

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gim merupakan serangkaian kegiatan yang bersifat menghibur dan dilakukan secara perorangan ataupun kelompok. Gim dalam konteks media digital dapat dikaitkan pada jenisnya yang ditemukan pada perangkat elektronik seperti komputer, ponsel, maupun konsol. Menurut Adiningtyas (dalam Muarifah, Suryani, & Gunarhadi, 2017), gim dapat didefinisikan sebagai media elektronik yang menghadirkan perpaduan antara gambar, suara, dan gerak yang memiliki aturan permainan dan tingkatan level, serta bertujuan untuk menghibur para pemainnya. Gim menjadi salah satu dari jenis media hiburan yang dapat dinikmati oleh seluruh kalangan usia (Surahman & Pradana, 2020). Di Indonesia sendiri, gim sudah semakin digemari oleh masyarakat dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa.

Industri gim di Indonesia adalah salah satu industri yang sedang mengalami perkembangan pasar sangat yang pesat. Dimana saat ini, tercatat sebanyak 43,7 juta pemain game aktif Indonesia, yang menjadikannya negara dengan peringkat pendapatan pasar terbesar ke-16 di dunia (New Zoo, dalam Muclachella, Rizki, & Wahyudin, 2020). Angka tersebut, selain menunjukkan popularitas gim sebagai pilihan media hiburan, juga menunjukkan potensi pasar yang besar juga untuk dikembangkan kedepannya.

Salah satu perusahaan yang memiliki peranan penting dan menjadi pelopor dari perkembangan gim di Indonesia adalah PT Megaxus Infotech. Perusahaan ini bergerak dibidang *publishing* gim digital dan sejauh ini telah berkontribusi dalam menerbitkan sebanyak 27 gim digital. Beberapa game terkemuka PT Megaxus Infotech yang berhasil populer di market Indonesia hingga mancanegara, antara lain seperti Counter-Strike Online dan AyoDance

(Amazon, n.d.). Dapat terlihat bahwa PT Megaxus Infotech sudah memiliki pemahaman pasar gim yang cukup luas. Akan tetapi, PT Megaxus Infotech juga tidak tertutup untuk melakukan pengembangan pada gimnya sendiri.

Dalam proses mewujudkan tujuan perusahaan sebagai pengembang gim terkemuka di Indonesia dan global, sehingga menghasilkan gim-gim yang berkualitas, diminati audiens, dan dapat berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Maka diperlukanlah tenaga dan individu kreatif yang memiliki kemampuan dan skill untuk menopang dan mewujudkan aspirasi tersebut. Untuk itu, Program magang *track 1* menjadi salah satu cara dalam menciptakan tenaga kerja kreatif yang berkualitas yang dimaksudkan. Dalam hal ini, penulis berperan sebagai ilustrator dari aset-aset yang diperlukan oleh PT Megaxus Infotech dalam kebutuhan pengembangan gim perusahaan.

Penulis mengenal perusahaan PT Megaxus Infotech melalui perasaan nostalgia penulis atas beberapa gim yang sebelumnya pernah dimainkan. Atas dasar tersebut, penulis memiliki ketertarikan untuk mempelajari secara langsung tentang kegiatan gim *publishing*, *maintaining*, dan *production*. Penulis memilih tempat magang tersebut juga berdasarkan *hardskill* penulis, dimana penulis merasa memiliki kemampuan yang memadai untuk mengusung *jobdesk* sebagai staf magang ilustrator aset 2D di PT Megaxus Infotech. Penulis ingin mendapatkan keterampilan lebih untuk mengasah kemampuan penulis menggambar objek, lingkungan, dan juga karakter secara mendetail, kompherensif, rapi, dan layak digunakan sebagai bagian dari produksi gim

Penulis berharap melalui kesempatan magang di PT Megaxus Infotech, dapat menjadi langkah pertama penulis untuk berkecimpung dalam membangun karir di dunia industri gim Indonesia kedepannya.

