

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri pengembangan gim menjadi salah satu dari sektor industri kreatif yang berkembang paling dinamis secara global di masa kini. Pesatnya perkembangan teknologi menjadi pendorong dalam inovasi gim dan perluasan pasar ekonomi di industri kreatif. Todd Harris (2024), seorang CEO dari Skillshot Media dan *Co-owner* dari Ghost Gaming menyatakan bahwa gim menjadi sektor paling dominan dalam industri hiburan, terutama *video games*. Keuntungan yang didapatkan bernilai lebih dari 200 miliar dolar dan berbanding jauh dengan industri film, televisi dan musik. Suatu gim yang berhasil menghibur pemain dapat dipengaruhi oleh faktor efektivitas alur kerja tim dan intergritas antar seluruh departemen dalam proses kreatif.

Secara garis besar — struktur tim dalam studio gim terdiri atas manajemen, *designer*, *programmer*, *artist* (2D/3D), audio dan *quality assurance* (QA) (Org Charts, 2026). Posisi *artist* dibedakan berdasarkan dengan kemampuan yang dimiliki, seperti salah satunya yaitu *2D artist*. *2D artist* adalah seseorang yang ahli untuk menggambar latar (*backdrop*), tokoh, menyusun *tiles* dan *sprites* hingga desain *interface* untuk kebutuhan dalam gim yang bersifat non-3D (Bethke, 2003, hlm. 47). Penulis memiliki latar belakang yang mendalam di bidang 2D dan minat yang besar untuk berkontribusi dalam tim produksi perusahaan gim. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis mendapatkan kesempatan melakukan kegiatan praktik magang di Extra Life Entertainment.

Extra Life Entertainment adalah studio *game indie* yang berpusat di Indonesia dan berfokus dalam produksi gim 2D. Studio ini menjadi pilihan penulis dikarenakan posisi yang ditawarkan sejalan dengan yang diinginkan yaitu *2D artist*. Selain itu, karya gim ternama Extra Life Entertainment yang berjudul *Stella Gale*:

Trials of Faith berhasil menarik perhatian penulis, sehingga membentuk ketertarikan dan keingintahuan yang tinggi dalam proses penciptaan gim di perusahaan tersebut. Sesuai dengan harapan penulis untuk mendapatkan pengalaman profesional di industri gim dan meningkatkan keterampilan khususnya sebagai seorang *2D artist*, penulis memutuskan untuk menjadi bagian dari tim sebagai *2D artist intern* di Extra Life Entertainment.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Program kegiatan magang ini adalah bagian dari kewajiban penulis sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Karena demikian, tujuan utama dari magang ini adalah untuk memenuhi kewajiban syarat kelulusan magang *track 1* dan memperoleh gelar sarjana. Dengan mengikuti program kerja magang di Extra Life Entertainment sebagai *2D Artist* — penulis memiliki maksud dan tujuan lainnya, yaitu untuk menambah wawasan dan pengalaman di industri gim. Selain itu, penulis juga ingin mengasah keterampilan *hard skill* sesuai dengan posisi sebagai *2D artist*, beserta *soft skill* seperti kemampuan komunikasi hingga manajemen waktu. Melalui ilmu yang telah diperoleh oleh penulis selama masa pendidikan, penulis berharap dapat mengimplementasikannya dan memberikan kontribusi yang baik dalam proyek gim di Extra Life Entertainment.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam proses pendaftaran magang, penulis memiliki fokus mencari studio di Indonesia yang membuka oportunity posisi sebagai *2D artist*. Selain itu, penulis juga mengutamakan untuk mencari tempat magang dalam industri gim karena ketertarikannya dengan dunia gim. Seiring proses pencarian informasi lowongan magang, penulis mempersiapkan beberapa dokumen penting untuk pendaftaran magang yaitu *Curriculum Vitae (CV)*, portofolio dan *cover letter*.

Pada tanggal 26 Januari 2026, penulis mendapatkan informasi bahwa studio Extra Life Entertainment membuka program kerja magang dengan posisi *2D artist* dan *2D animator*. Dengan kesempatan yang terbuka, penulis mengajukan lamaran

magang sebagai 2D *artist* di hari yang sama kepada Extra Life Entertainment melalui *google form* yang telah disediakan. Seminggu kemudian di tanggal 3 Februari 2026, Extra Life Entertainment mengirimkan email pemberitahuan bahwa penulis diterima magang sebagai 2D *artist*. Penulis langsung memutuskan untuk mengambil kesempatan tersebut dengan menandatangani surat diterima magang. Penerimaan ini dilewati tanpa adanya tahapan wawancara dengan pihak perusahaan, sehingga seluruh diskusi dan kesepakatan dilakukan melalui *email*.

Penulis melaksanakan kegiatan program magang di Extra Life Entertainment selama empat bulan dari tanggal 16 Februari hingga 15 Juni 2026. Sistem kerja magang Extra Life Entertainment kali ini sepenuhnya dilakukan secara *Work from Home* (WFH) dari hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja pukul 09.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Namun, untuk mencapai target pemenuhan 640 jam kerja dalam program magang *track 1*, penulis memperpanjang waktu aktif kerja dari pukul 08.00 WIB sampai dengan 19.00 WIB. Tentunya jam kerja ini dapat bertambah tergantung dengan tingkat kesulitan atau panjang waktu yang dibutuhkan dalam penyelesaian tugas. Dikarenakan sistem kerjanya adalah *WFH*, proses komunikasi antar tim akan dilakukan melalui *server Discord* dan *trello* sebagai alat bantu tambahan proses kerja.