

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Magang adalah program atau kebijakan yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia sebagai salah satu syarat kelulusan S1. Program ini dilakukan oleh mahasiswa untuk membekali diri mereka dengan keterampilan dan pengalaman nyata dalam dunia industri. Terdapat berbagai program yang akan dihadapi oleh mahasiswa agar dapat menyempurnakan *soft skill* dan *hard skill* mereka. Pada program MBKM Magang ini, mahasiswa diperlukan untuk melakukan magang dengan durasi yang sudah ditentukan, yaitu 640 jam yang memiliki bobot 20 SKS.

Penulis memiliki keinginan untuk menjadi seorang *game asset artist*. Sejak lama, penulis memiliki kegemaran bermain video gim. Bermain video gim tidak hanya menjadi hiburan, namun terdapat berbagai manfaat, seperti sebagai sarana pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir, dan melatih komunikasi dan kerja sama (Wibiantoro, 2024). Namun, penulis merasa bersemangat untuk memahami proses di balik pembuatan sebuah gim. Dengan keinginan yang besar untuk suatu hari dapat membuat atau terlibat dalam pengembangan sebuah video gim, penulis terus berupaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya di bidang ini. Melalui program magang ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk mempelajari berbagai hal mengenai posisi sebagai seorang *game asset artist*.

Untuk menjalankan Program MBKM Magang, penulis mencari berbagai studio game yang memiliki posisi *game asset artist* sebagai pilihannya untuk melakukan program magangnya. Alasan penulis mencari posisi sebagai seorang *game asset artist* adalah karena kegemaran penulis yang sangat besar dalam bermain gim dan dari kesukaan itu, penulis jadi ingin menjadi seorang pembuat

asset gim untuk sebuah gim. Oleh karena itu, penulis memilih sebuah studio game yang bernama Memento Game Studio untuk melakukan magang.

Memento Game Studio merupakan sebuah studio game yang berdiri pada tahun 2021. Studio gim indie ini sudah merilis berbagai macam gim PC maupun ponsel. Tidak hanya membuat gim indie saja, namun Memento Game Studio juga membuka berbagai layanan seperti pembuatan gim, dan konsultasi mengenai gim dengan harga yang terjangkau. Memento Game Studio dibentuk pada tanggal 22 Januari oleh Arrizki Ramadhan, beserta dengan empat temannya yang memiliki minat dan mimpi yang sama dalam membuat gim yang inovatif, yaitu Fakhri Ekananda, Hans Soky, Salsabila Firly, dan Vincent Muharlie.

Penulis merasa Memento Game Studio adalah tempat yang tepat untuk mengembangkan pengalaman sebagai seorang *game asset artist*. Studio ini memberikan penulis kesempatan untuk mempelajari berbagai teknik pembuatan aset gim yang relevan. Penulis berharap dapat meningkatkan keterampilan secara signifikan dan siap berkontribusi lebih baik di masa depan dalam industri game.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan penulis mengikuti dan melaksanakan Program MBKM Magang adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan yang diperlukan untuk menyelesaikan Prodi Desain Komunikasi Visual. Selain itu, penulis juga mempunyai beberapa tujuan yang ingin dicapai ketika menjalankan Program MBKM Magang di bawah naungan Memento Game Studio, antara lain:

1. Mempelajari dan memahami bagaimana cara pembuatan aset *game* 2D;
2. Mengasah dan mengembangkan kemampuan *softskill* dan *hardskill* yang sudah dimiliki oleh penulis agar menjadi yang lebih baik;
3. Memperoleh *insight* yang dapat digunakan saat pembuatan aset untuk gim 2D;
4. Mempelajari bagaimana kinerja seorang *game asset artist* yang baik saat bekerja; dan
5. Memperluas koneksi dan pengalaman kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Durasi pelaksanaan Program MBKM Magang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, dimana penulis diwajibkan untuk melakukan magang dalam kurun waktu minimal 640 jam kerja dan 207 jam untuk pembuatan laporan yang berbobot 20 SKS selama satu semester.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan program magang di Memento Game Studio pada tanggal 5 Agustus 2024, dan berakhir pada 5 Februari 2025. Pada Memento Game Studio karyawan memiliki waktu kerja yang fleksibel, namun karyawan diharapkan dapat menyelesaikan semua pekerjaan yang telah diberikan sebelum *deadline* yang telah ditetapkan. Walaupun waktu kerjanya fleksibel, penulis tetap melaksanakan kewajibannya sebagai seorang karyawan magang dengan memulai kerja dari hari Senin hingga Jumat, dari jam 7 pagi hingga 5 sore, walaupun sebelumnya penulis memulai kerja dari jam 10 pagi sampai 6 sore selama sebulan. Kegiatan magang yang dilakukan bersifat *work from home*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum penulis melaksanakan Program MBKM Magang di Memento Game Studio, penulis melewati beberapa prosedur yang perlu dilakukan. Dimulai dari pengajuan tempat magang pada *website* Merdeka UMN agar mendapatkan *cover letter* yang digunakan untuk melamar di perusahaan atau *game studio*.

