

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *game* di Indonesia memiliki perkembangan yang sangat pesat karena terdapat pasar yang cukup besar terhadap *game* di kalangan masyarakat Indonesia. Perkembangan industri *game* di Indonesia bergerak dengan pesat sejak awal tahun 2015, dengan adanya 43,7 juta konsumen *game* aktif di Indonesia. Ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dalam industri *game*. Dengan meningkatnya calon konsumen, permintaan pasar pada industri *game* akan meningkat secara bersamaan (Mulachela, 2020).

Salah satu perusahaan yang bergerak di industri tersebut adalah Nouverior, studio animasi di Bali. Didirikan pada tahun 2018 dan telah berkolaborasi dengan sejumlah 12 negara, mengerjakan lebih dari 20 proyek. Selain animasi, Nouverior juga mengambil proyek untuk *game*, *advertisment*, *CGI*, *product 3D asset*, *3D printing service* untuk: *3D modeling*, *texture*, *animator*, *2D FX*, *rigging*, dan *audio*.

Sebagai salah satu syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara, diselenggarakan Career Acceleration Program Track 1 yang bersifat wajib bagi seluruh mahasiswa. Saat mencari lowongan magang, salah satu perusahaan yang menarik perhatian penulis adalah Nouverior. Untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV), posisi pekerjaan harus berkaitan dengan seni dan desain. Oleh karena itu, penulis melamar sebagai ilustrator di Nouverior.

Penulis bertanggung jawab atas memproduksi ilustrasi aset 2D, baik untuk produksi *game* maupun untuk promosi, seperti poster dan *banner*. Penulis menerima penawaran magang di Nouverior karena selain searah dengan tujuan pendidikan, penulis juga memiliki keterampilan yang memadai untuk mengerjakan *jobdesk* sebagai ilustrator aset 2D. Penulis ingin memperoleh pengalaman dan mengasah keterampilan untuk menggambar ilustrasi karakter dan latar belakang

yang layak digunakan dan diterbitkan sebagai bagian dari produksi *game*. Penulis berharap melalui kesempatan magang di Nouverior, dapat menjadi langkah pertama untuk membangun karir di dunia *game* untuk masa depan.

1.2 Tujuan Kerja

Penulis memiliki tujuan kerja yang ingin dicapai selama program magang *track 1* di Nouverior, beberapa tujuan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Salah satu syarat untuk menjadi sarjana desain komunikasi visual di Universitas Multimedia Nusantara;
2. Memperoleh pengalaman mengenai dunia kerja dan industri desain sebagai ilustrator dalam membuat ilustrasi aset 2D, seperti poster dan *banner* untuk produksi *game* serta promosi; dan
3. Memperdalam keterampilan *hardskill* seperti menggambar ilustrasi, menggunakan program tertentu seperti Clip Studio Paint, serta *softskill* seperti manajemen waktu dan komunikasi antar rekan kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan ketentuan untuk menyelesaikan Career Acceleration Program Track 1 penulis harus memenuhi minimal 640 jam kerja. Berikut penjelasan secara mendalam mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan kerja di Nouverior.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan *letter of acceptance* (LOA) penulis melaksanakan kegiatan magang yang dimulai dari 14 Juli 2025 dan selesai pada 13 Januari 2026, setara dengan 6 bulan magang. Kegiatan magang di Nouverior dilaksanakan secara WFH (*Work from Home*), bekerja dari hari Senin hingga Jumat pukul 09:00 AM– 17:00 PM, dengan rentan waktu selama 7 jam. Nouverior juga menyediakan opsi untuk kerja secara WFO (*Work from Office*) di kantor mereka yang berlokasi di Gedung Animasi Balai Diklat Industri Tohpati, Kota Denpasar, Bali, bagi yang berkenan untuk magang secara langsung di kantornya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur program magang dimulai dari *briefing* yang dilaksanakan pada Jumat, 9 Mei 2025, yang menjelaskan berbagai informasi mengenai prosedur mencari tempat magang. Penulis mulai mencari lowongan magang melalui berbagai platform *jobseeking* dan media sosial, salah satu perusahaan yang ditemukan adalah Nouverior. Selanjutnya, penulis mengajukan Nouverior serta data-data perusahaan melalui website PRO-STEP dan menunggu persetujuan dari koordinator magang dan kaprodi.

Setelah memperoleh persetujuan, penulis melamar sebagai ilustrator di Nouverior pada Senin, 16 Juni 2025 dengan mengirim *cover letter*, CV, dan portofolio kepada email perusahaan. Pada Selasa, 17 Juni 2025, penulis menerima email dari Nouverior menyatakan mereka telah meninjau CV dan portofolio penulis dan masuk ke seleksi akhir. Sebagai bagian dari proses seleksi akhir, penulis harus mengisi *form* yang berisi perlengkapan data diri, tes kepribadian, dan harapan yang diinginkan dari magang di Nouverior.

Selanjutnya, penulis diundang untuk tahap *interview* pada Jumat, 27 Juni 2025 bersama CEO dan Founder Nouverior, Arco Kurniawan, secara daring melalui Google Meet. Selama *interview*, Kak Arco menjelaskan berbagai hal mulai dari sistem kerja magang, proyek besar yang akan dikerjakan, dan peran penulis dalam magang ini. Di akhir *interview*, dinyatakan bahwa penulis telah diterima untuk bekerja di Nouverior.

Pada Minggu, 29 Juni 2025, Nouverior mengundang penulis untuk masuk ke Discord *server*, yang akan menjadi pusat kolaborasi dan komunikasi kerja di Nouverior. Penulis bergabung di *Discord server* pada Senin, 30 Juni 2025, dimana selama dua minggu penulis menghadiri *briefing* dan mendapatkan gambaran mengenai apa yang akan dikerjakan untuk 6 bulan kedepan. Pada akhirnya, penulis bekerja secara resmi di Nouverior pada 14 Juli 2025 hingga 13 Januari 2026, sesuai dengan pernyataan yang tertulis di LOA, yang diberikan kepada penulis pada 20 Juli 2025.