

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia saat ini berkembang dengan sangat pesat. Subsektor *game* terutama dalam genre *story* dan *adventure* sedang banyak disorot di media digital. Banyak *game* lokal yang saat ini mulai populer di kalangan nasional dan internasional (Septiyani, 2024), seperti *A Space for the Unbound* (Mojiken), 1998: The Toll Keeper Story (GameChanger Studio), *Coffee Talk* (*Toge* Productions), dan *Pamali: Indonesian Folklore Horror* (Storytale Studios). Selain itu, sudah mulai banyak bermunculan event-event seperti Indonesia Game Developer Exchange (IGDX) yang diselenggaraan oleh Kominfo dan Asosiasi Game Indonesia (AG), yang mempromosikan *game* lokal (Chaterine, 2025). Dengan pesatnya perkembangan tersebut, penulis memiliki ketertarikan dan rasa penasaran untuk terjun ke dalam industri *game*.

Salah satu perusahaan yang juga sedang mencari muka di industri *game* adalah PT. Wolftagon Future Innovations (Wolftagon), berbasis di Malang. Wolftagon merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang kreatif secara luas, namun sedang memperluas portofolio *game* *PC-based* dan *mobile*. Area cakupan Wolftagon berupa 2D/3D *Design*, *UI/UX Design*, 2D/3D *Animation*, *Game Development*, *Mobile App and Web Development*, AR/VR, dan *Music/Video Production* (Wolftagon, 2025). Pada saat penulis mencari lowongan, Wolftagon sedang tengah membuat *game* *HEROIC: Nusantara Kingdom*, yaitu *game* kartu dengan ilustrasi tokoh Nusantara yang detail dan realistik.

Dengan mengikuti Career Acceleration Program Track 1 yang disediakan oleh kampus Universitas Multimedia Nusantara, penulis dapat terjun secara langsung ke industri *game* melalui Wolftagon. Dalam proses tersebut, penulis belajar tentang lingkungan dan alur kegiatan pembuatan *game digital* dari awal hingga *beta testing*. Penulis memilih untuk magang di perusahaan tersebut karena

sesuai dengan *hardskill* dan *softskill* yang ingin diasah penulis, yaitu ilustrasi 2D, UX, dan *game design*, yang membutuhkan pengertian tentang kebiasaan *user* dan kemampuan manajemen informasi *game*.

## 1.2 Tujuan Kerja

Penulis melaksanakan program magang dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Keperluan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara;
2. Memperoleh pengalaman dalam dunia kerja dan industri kreatif terutama industri *game*, sebagai 2D *Illustrator* dan *Game Designer*;
3. Sarana menambahkan pengalaman dalam profesi 2D *Illustrator* dan *Game Design* secara profesional dalam bentuk *hardskill* seperti membuat mekanik gim, *prototype UX flow* di Figma, ilustrasi 2D di MediBang Paint Pro; kemudian *softskill* seperti *leadership*, kerjasama dengan sesama *intern*, serta manajemen waktu; serta
4. Membangun relasi dengan teman-teman *internship* dan anggota industri kreatif dari berbagai daerah di Indonesia.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Mengikuti ketentuan awal Career Acceleration Program Track 1 dari Universitas Multimedia Nusantara yang dipantau melalui Prostep UMN, yaitu melaksanakan kerja magang dengan minimal 640 jam kerja, penulis melakukan magang di Wolftagon. Berikut perincian pelaksanaan magang di PT Wolftagon Future Innovations.

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Mengikuti kontrak yang diberikan dari Wolftagon, penulis melaksanakan magang dalam periode waktu 28 Juli 2025 hingga 26 Desember 2025 dengan total 5 bulan atau 108 hari kerja. Magang dilakukan dari hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja pukul 09.00 hingga 17.00 WIB

(8 jam). Kegiatan magang dilakukan secara *Work from Home* (WFH) dengan pemantauan di ClickUp (*project management app*) dan melalui grup WhatsApp projek masing-masing *intern*. Selain itu, Wolftagon mengharuskan pengisian *Weekly Report* yang berisi dokumentasi kerja peserta magang per minggu.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Dalam proses pencarian magang, penulis pertama mendapatkan lowongan rekrutmen *internship* Wolftagon yang dibuka sejak tanggal 4 Juni 2025, melalui akun sosial media Wolftagon, dengan 14 pembukaan posisi magang. Posisi yang ditargetkan oleh penulis pada awalnya adalah 2D Illustrator dan Concept Artist. Penulis kemudian mengikuti prosedur magang wajib kampus dan mengajukan Wolftagon dalam registrasi Career Acceleration Program Track 1 untuk mendapatkan *approval* dari PIC (Person in Charge) dan HoD (Head of Department).

Setelah mendapatkan *approval*, penulis mempersiapkan *Curriculum Vitae* (CV), *Art Portfolio*, dan surat pengantar kampus (*cover letter*), kemudian mengisi Google Forms “*Internship Application Form – Wolftagon Future Innovations*” pada tanggal 7 Juli 2025. Dalam *Google Forms* ditanyakan alasan magang, pengalaman, kemampuan, dan elaborasi tentang projek-projek yang pernah dikerjakan oleh penulis. Tiga hari setelah *submit forms* tersebut, pada tanggal 10 Juli 2025 pukul 12.00, penulis melakukan *interview* bersama Anjha Aditya, selaku *head business development* dan *project manager* Wolftagon.

Setelah *interview* selesai, penulis menerima *test case* melalui *E-mail* yang berupa tes gambar untuk *role* 2D Illustrator sebagai tahap terakhir dalam proses rekrutmen. *Test Case* kemudian penulis kerjakan dan kirimkan melalui *E-mail* pada tanggal 12 Juli 2025. Setelah menunggu kabar, penulis mendapatkan *E-mail* yang menyatakan bahwa penulis diterima untuk magang di Wolftagon pada tanggal 18 Juli 2025 siang hari, yang kemudian di *follow-*

*up* oleh Mas Anjha melalui *Whatsapp*. Kemudian, *Offer Letter* diberikan pada tanggal 25 Juli 2025, dan ditandatangani pada tanggal 31 Juli 2025. Setelah ditandatangani, penulis melakukan *Complete Registration (Pro-Step 02)* di tanggal 1 Agustus 2025.

Pada tanggal 28 Juli 2025, Wolftagon melakukan *onboarding* hari pertama melalui Google Meet pukul 09.30, dan mengintroduksi *founder* Wolftagon, M. Arief, yang kemudian menjelaskan prosedur kerja, laporan, dan kebiasaan kantor. Penulis dikenalkan dengan aplikasi ClickUp yang menjadi alat *tracking* utama pekerjaan dikarenakan melakukan pekerjaan *remote*. Keesokan harinya, penulis di-*assign* ke projek 2D *Game* yang baru dimulai untuk portfolio perusahaan, berjudul “Mujarab” dan bergabung ke grup WA projek.