1.2 Tujuan Magang

Dalam pelaksanaan kegiatan magang, penulis memiliki tujuan khusus dan umum yang ingin dicapai selama melakukan kegiatan magang sebagai staf magang ilustrator aset 2D. Tujuan tersebut menyesuaikan dengan program

magang *track 1* di PT Megaxus Infotech, beberapa tujuan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut, yakni:

1. Menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain komunikasi visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memperoleh pengalaman mengenai dunia kerja dan alur industri desain dalam pengembangan dan publikasi gim digital, melalui sudut pandang sebagai ilustrator.
3. Memperoleh pengalaman dan juga kemampuan *hardskill* seperti menggambar, menggunakan program tertentu seperti Clip Paint Studio dan Asana, mereview game; maupun *softskill* seperti *teamwork*, *time management*, dan komunikasi antar sesama rekan kerja di kantor.
4. Memperluas koneksi dan pertemanan dalam dunia industri pengembangan dan publikasi gim digital.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan magang, penulis menyesuaikan jadwal pelaksanaan magang dengan agenda magang *track 1* yang sudah diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara, dimulai dari tahapan *briefing* hingga sidang akhir. Berikut merupakan penjelasan secara mendalam tentang waktu dan prosedur magang penulis di PT Megaxus Infotech.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Terkait pelaksanaan magang, penulis menyesuaikan dengan waktu prosedur magang *track 1* yang menargetkan total jam kerja sebanyak 640 jam. Penulis melaksanakan kegiatan magang dimulai pada tanggal 30 Januari 2025, dan selesai magang pada tanggal 30 Mei 2025 atau setara dengan empat bulan magang. Selain itu, ada pula ketentuan waktu dan prosedur magang yang diberikan oleh PT Megaxus Infotech sebagai bagian dari kontrak kerja, yakni waktu kerja sebanyak 5 hari dalam seminggu, terhitung Senin hingga Jumat. Dengan rentan waktu

selama 7,5 jam dari pukul 08.00 hingga 16.30, atau 08.30 hingga 17.00. Waktu menyesuaikan dengan kedatangan penulis pada hari bersangkutan.

Untuk ketentuan lokasi kerja di PT Megaxus Infotech, penulis diwajibkan untuk *work from office* (WFO). Sehingga penulis harus datang ke kantor PT Megaxus Infotech di setiap hari kerja yang terletak di Jl. Mampang Prapatan Raya. Terkecuali terdapat tambahan jam lembur dimana penulis dapat melanjutkan pekerjaan pada hari tersebut secara *work from home* (WFH).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur magang dimulai dari pelaksanaan *briefing* magang pada Senin, 18 November 2024, dimana penulis mendapatkan sejumlah informasi terkait hal-hal yang perlu dipersiapkan dan prosedur mencari tempat magang di lapangan. Setelah itu penulis melanjutkan dengan mulai mencari informasi terkait tempat magang melalui platform *jobseeking* dan media sosial. Kemudian penulis mengajukan nama perusahaan beserta informasi terkait perusahaan tersebut dan keterangan posisi yang dilamar yakni sebagai *2D Anime Character and Environment Illustrator* ke website merdeka UMN.

Setelah memperoleh persetujuan oleh koordinator magang dan Kaprodi, penulis melanjutkan dengan mengirimkan surat lamaran, CV, portofolio, dan surat pengantar universitas kepada email *job application* dari PT Megaxus Infotech. Setelah mendapatkan respon melalui admin perantara, penulis diarahkan untuk melakukan *user interview* pada hari berikutnya, Kamis, 23 Januari 2025 pukul 13.00.

Pada tanggal tersebut, penulis di *user interview* oleh *Brand Manager* Megaxus, Felix Darmoko untuk membicarakan, kapabilitas diri, portofolio, proyek yang akan dikerjakan, budaya kerja, tempat/ lokasi kerja, durasi magang, dan ketentuan lainnya seperti *dresscode* dan *benefit*. Penulis kemudian diterima oleh PT Megaxus Infotech dan mengirimkan

konfirmasi ketersediaan pelaksanaan magang penulis pada tanggal 27 Januari 2025. Sebagai bagian dari kesepakatan kedua pihak penulis memulai kegiatan magang pada tanggal 30 Januari 2025.

