

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang atau *internship* adalah salah satu kewajiban yang perlu diambil oleh mahasiswa DKV di Universitas Multimedia Nusantara guna menyelesaikan studi mereka. Melalui program magang, mahasiswa mendapatkan kesempatan berharga untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis ke dalam praktik kerja nyata di sebuah perusahaan selama 640 jam. Selama menjalani magang, kepatuhan terhadap semua regulasi perusahaan merupakan suatu keharusan. Tujuan dari program magang ini adalah untuk memberikan ruang bagi mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan diri dengan belajar secara mandiri. Dalam bidang seni, menjalani magang dapat memberikan peluang untuk mengeksplorasi keahlian di bidang seni secara lebih mendalam serta meningkatkan kualitas portofolio. Selain itu, mahasiswa juga dilatih untuk meningkatkan komunikasi dan cara menerima *feedback* dalam proyek yang mereka jalani.

Pesatnya inovasi teknologi di zaman modern ini menjadi salah satu faktor utama yang mengakselerasi pertumbuhan industri *game*. Gim telah menjadi pilihan hiburan yang populer di semua kalangan masyarakat dengan menawarkan opsi untuk mengisi waktu luang. Indonesia sendiri telah mengalami perkembangan yang signifikan dengan menempati peringkat ke-3 pasar *mobile* gim terbesar dunia pada tahun 2024 (Akhmad, 2024). Asosiasi *Game* Indonesia (AGI) melaporkan bahwa sektor industri permainan digital berhasil membukukan pendapatan sebesar 23,8 triliun rupiah di sepanjang tahun 2024 (Sutriyanto, 2024). Pemerintah dan AGI juga turut mendukung pengembangan gim lokal melalui Kemenkominfo dan Kemenparekraf dan partisipasi di pameran gim internasional. Beberapa gim lokal bahkan meraih penghargaan dan sukses di pasar global, seperti Coral Island, Coffee Talk, dan A Space for the Unbound.

Eternal Dream Studio merupakan satu-satunya studio *developer game indie* dari Lampung yang tidak hanya fokus pada hiburan tetapi juga berupaya menyampaikan pesan-pesan bermakna. Gim mereka sangat fokus pada cerita dan narasi yang diciptakan untuk *mobile game* dan PC. Penulis tertarik untuk bergabung dengan studio ini karena studio ini telah merilis berbagai *game* yang menyampaikan pesan-pesan psikologis dan mengangkat isu sosial yang bisa membantu masyarakat di sekitarnya. Selain itu, penulis juga minat berpartisipasi dalam pembuatan gim untuk mendapatkan *insight* mengenai dasar-dasar proses pembuatannya. Melalui kesempatan ini, penulis bertujuan untuk mengasah kemampuan sebagai *2D Artist* yang membuat aset visual untuk gim serta mendapatkan pengalaman kerja yang nyata di industri gim.

1.2 Tujuan Magang

Program magang ini dijalani oleh penulis dalam rangka memenuhi salah satu ketentuan kelulusan untuk meraih gelar kesarjanaan di bidang desain dari Universitas Multimedia Nusantara. Keikutsertaan penulis dalam program magang ini juga dilatarbelakangi oleh sejumlah maksud dan tujuan, yaitu:

1. Memenuhi syarat kewajiban kelulusan sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara;
2. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama studi di DKV UMN dalam lingkungan kerja profesional;
3. Mengakumulasi pengalaman bekerja secara langsung di industri *game* sebagai persiapan untuk berkarier setelah menyelesaikan studi;
4. Mengembangkan *hard skill* dalam proses pembuatan *game*, terutama dalam hal perancangan konsep dan visual;
5. Mengembangkan *soft skill* dalam berkoordinasi dengan tim, mengelola waktu, dan menjalankan tanggung jawab; dan
6. Membangun *network* atau koneksi yang lebih luas dalam dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Berikut ini penulis menjabarkan waktu pelaksanaan magang di Eternal Dream Studio yang telah dijalani sejak hari Senin, 3 Februari 2025, beserta penjelasan mengenai prosedur pelaksanaannya. Proses tersebut mencakup tahap pembekalan magang, pengajuan lamaran kerja, proses penerimaan, hingga hari memulai kerja magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Program magang ini dirancang untuk memenuhi target 640 jam kerja dengan durasi empat bulan, dimulai pada tanggal 3 Februari dan berakhir pada tanggal 30 Mei 2025. Jadwal kerja yang berlaku adalah hari Senin sampai Jumat, dari pukul 10.00 hingga 19.00 WIB, tidak termasuk hari libur atau cuti. Mengingat sistem kerja yang diterapkan adalah WFH (*work from home*), komunikasi untuk berbagai keperluan, termasuk diskusi dengan *supervisor* dan kolega magang, pengiriman proses dan hasil karya, serta penyerahan tugas-tugas lainnya, akan dilakukan melalui platform Google Meet atau Discord.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebagai langkah awal, penulis mempersiapkan dokumen-dokumen esensial untuk proses pendaftaran magang, meliputi *curriculum vitae* (CV) dan portofolio. CV memuat informasi mengenai data diri, kualifikasi, riwayat pekerjaan, serta pengalaman organisasi. Sementara itu, portofolio menampilkan berbagai karya yang telah dihasilkan oleh penulis sebelumnya. Tahap berikutnya adalah penulis mencari lokasi magang yang relevan dengan minat dan kemampuan yang dimiliki, serta memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh pihak universitas. Pada tanggal 28 November 2024, penulis mengajukan aplikasi magang untuk posisi *2D Artist* di Eternal Dream Studio melalui *email*. Setelah pengiriman *email*, penulis berkesempatan mengikuti sesi wawancara atau *interview* pada tanggal 5 Desember 2024. Wawancara tersebut dilakukan oleh Lucky Putra Dharmawan, yang menjabat

sebagai CEO Eternal Dream Studio. Setelah proses wawancara usai, penulis menerima pemberitahuan penerimaan magang melalui aplikasi WhatsApp. Penulis diterima sebagai *game artist intern* di Eternal Dream Studio selama periode 4 bulan.

Tahap selanjutnya adalah penulis mendaftarkan Eternal Dream Studio sebagai lokasi pelaksanaan program magang. Proses pendaftaran ini dilakukan dengan mengunggah *acceptance letter* atau surat penerimaan pada situs web merdeka.umn.ac.id guna menyelesaikan registrasi. Setelah berhasil melakukan registrasi, penulis dapat mulai mencatatkan tugas harian (*daily task*) setelah praktik kerja magang dimulai. Selama masa praktik magang, penulis mendapatkan bimbingan dari Lucky Putra Dharmawan selaku *supervisor* dan arahan dari Febri, *lead 2D artist*, sebagai mentor. Penulis kemudian diikutsertakan dalam grup Discord Eternal Studio dan melakukan pengenalan diri melalui Google Meet pada pertemuan perdana. Pertemuan rutin berikutnya umumnya diadakan setiap hari pukul 11.00 melalui *voice channel* khusus untuk *intern* atau peserta magang di Discord.

Pada tanggal 14 Februari 2025, penulis diundang untuk bergabung ke dalam *channel* kolaborasi antara Eternal Dream Studio dan pengembang *game* Eggtoato untuk berpartisipasi dalam pengembangan proyek *game* yang baru. Penulis turut serta dalam pertemuan antara kedua pihak pengembang tersebut yang diselenggarakan setiap hari Selasa dan Jumat pukul 13.00 WIB di *voice channel* Discord. Di luar jadwal pertemuan tersebut, penulis mengerjakan tugas secara independen dan berdiskusi melalui fitur *chat* di Discord. Proyek perancangan gim ini berlangsung hingga Mei 2025, beriringan dengan tugas-tugas tambahan di luar lingkup perancangan *game*. Selain itu, penulis juga secara berkala menulis dan memperbarui laporan magang, serta melakukan delapan kali bimbingan dengan dosen pembimbing. Semua aktivitas ini berlanjut hingga sidang magang pada 24 Juni 2025.