulai magang, penulis meminta surat penerimaan magang resmi dari perusahaan untuk memenuhi kriteria pendataan mahasiswa yang memilih dan melakukan magang program MBKM serta sudah mendapatkan perusahaan untuk melakukan magang. Setelah mendapatkan surat resmi penerimaan magang dari perusahaan sendiri, penulis kemudian mengunggah surat resmi penerimaan magang ke *website* merdeka magang UMN beserta melengkapi dan mengisi data final mahasiswa untuk menyelesaikan tahapan MBKM 02. Pengisian data mahasiswa pada *website* merdeka UMN disertai dengan melakukan *input daily task* atau kegiatan harian mengenai apa saja yang dilakukan dan dikerjakan mahasiswa di perusahaan masing-masing setiap harinya.

Untuk mengisi *daily task* magang program MBKM UMN, setiap mahasiswa harus mengisi masing-masing *daily task advisor* atau dosen pembimbing magang dan *supervisor* dari perusahaan tempat mahasiswa magang dengan ketentuan jumlah jam kerja masing-masing untuk meluluskan setiap evaluasi dan syarat kelulusan magang program MBKM UMN. Pada tanggal 28 Agustus, pengumuman mengenai setiap dosen pembimbing magang mahasiswa telah diberitahukan. Penulis yang bersama dengan dosen pembimbing Christina Flora dan bersama mahasiswa magang lainnya yang memiliki dosen pembimbingan yang sama dengan penulis melakukan bimbingan bersama secara *online*. Setiap bimbingan yang dilakukan oleh masing-masing mahasiswa perlu diinput ke website merdeka UMN sebagai evaluasi pertama magang program MBKM. Dalam bimbingan, dosen membantu dan mengkoordinasi mahasiswa dalam menulis laporan magang sesuai dengan ketentuan dari kampus dan magang program MBKM UMN. Setelah melakukan input *daily task* dan bimbingan dengan *supervisor* dan *advisor*, setiap mahasiswa wajib mendapatkan *approval* sesuai ketentuan jam kerja syarat evaluasi pertama magang. Setelah mendapatkan *approval* dan menyelesaikan laporan magang sesuai dengan syarat ketentuan untuk evaluasi pertama, penulis mengunggah laporan magang yang sudah dikerjakan pada website merdeka magang UMN.

Pada hari Senin 21 Oktober, evaluasi magang pertama dimulai dan ditutup pada hari Jumat 25 Oktober. Penulis mengunggah laporan magang pada hari Selasa 22 Oktober setelah melakukan konfirmasi dengan *advisor* terkait ketentuan pengumpulan laporan. Setelah penulis mengunggah laporan magang, penulis memberitahukan kepada *supervisor* perusahaan magang penulis untuk melakukan penilaian terhadap laporan magang dan sikap penulis sebagai mahasiswa magang pada perusahaan Let's Play Indonesia. Dari evaluasi magang pertama, penulis melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran dari dosen pembimbing dan *supervisor* di perusahaan yang kemudian dilanjutkan dengan melanjutkan laporan

magang hingga bab empat yang berisikan kesimpulan dan saran untuk di verifikasi oleh dosen pembimbing magang dan *supervisor* sehingga dapat menyelesaikan tahapan MBKM 04. Tidak hanya laporan magang saja, tetapi pengisian daily task dengan dosen pembimbing atau advisor sudah terpenuhi oleh penulis seiringnya menyelesaikan laporan magang pada tanggal 4 Desember 2024 untuk menyelesaikan tahapan MBKM 03.

