

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Melalui *website* GameChanger Studio, diketahui bahwa fokus perusahaan berada dalam pembuatan *game 2D* (dua dimensional) tertuju pada market internasional. *Game* merupakan karya seni interaktif berfokus pada peserta/pemain untuk menyelesaikan sebuah tujuan baik dengan mengatur sumberdaya maupun melawan peserta/pemain lain (Martono, 2015). Sedemikian pula, kondisi industri *game* di Indonesia masih jarang diketahui masyarakat lokal. Alasan keasingan industri *game* di Indonesia terjadi adalah stigma mengenai industri kreatif yang kurang dipahami potensi serta tidak diberi dukungan optimal (Abdullah, R. M. Y., 2023). Pemahaman tersebut membuat *game* yang dimainkan dan dikenal kerap berasal dari negara di luar Indonesia.

Ini menyebabkan peminat *game* di Indonesia mempunyai ketertarikan dan kepedulian lebih terhadap kultur dan budaya internasional. Ketertarikan dan kepedulian pada budaya asing membuat masyarakat menjadi tidak peduli dan tidak mengetahui dengan budaya lokal (Abdullah, K., 2023). Padahal potensi industri *game* di Indonesia cukup besar yang meraih pendapatan sebesar 1,74 miliar USD pada tahun 2021 (Setiawan, 2024). Sehingga ini menjadi bukti kreator di industri *game* Indonesia memiliki potensi untuk memenuhi keinginan pasar sampai konsumen internasional.

GameChanger Studio memproduksi berbagai *game* dengan estetika bervariasi seperti *pixel art* dan *cut-out*. Tipe *game* yang diproduksi juga banyak mengimplementasi aspek *story telling* seperti kumpulan *game* ‘*My Lovely series*’ (*My Lovely Daughter*, *My Lovely Wife*, *My Lovely Empress*). Penulis menjadi semakin tertarik mempelajari studio ini karena *website* mereka yang memperlihatkan berbagai penghargaan lokal maupun internasional. Ini menjadi bukti bahwa GameChanger Studio, yang merupakan studio *indie* berdomisili di Indonesia, dapat mencapai rekognisi serupa dengan studio *game* internasional.

Penerapan estetika yang unik, serta rekognisi secara lokal dan internasional memutuskan penulis untuk melamar magang di studio tersebut.

Sepanjang masa pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara (UMN), penulis banyak mempelajari mengenai proses pembuatan proyek animasi. Dalam beberapa proyek animasi di kampus, penulis lebih memegang tanggung jawab peran dalam proses pre-produksi dan pascaproduksi. Contoh peran-peran tersebut adalah direktur, produser, *colorist* (membantu mengarahkan estetika keseluruhan warna proyek), serta *editor*. Saat bekerja magang di GameChanger Studio, penulis berperan sebagai *Animator dan VFX artist* yang secara mayoritas menggunakan aplikasi bernama *Spine 2D*. Karena pengalaman sebelumnya dalam pembuatan proyek animasi, serta sistematika aplikasi yang serupa dengan beberapa penggunaan aplikasi lain selama materi kuliah, penulis dapat beradaptasi dalam peran yang diberikan.

Laporan magang ini bertujuan untuk menjelaskan tugas dan cara proses kerja penulis sebagai *Animator dan VFX artist*. Penulis akan memaparkan jenis tugas yang diberikan, lini masa, kedudukan, serta kendala yang dihadapi selama bekerja magang. Penulis berharap laporan magang ini dapat memberikan pengetahuan dalam persiapan masa perkuliahan menuju ke dalam lingkungan kerja profesional. Penulis juga berharap materi yang tersampaikan dapat menjadi pemahaman beberapa hal yang dapat dicegah dan dihindari untuk mahasiswa lain ke depannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Sebagai *Animator dan VFX artist* di GameChanger Studio, penulis berkehendak untuk ikut serta dan bekerja sama dalam pembuatan proyek *game* bersama rekan kerja di kawasan profesional. Mata kuliah *Creative Production*, *Digital Cut-Out*, *Animation Fundamentals*, dan *Animation Production* yang membantu mengembangkan *hard skill* serta *soft skill* penulis, menjadi pedoman dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Penulis juga bertekad untuk mempelajari dan memahami proses pembuatan *game* sehingga mempunyai IP (*Intellectual*

Property) yang dapat dipasarkan secara lokal dan internasional. Maka tujuan penulis mengikuti program magang tersebut adalah :

1. Membuat dan/atau merancang animasi untuk keperluan game *1998 : The Toll Keeper Story* yang mereferensikan sejarah Indonesia dengan berbagai aset seperti karakter hingga objek-objek bergerak.
2. Mendapatkan pengalaman dan ilmu cara bekerja secara profesional dalam sebuah tim di industri langsung.
3. Mengembangkan pemahaman dan menyempurnakan pembuatan animasi secara keseluruhan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pencarian tempat magang berawal dari pembekalan persiapan magang dari kampus, melihat lowongan magang di CDC UMN, dan menelusuri media sosial. Salah satu opsi lamaran magang penulis adalah perusahaan *Kok Bisa?* (PT Mencerdaskan Kehidupan Bangsa) yang ditemukan melalui *Discord*. Namun setelah konsiderasi ulang kondisi dan kriteria magang, penulis memutuskan untuk tidak berlanjut melamar di perusahaan *Kok Bisa?*.

Penulis lalu direkomendasi untuk mengikuti *Discord Channel Gengse* dari komunitas *Ilustrasee*. *Ilustrasee* adalah komunitas bagi para ilustrator untuk menemukan koneksi antara sesama dan mengembangkan kemampuan ilustrasi sampai menjadi sebuah karir. Pada tanggal 7 November 2024, dalam *Discord Channel Gengse*, terpasang di media sosial *Instagram* GameChanger Studio terbukanya lowongan magang. Melihat kriteria magang dan mempelajari perusahaan GameChanger Studio, penulis memutuskan untuk mendaftar sebagai peran *Animator dan VFX artist*.

Setelah memperbarui CV (*Curriculum Vitae*) dan Portofolio, pada tanggal 20 Desember 2024 penulis mendaftarkan diri dengan mengirimkan email ke GameChanger Studio. Penulis diterima sebagai kandidat *intern* di GameChanger Studio pada tanggal 3 Januari 2025. Kemudian, penulis diajak untuk melakukan wawancara secara daring pada tanggal 6 Januari 2025 pukul 14.30 WIB di Google Meet. Saat waktu wawancara, penulis mendapatkan konfirmasi telah diterima

menjadi *intern* di GameChanger Studio. Penulis menyetujui untuk melakukan periode magang pada tanggal 13 Januari 2025 hingga tanggal 11 Juli 2025 yang dilakukan secara WFH (*work from home*). Waktu periode magang, yang tidak terhitung waktu lembur, dimulai pada 10.00 WIB hingga 19.00 WIB dengan istirahat pada waktu 12.00 WIB sampai 13.00 WIB (1 Jam).

Periode magang juga disepakati dilakukan 5 hari per-minggu (Senin sampai Jumat) dengan lembur yang harus dilakukan jika diminta oleh pihak GameChanger Studio. Setelah menyetujui syarat pekerjaan magang di atas, penulis mengirimkan beberapa dokumen berupa data pribadi, foto wajah, KTP, serta transkrip nilai. Persetujuan magang di GameChanger Studio juga meminta menandatangani NDA (*Non-disclosure Agreement*) yang berjanji untuk tidak menyebarkan informasi game yang dibuat di luar sepengetahuan kampus.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA