

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang *track 1* adalah program wajib bagi mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Program ini dirancang untuk memberi pengalaman kerja profesional dan dirancang agar mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama masa kuliah pada lingkungan kerja. Pada program ini, mahasiswa diberi minimal penyelesaian waktu kerja total 640 jam. Penulis memilih untuk menerapkan ilmu dan keterampilan pada industri yang diminati yaitu industri *game*.

Industri *game* di Indonesia menjadi salah satu sektor industri kreatif yang berkembang pesat (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2023). Berdasarkan data dari *Outlook Pariwisata & Ekonomi Kreatif 2021/2022* subsektor aplikasi dan *game* memiliki perkembangan tercepat kedua setelah televisi dan radio yaitu sebesar 9,17%. Bukti nyata perkembangan industri *game* di Indonesia terlihat dari prestasi dalam *e-sport* dan *game* hasil produksi lokal yang mendunia seperti “*The Space For The Unbound*”. Pengembangan lebih lanjut industri *game* dilakukan kominfo melalui beberapa usaha seperti Program mentoring dengan Asosiasi Game Indonesia (AGI) dan Indonesia Game Developer Exchange (IGDX) (Ira, 2024). Melihat perkembangan pada industri *game*, penulis tertarik untuk melakukan magang yang berkontribusi di industri tersebut karena juga sesuai dengan minat dan program studi penulis.

Setelah melakukan riset lebih lanjut untuk program magang, penulis menemukan salah satu studio *game* Indonesia yang sedang membuka lowongan untuk *game artist*, yaitu Mankibo. Penulis memilih untuk menjalankan magang di Mankibo karena lowongan dan rincian pekerjaan yang sesuai dengan minat dan fokus penulis dalam bidang DKV yaitu konsep dan ilustrasi 2D. *Game* yang dikembangkan Mankibo yaitu Montabi juga memiliki *artstyle* 2D dan tema dunia

monster modern yang sesuai dengan minat penulis. Mankibo juga memiliki lingkungan dan tujuan yang inklusif, yaitu lingkungan kerja dan mengembangkan *game* yang terbuka untuk orang dari berbagai kondisi dan latar belakang. Selain itu, kontribusi Mankibo pada industri *game* Indonesia dan mancanegara terutama dalam sisi jasa *art* untuk berbagai *client*, pengembangan *game* Montabi, dan IP Mankibo, serta latar belakang pendiri yang merupakan *game artist* menjadi pertimbangan penulis dalam menentukan tempat untuk menjalankan magang.

Dalam melaksanakan magang sebagai *game artist* di Mankibo, penulis berharap untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang nyata dalam proses pengembangan sebuah *game* dan memperkuat ilmu serta keterampilan dalam fokus penulis yaitu ilustrasi dan *concept art*. Penulis juga berharap untuk mengenal lingkungan kerja, koneksi, serta berkontribusi dalam perkembangan industri *game* di Indonesia. Pengalaman yang telah didapat pada proses kerja magang ini diharapkan membantu penulis dalam pengerjaan proyek penulis kedepannya baik tugas akhir maupun karier penulis di masa depan.

1.2 Tujuan Magang

Kegiatan magang sebagai *game artist* dalam Mankibo dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa DKV UMN
2. Menambahkan pengalaman sebagai *game artist* dan mengembangkan kemampuan sesuai dengan minat.
3. Ikut berkontribusi dalam pembuatan *game* melalui pembuatan aset seperti desain dan ilustrasi *skill* untuk tokoh, *vfx* dalam *game*, dan lain sebagainya.
4. Menambah koneksi dan pengalaman dalam industri *game*
5. Mempelajari alur dan etika dalam pengembangan *game* untuk membentuk keprofesionalan pribadi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Berikut merupakan penjabaran waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dijalankan penulis di Mankibo. Penjelasan dibagi menjadi 2, yang pertama

berisi deskripsi waktu pelaksanaan magang di perusahaan. Penjelasan kedua yaitu prosedur yang berisi proses pelaksanaan program magang dari tahap pengajuan hingga hari pertama bekerja:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Aktivitas magang yang dilakukan penulis dimulai dari tanggal 15 Juli 2024 hingga 31 Desember 2024 untuk memenuhi syarat magang merdeka yaitu waktu total kerja 640 jam. Magang berlangsung selama 5 hari kerja per minggu dimulai dari Senin hingga Jumat mulai dari pukul 09.00 WIB hingga 18.00 WIB yaitu 8 jam kerja setiap harinya. Magang dilaksanakan secara *remote*/WFH (*Work From Home*) dengan jadwal WFO (*Work From Office*) bersifat opsional yang diselenggarakan satu kali dalam satu bulan. Selama WFH, komunikasi menggunakan aplikasi Discord dan menggunakan Google Meet untuk rapat pembuka di pagi hari.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada persiapan melamar magang, penulis menyiapkan portofolio desain dan juga *Curriculum Vitae* (CV), setelah itu penulis melakukan riset perusahaan untuk menjalankan program magang. Penulis melakukan pencarian tempat magang sesuai dengan minat dan ketentuan seperti *studio game*, studio desain, dan *agency* desain. Pada tanggal 22 Juni 2024, penulis menemukan lowongan magang sebagai *game artist* di Mankibo melalui sebuah unggahan Instagram pada akun Mankibo. Setelah itu, penulis kemudian penulis mengajukan tempat magang pada *website* Merdeka untuk mendapat persetujuan dari PIC dan HoD program magang *track* 1. Setelah mendapatkan persetujuan di *website* Merdeka, penulis mendaftarkan diri dengan mengisi pertanyaan, melampirkan CV, dan juga portofolio pada *Google Form* untuk pendaftaran *game artist intern* pada *website* perusahaan.

Setelah beberapa hari, penulis menerima email dari perusahaan perihal tahapan berikutnya yaitu diberi ujian yaitu membuat desain karakter dalam waktu 4 hari. Setelah mengerjakan ujian tersebut, penulis mengunggah

hasil pada *Google Form* yang disediakan perusahaan dan mengirim *email* sebagai pemberitahuan sudah menyelesaikan ujian. Beberapa hari setelah itu, penulis menerima *email* dari perusahaan memberi jadwal untuk wawancara pada tanggal 3 Juli 2024. Satu hari setelah wawancara, perusahaan mengirim *email* penerimaan serta *offer letter*, *acceptance letter*, serta informasi tentang *supervisor* untuk diunggah di *website* merdeka. Setelah konfirmasi, penulis diundang masuk ke dalam *group* Discord sebagai media komunikasi utama dan WhatsApp sebagai media komunikasi kedua, serta diberi undangan untuk rapat hari pertama pada 15 Juli 2024.

