

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data dari portal berita kompas.com (2022), sektor perindustrian ekonomi kreatif merupakan salah satu potensi besar dalam perekonomian Indonesia. Sub sektor gim adalah salah satu sub sektor industri kreatif yang amat potensial. Berdasarkan informasi dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, pada tahun 2021 tercatat sebanyak 53,4 juta individu yang terlibat dalam permainan *mobile* di Indonesia. Diprediksi di tahun 2027, jumlah pemain *game* akan mengalami peningkatan. Industri gim diprediksi akan terus berkembang dengan pesat dan stabil. Data ini menunjukkan bahwa industri gim memiliki potensi untuk bertumbuh karena *demand* yang terus meningkat.

Sejak awal perkuliahan, penulis memiliki ketertarikan untuk berkarir di industri gim. Karena masih tergolong awam dengan perkembangan industri gim di Indonesia, penulis berinisiatif mengikuti seminar *Foundations for Aspiring Game Creative* yang membahas dasar-dasar pembuatan aset gim. Seminar tersebut dibawakan oleh perwakilan dari Egg tato, sebuah studio game lokal. Dari pengalaman itu, penulis mulai menelusuri portofolio Egg tato dan menemukan *preview* kolaborasi dengan Leolit Games (Gamecom). Ketertarikan penulis semakin tumbuh setelah melihat logo Leolit Games yang memiliki desain sederhana namun tetap *eye-catching*. Dari situlah penulis terdorong untuk mengeksplorasi portofolio Leolit lebih jauh, khususnya karya berjudul Bamboo Warrior yang meninggalkan kesan mendalam karena memiliki premis yang mengangkat budaya yang disajikan dengan peng gayaan piksel. Kebetulan sesuai dengan fokus penulis yang ingin mendalami visual piksel.

Ketertarikan tersebut kemudian mendorong penulis untuk mencari peluang magang di Leolit, meskipun perusahaan ini tidak menayangkan informasi perekrutan secara terbuka. Dorongan dari teman dan senior yang menyampaikan bahwa peluang karier di industri gim cukup luas semakin memperkuat tekad penulis untuk menekuni jalur ini, terlebih karena penulis telah mendalami bidang gim sejak semester pertama. Oleh karena itu, penulis memberanikan diri menghubungi akun Instagram resmi Leolit. Studio kemudian merespons dengan meminta penulis mengirimkan CV melalui email, yang segera ditindaklanjuti. Selanjutnya, pihak Leolit Games memberikan kontak WhatsApp untuk membicarakan *detail* magang secara lebih lanjut. Setelah terjadinya diskusi, dicapai kesepakatan dimana penulis dapat memulai internship sebagai 2D artist.

Selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara, penulis telah dibekali berbagai ilmu yang menjadi landasan untuk berkarir sebagai seorang 2D artist. Beberapa mata kuliah seperti *Visual Programming* dan *Game Design & Play* telah memberikan dasar teori yang relevan dengan industri gim. Namun pemahaman teoritis tersebut belum cukup tanpa adanya pengalaman langsung di dunia kerja. Oleh karena itu, penulis memilih Leolit Games sebagai tempat magang, dengan harapan dapat memperoleh bimbingan sekaligus pengalaman praktis dalam menavigasi industri gim di Indonesia.

Selain itu, penulis termotivasi untuk memulai karier di lingkungan kerja yang inklusif terhadap gender. Berdasarkan laporan *Game Developers Conference* (GDC) tahun 2024 yang dimuat melalui *womeningames.org*, industri pengembangan gim masih didominasi oleh laki-laki dengan proporsi sekitar dua pertiga pelaku industri. Pengalaman penulis dalam mengikuti komunitas di luar kampus juga menunjukkan masih terdapat indikasi lingkungan yang kurang ramah terhadap perempuan, di mana perempuan kerap diposisikan bukan sebagai pengguna, melainkan sebagai “alat jual” dalam pemasaran gim (Setyaningsih, 2023). Melalui portofolio yang dimiliki Leolit Games, penulis menilai bahwa studio ini berfokus pada kualitas pengembangan

gim tanpa mengeksploitasi identitas perempuan sebagai strategi pemasaran, sehingga penulis merasa memiliki kesesuaian visi dengan Leolit.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan kerja ini sebagai bentuk pengalaman penulis. Bukan sekadar untuk melengkapi syarat untuk sarjana desain, namun juga sebagai bekal untuk melangkah ke industri gim.