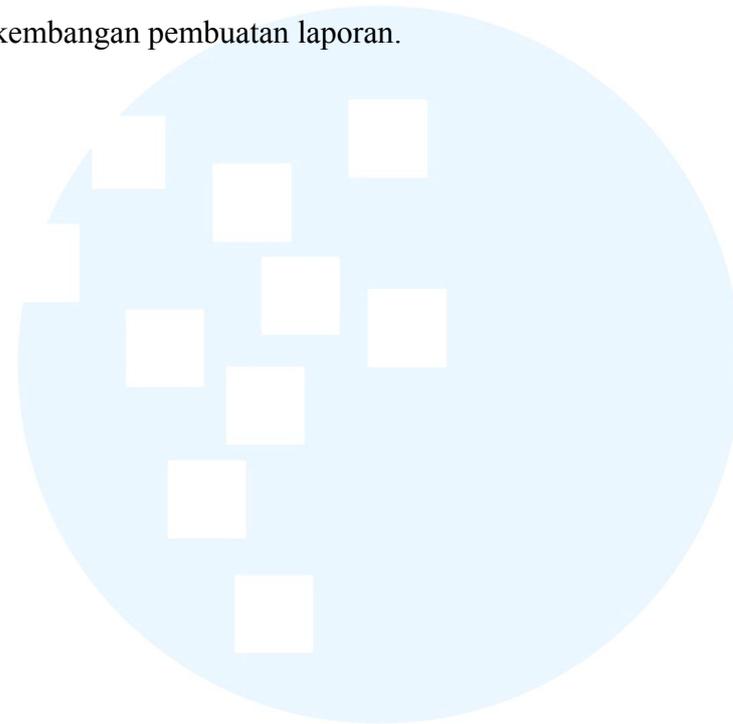
Setelah perusahaan mendapatkan konfirmasi dan penulis mengirimkan ulang surat pengantar magang universitas, beserta informasi data diri seperti KTP, nomor rekening, dan lainnya, penulis memperoleh surat penerimaan magang dari perusahaan. Surat tersebut kemudian penulis unggah pada website merdeka UMN untuk keperluan mengisi kartu magang. Baru setelahnya penulis siap untuk melaksanakan kegiatan magang.

Pada saat hari pertama pelaksanaan magang, penulis datang ke kantor PT Megaxus Infotech yang terletak di Jl. Mampang Prapatan Raya. Penulis mengikuti prosedur wajib saat awal pelaksanaan magang, yakni membaca buku *Terms and Condition* karyawan. Sebelum kemudian bertemu dengan *HR* yang mengurus persoalan kontrak magang penulis. Penulis kemudian melaksanakan interview singkat bersama *HR* baru setelahnya menandatangani kontrak magang.

Selanjutnya penulis didampingi oleh Brand Manager, selaku supervisor, untuk bertemu dan berkenalan pada seluruh karyawan di kantor, terutama kepada anggota divisi ilustrasi dan project lead proyek, Dimana penulis akan menjadi bagian dari divisi tersebut, menyesuaikan dengan *jobdesk* dari penulis. Penulis diarahkan juga untuk membuat akun skype dan asana untuk keperluan kontak dan briefing project.

Selama kegiatan magang penulis menggunakan aplikasi Clip Paint Studio, Photoshop, dan juga Canva, Clip Paint Studio adalah aplikasi menggambar yang digunakan oleh para ilustrator di Megaxus, termasuk para intern. Sehingga, penulis menyesuaikan kebutuhan tersebut. Selama pelaksanaan magang, penulis juga melakukan penulisan laporan magang yang dibimbing secara daring dan oleh *Advisor* magang penulis, Frindhinia

Medyasepti, S.Sn., M.Sc., disetiap minggunya pada hari Rabu, jam 9.00-11.00. untuk membahas terkait tata cara penulisan laporan perbabnya. Penulis juga melakukan bimbingan untuk melakukan pelaporan perkembangan pembuatan laporan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA