

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang, teknologi berkembang pesat seiring dengan industri meningkatnya minat masyarakat terhadap sarana hiburan. Salah satu industri hiburan yang berkembang pesat kini adalah industri gim. Kementerian Pariwisata & Ekonomi Kreatif (2023) menyatakan bahwa subsektor aplikasi dan gim menghasilkan PDB sebesar Rp31,25 triliun di tahun 2021. Subsektor tersebut juga mengalami pertumbuhan tertinggi kedua di Indonesia, yaitu sebesar 9,17% setelah televisi dan radio dengan pertumbuhan sebesar 9,48%. Wakil Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menambahkan bahwa jumlah *gamers* di Indonesia pada tahun 2022 mencapai 174,1 juta *gamers* (Kausar, 2024). Berdasarkan hal ini menunjukkan bahwa penduduk Indonesia sangat antusias dengan gim sebagai sarana hiburan yang interaktif.

Secara global pendapatan dalam pasar gim diduga mencapai \$522,50 miliar USD pada tahun 2025 (Statista, 2024). Namun di Indonesia, industri gim sangat terbatas dalam kontribusi pengembang lokal yang menguasai kurang dari 1% dalam pasar domestik. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kualitas talenta pengembang yang belum memenuhi standar internasional. Sehingga peningkatan sumber daya manusia di bidang pengembangan gim sangat penting agar Indonesia dapat bersaing dan berpartisipasi untuk memberi kontribusi di pasar gim secara global (Tempo.co, 2024). Meskipun demikian, terdapat juga gim lokal yang mencapai pasar global seperti *The Space for The Unbound*, *Coral Island*, *Space Brawl* dan *Dread Out* (Eraspace, 2024). Gim tersebut diproduksi oleh studio gim seperti Toge Production, Stairway games, dan Digital Happiness. Studio ini bersifat *indie* yaitu *game developer* yang independen dan tidak terikat dengan penerbit yang besar, umumnya terdiri dari tim dengan jumlah kecil.

Eternal Dream Studio merupakan salah satu studio gim *indie* di Indonesia dan satu-satunya studio game di Lampung. Eternal Dream Studio bergerak dalam

industri gim seperti produksi gim *indie* dan B2B (*business to business*). Eternal dream studio memiliki visi untuk menciptakan gim yang tidak hanya menghibur namun juga membangkitkan rasa empatik pada pemain dan mengubah persepsi pemain terhadap dunia sekitar.

Penulis memilih Eternal Dream Studio karena terpilih oleh Asosiasi Game Indonesia (AGI) menjadi salah satu *startup* gim di Indonesia yang tampil di pameran *indie craft* (Hariqo, 2022). Studio ini telah bergerak dalam industri gim sejak tahun 2017 dan telah mengembangkan berbagai gim *mobile*. Selain itu penulis memiliki ketertarikan dalam lingkungan pengembangan gim dan berharap dengan Eternal Dream Studio dapat memberi *insight* dalam merancang aset visual gim. Sehingga penulis mengajukan posisi *2D Game Artist* sebagai fokus magang. Melalui pelaksanaan program magang, penulis harap dapat mengasah keterampilan dan memperoleh pengalaman lingkungan kerja secara nyata dalam industri gim.

## 1.2 Tujuan Magang

Pelaksanaan magang di Eternal Dream Studio dilakukan dengan maksud dan tujuan sebagai berikut, yakni:

1. Memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengasah keterampilan dalam merancang ilustrasi yang bersifat naratif.
3. Mendapatkan pengalaman sebagai profesi *game artist* yang kompeten dalam industri gim, meliputi aspek teknis, etika profesi, serta pengembangan keterampilan relevan lainnya.
4. Memperoleh hubungan dan interaksi dengan di industri gim profesional.
5. Mendapat kesempatan untuk berkontribusi secara langsung dalam proyek nyata dan hasil karya diaplikasikan secara konkret.
6. Membangun portofolio dengan menghasilkan karya nyata untuk berkarir di bidang gim desain.
7. Mengasah keterampilan dalam merancang aset visual.