Tujuan kerja penulis sebagai 2D artist di bidang gim adalah:

1. Mendalami industri gim sehingga mampu menghasilkan karya di industri dengan tepat sasaran.
2. Menerapkan kemampuan desain untuk mengasah *skill* sehingga bisa digunakan untuk situasi nyata.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menjadi sarjana desain.
4. Sarana untuk mengembangkan kemampuan di industri gim tanah air.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan pengertian yang didapatkan dari hukumonline.com, kontrak kerja adalah perjanjian secara tertulis yang berlaku dalam rentang waktu tertentu, sesuai kesepakatan dua belah pihak. Penulis melangsungkan waktu kerja sesuai dengan yang tertera di kontrak, 8 jam (fleksibel) per satu hari kerja. Pelaksanaan magang yang diwajibkan dari pihak kampus adalah sebanyak enam ratus empat puluh jam, terhitung sejak 1 Agustus seperti yang telah dijabarkan di kontrak. Hal ini telah disesuaikan dengan program magang Magang Prostep Jalur 1.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan kontrak yang disepakati, periode magang penulis dilaksanakan sejak 1 Agustus 2025 hingga 30 November 2025 dengan posisi sebagai *2D Artist Intern*. Leolit Games berlokasi di Semarang, namun kegiatan magang dilaksanakan secara *work from anywhere (WFA)* sesuai ketentuan perusahaan.

Waktu kerja ditetapkan selama delapan jam per hari dengan sistem lima hari kerja dalam satu minggu. Penulis melaksanakan tugas kantor pada pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB, termasuk satu jam istirahat, serta memperoleh hari libur pada hari Sabtu, Minggu, dan hari libur nasional.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan kerja, penulis menghubungi DM instagram Leolit Games terlebih dahulu. Setelah perusahaan tertarik dengan lampiran CV, penulis dihubungi untuk *interview*. Lalu pihak perusahaan dan penulis merundingkan persyaratan magang yang diajukan oleh kampus. Setelah dicapai kesepakatan, maka ada tahapan penandatanganan kontrak kerja. Sementara untuk prosedur kerjanya dijelaskan oleh *supervisor*. *Supervisor* memperkenalkan cara bekerja di Leolit dan bagaimana mengoperasikan *server cloud*, yang akan digunakan untuk mempermudah kerja secara remote. Setelah menandatangani kontrak dan secara resmi bergabung dalam tim Leolit Games, penulis dibuatkan email kantor, kemudian dibuatkan akun *cloud*, sebuah server Leolit dimana *update* seputar *task* diberikan. Tampilannya sama seperti Trello, dimana penulis dengan mandiri dapat memindahkan alur pengerjaan tugas. Penulis juga diberikan kesempatan untuk berkomunikasi seputar penugasan lewat Discord. Tugas yang dikerjakan penulis saat ini adalah pembuatan aset Juru Kuliner, sebuah gim manajemen restoran. Tim diberikan panduan pembuatan aset melalui figma dan diarahkan untuk unggah *file .psd* ke Google drive yang telah disediakan bila telah lolos asistensi di *cloud*. Setiap minggu di hari Selasa jam 10.00 WIB diadakan *weekly meeting* dengan CEO dan juga mentor untuk mengevaluasi hasil pekerjaan. Setiap pekerja yang terlibat akan menampilkan hasil kerja, meminta umpan balik dan masukan untuk memperbaiki kinerja.

Penulis mengikuti *timeline* yang telah diberikan lewat excel. Dalam satu bulan, tim (serta penulis) diberikan target untuk menyelesaikan 18 aset. Aset tersebut akan di *assign* oleh mentor. Selain server pribadi, penulis menggunakan bantuan Figma, Google Drive dan Google Sheets untuk berkolaborasi.