Penulis memulai mencari berbagai perusahaan dan studio game dari tanggal 2 Juli 2024 hingga 9 Juli 2024. Penulis mengetahui informasi mengenai lowongan kerja magang di Memento Game Studio karena diberitahu oleh teman. Memento Game Studio membuka posisi lowongan kerja magang sebagai seorang *2D game asset artist* melalui aplikasi *Glints*. Penulis melamar pada game studio tersebut dengan mengajukan *curriculum vitae* (CV) bersama dengan portofolio pada tanggal 9 Juli 2024.

Setelah cukup lama menunggu, pada tanggal 12 Juli 2024 penulis mendapatkan pesan dari *Human Resource Department* (HRD) Memento Game Studio yang mengabarkan bahwa penulis dinyatakan lolos untuk melakukan tahap seleksi berikutnya, yaitu tes kemampuan. Tes kemampuan kemudian diberikan kepada penulis pada tanggal 14 Juli 2024 melalui *Gmail*. Penulis diminta untuk membuat sebuah *character sheet* dengan berbagai profesi yang sudah ditentukan dan sebuah adegan bersama dengan *background* yang bersangkutan dengan karakter yang dibuat oleh penulis. Batas waktu pengerjaan yang diberikan adalah sepuluh hari setelah penulis mendapatkan *e-mail* dari HRD.

Pada tanggal 21 Juli 2024 pukul 12:10, penulis menyerahkan hasil tes ilustrasi yang sudah dikerjakan selama tujuh hari. Setelah menunggu beberapa hari, Memento Game Studio menghubungi penulis lagi pada tanggal 24 Juli 2024 jam 10:00 bahwa penulis diundang untuk melakukan *interview*. Selama menjalankan *interview*, penulis diberikan berbagai informasi mengenai Memento Game Studio.

Penulis kemudian diberitahu oleh Memento Game Studio bahwa penulis dapat memulai program kerja magang di game studio mereka pada hari Senin, 5 Agustus 2024 secara *Work from Home* atau WFH. Penulis akhirnya mengirimkan *cover letter* kepada pihak UMN melalui website Merdeka. Penulis mengirimkan *cover letter* tersebut kepada Memento Game Studio setelah mendapatkan kabar bahwa penulis lulus tahap *interview*.

Komunikasi dilakukan melalui aplikasi *Discord*. Selama penulis melakukan program magang di Memento Game Studio, penulis belajar banyak hal, seperti pembuatan aset gim yang menarik. Tidak hanya pembuatan aset gim saja yang dipelajari oleh penulis, namun penulis juga mendapatkan pembelajaran mengenai cara membuat *background* untuk gim yang sebelumnya tidak pernah dibuat oleh penulis sebelumnya.

Setelah melaksanakan tugas magang di Memento Game Studioid tari tanggal 9 Agustus sampai dengan tanggal 18 November, penulis memulai meminta *supervisor* untuk menandatangani berbagai data yang diperlukan sebelum dikumpulkan. Penulis memulai meminta tanda tangan *supervisor* dari tanggal 25 November. *Supervisor* penulis tidak dapat segera menandatangani karena beliau sedang menjalankan rawat inap. *Supervisor* penulis tidak dapat langsung menandatangani karena sedang menjalani perawatan inap. Jadi, penulis menunggu sampai pada tanggal 3 Desember untuk meminta tanda tangan *supervisor*. Laporan yang perlu tanda tangan *supervisor* adalah halaman pernyataan keabsahan perusahaan, MBKM 3 yang berisi dengan daily task yang diisi oleh penulis selama masa magangnya, dan juga MBKM 4 yang merupakan *form* verifikasi untuk laporan magang yang telah dibuat oleh penulis.