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

Berdasarkan persyaratan dalam pelaksanaan program magang, jumlah durasi kerja yang ditetapkan adalah 207 jam pengerjaan laporan magang dan 640 jam kerja atau setara dengan 100 hari kerja. Prosedur diawali dengan registrasi perusahaan dalam *website* merdeka untuk mendapatkan validasi dari koordinator, dilanjutkan dengan melamar di perusahaan, kemudian memenuhi data di *web* merdeka untuk menyelesaikan registrasi, dan memulai magang di Eternal Dream Studio sesuai waktu yang ditentukan.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Pelaksanaan magang berlangsung selama tiga bulan, dimulai dari tanggal 1 Februari 2025 hingga 1 Juni 2025. Jam kerja dimulai dari pukul 10:00 WIB sampai dengan 19:00 WIB, hari kerja dari Senin sampai dengan Jumat, dan dilakukan secara WFH menggunakan platform *Discord* dan *google meet* untuk *meeting* atau berlangsungnya komunikasi.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Pada pelaksanaan magang, penulis memulai dengan mengambil Intership Track 1 pada KRS dalam kampus merdeka. Terdiri dari mata kuliah kuliah DKV 702 Professional Ethics, DKV 703 Industry Experience, DKV 704 Industry Validation, serta DKV 705 Evalution & Reporting dengan jumlah total 20 sks. Setelah KRS, penulis melakukan pengajuan tempat magang pada *website* merdeka umn. Penulis mengajukan 10 tempat magang dengan pekerjaan yang berkaitan dengan bidang seni dan grafis. Pengajuan ini kemudian di review oleh koordinator magang (PIC) dan Kaprodi (HoD).

Setelah di pengajuan diverifikasi oleh PIC dan HoD, penulis melamar ke tempat yang telah disetujui dengan mengirim syarat lamar seperti Curriculum Vitae (CV) dan portofolio berisi karya yang relevan dengan posisi kerja yang dilamar melalui email perusahaan. Penulis mendapatkan tanggapan dari perusahaan Eternal Dream Studio 20 Januari 2025 dan diminta untuk melakukan *interview online* dengan CEO yang dimulai pukul 16.30

WIB melalui *google meet*. Setelah itu penulis mendapatkan kabar bahwa diterima oleh Eternal Dream Studio, maka penulis mengirimkan *cover letter* untuk mendapatkan *acceptance letter*.

Selanjutnya penulis melakukan *complete registration* di *website* merdeka umn dengan mengisi data seperti mengunggah surat penerimaan magang, data perusahaan, dan data *supervisor*. Setelah *complete registration* penulis mendapatkan kartu MBKM 03 dan memiliki akses untuk mengisi *daily task* yang berisikan keterangan aktivitas setiap hari kerja dan total jam kerja per hari. Penulis dinyatakan magang dari tanggal 1 Februari 2025 namun dikarenakan tanggal 1-2 Februari 2025 merupakan pekan akhir sehingga mulai melaksanakan kegiatan magang pada tanggal 3 Februari 2025.

Kegiatan yang dilaksanakan selama magang pada hari pertama adalah pelatihan dalam bentuk analisa mekanisme gim yang berlangsung selama dua minggu. Kemudian membuat *fanart* untuk sosial media perusahaan bertema *valentine* dengan tenggat waktu seminggu, dilanjutkan menjadi 2D game artist dalam proyek kolaborasi antara Eternal Dream Studio dengan Eggtrato. Tugas dalam proyek kolaborasi penulis ditugaskan untuk eksplorasi konsep karakter dan wujud *environment* dengan tema *medieval* dan Jepang dalam era Meiji. Penulis ditugaskan selama perancangan menjadi 2D artist yang fokus dalam pembuatan *environment* bertema Jepang pada era Meiji dalam bentuk isometrik. Selama pengerjaan aset, hasil aset yang telah dikerjakan penulis *direview* oleh *lead artist* dari tim Eggtrato.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A