

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan industri gim di Indonesia menunjukkan tren yang terus meningkat, mencerminkan besarnya potensi sektor ini dalam menyediakan hiburan interaktif sekaligus berkontribusi terhadap perekonomian nasional (Tempo, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) menempatkan industri gim sebagai salah satu penggerak utama ekonomi baru yang berperan dalam meningkatkan nilai ekonomi serta daya saing digital Indonesia (Komdigi, 2025). Dalam sebuah pengembangan gim, terdapat berbagai peran penting yang saling mendukung, salah satunya adalah *concept artist*. Peran ini menjadi tahap awal dalam proses pengembangan visual, yaitu menerjemahkan ide-ide abstrak menjadi konsep visual yang konkret sebagai acuan bagi tim pengembang lainnya, sehingga memiliki peran krusial dalam menentukan arah visual dan suasana gim sebelum memasuki tahap produksi lanjutan seperti pengembangan 3D (Athena, 2024).

Melihat pesatnya perkembangan industri gim nasional, penulis terdorong untuk melaksanakan kegiatan magang sebagai bentuk keterlibatan langsung dalam pengembangan gim. Salah satu studio yang dipilih adalah Busy Beaver Studio, sebuah studio gim independen asal Indonesia yang berorientasi pada pengembangan karya berstandar internasional. Saat ini, studio tersebut tengah mengembangkan proyek gim 3D bergenre *action RPG* berjudul Andalas, yang menjadi wadah bagi penulis untuk berkontribusi sekaligus mengembangkan kompetensi profesional di bidang ilustrasi gim.

Dalam mendukung visi perusahaan untuk menghasilkan gim yang berdaya saing global, diperlukan tenaga profesional dengan kompetensi teknis dan konseptual yang kuat. Pengembangan gim tidak hanya menuntut keahlian teknis, tetapi juga kemampuan kreatif dalam merancang dunia, karakter, serta elemen

visual yang selaras secara estetis dan naratif. Dalam konteks tersebut, penulis berperan sebagai *concept artist* yang bertanggung jawab merancang serta memvisualisasikan konsep desain pada tahap pra-produksi hingga pengembangan gim. Pemilihan posisi ini didasarkan pada pemahaman fundamental yang dimiliki penulis serta minat terhadap perancangan ilustrasi dan pengembangan konsep visual.

Melalui pelaksanaan magang ini, penulis berharap dapat meningkatkan kompetensi teknis, khususnya dalam menghasilkan ilustrasi yang memenuhi standar produksi gim profesional. Pengalaman tersebut diharapkan menjadi fondasi awal dalam membangun dan mengembangkan karier di industri gim Indonesia pada masa mendatang. Selain itu, kegiatan magang ini juga merupakan salah satu persyaratan akademik yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana desain.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan pelaksanaan kerja magang penulis sebagai ilustrator pada proyek game Andalas di Busy Beaver Studio adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh sarjana desain.
2. Memperoleh pengalaman kerja profesional secara langsung serta memahami dinamika dan budaya dunia kerja di industri kreatif.
3. Mengembangkan kompetensi sebagai *concept artist* melalui peningkatan *hard skill* dan *soft skill*, khususnya dalam pengembangan ide kreatif, kemampuan teknis yang sesuai dengan minat penulis, serta kemampuan bekerja sama dalam lingkungan profesional.
4. Memperluas jejaring dan relasi profesional di dalam industri gim.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan ketentuan dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang telah ditetapkan oleh pihak kampus maupun perusahaan, penulis melaksanakan kegiatan magang sesuai dengan aturan, jadwal, serta tahapan yang berlaku. Pada bagian ini, penulis akan menguraikan secara rinci mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dijalani.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Kegiatan magang yang dijalani penulis berlangsung mulai 4 Februari 2026 hingga 30 Juni 2026. Pelaksanaan magang dilakukan selama 5 hari kerja dalam 1 minggu, yaitu setiap hari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja pukul 10.00 WIB hingga 18.00 WIB atau selama 8 jam per hari yang setara dengan 640 jam kerja. Sistem kerja yang diterapkan bersifat *hybrid*, di mana penulis melaksanakan *Work From Office* (WFO) setiap hari Rabu, sementara pada hari lainnya dilakukan secara *Work From Home* (WFH).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Proses pelaksanaan magang diawali dengan mengikuti sesi briefing yang menjelaskan seluruh ketentuan program magang. Pada tahap ini, mahasiswa diarahkan untuk mengajukan maksimal 10 perusahaan yang membuka lowongan magang. Setelah menentukan perusahaan yang dituju, penulis mengajukan pilihan tempat magang kepada *person in charge* (PIC) dan *head of department* (HOD) Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh persetujuan.

Dalam tahap persiapan melamar magang, penulis terlebih dahulu menyusun *curriculum vitae* (CV) dan portofolio yang relevan dengan bidang ilustrasi dan pengembangan gim. Selain itu, penulis juga melakukan riset terhadap perusahaan yang sesuai dengan minat dan kompetensi, khususnya studio yang bergerak di bidang ilustrasi, animasi, dan pengembangan gim. Proses riset dilakukan melalui berbagai media, termasuk media sosial dan berbagai platform untuk mencari lowongan kerja, untuk memahami profil, proyek, serta kebutuhan masing-masing perusahaan.

Selanjutnya, penulis mengumpulkan daftar perusahaan yang telah diseleksi dan mengajukannya melalui *website* Prostep untuk memperoleh persetujuan dari PIC dan HOD. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak kampus, penulis mengirimkan lamaran magang kepada beberapa perusahaan yang telah terdaftar sesuai pada *website* Prostep.

Beberapa hari setelah pengiriman lamaran, penulis menerima balasan email dari perusahaan yang berisi pertanyaan *follow up* terkait portofolio dan kesiapan pelaksanaan magang. Setelah melalui tahap seleksi portofolio dan evaluasi, penulis dinyatakan diterima di Busy Beaver Studio dan memperoleh *letter of acceptance* (LoA) sebagai bentuk konfirmasi resmi penerimaan magang. Surat tersebut kemudian diunggah kembali ke *website* Prostep untuk melengkapi proses administrasi dan registrasi magang. Setelah seluruh tahapan administrasi dinyatakan selesai, penulis dapat mulai mencatat *daily task* sebagai bagian dari kewajiban laporan kegiatan selama magang. Selama pelaksanaan magang, penulis diwajibkan mengisi *daily task* yang terdiri atas 2 bagian, yaitu aktivitas pekerjaan di perusahaan yang diverifikasi oleh *supervisor* serta progres penyusunan laporan yang dipantau oleh *advisor*. Setelah diisi, *daily task* harus diajukan untuk memperoleh persetujuan dari *supervisor* dan *advisor*. Dokumentasi tersebut menjadi dasar pemenuhan MBKM 03 atau *daily task* kerja magang. Untuk memenuhi ketentuan program magang, penulis diwajibkan menyelesaikan minimal 640 jam kerja di perusahaan dan 207 jam kegiatan bimbingan serta penyusunan laporan magang.

Pada hari pertama pelaksanaan magang, yaitu 4 Februari 2026, penulis hadir ke kantor untuk memulai kegiatan kerja secara langsung. Pada kesempatan tersebut, penulis diperkenalkan kepada anggota tim serta mendapatkan penjelasan mengenai struktur organisasi, pembagian peran, dan alur kerja proyek yang sedang berjalan. Penulis juga memperoleh gambaran mengenai sistem kerja, target yang harus dicapai, serta standar kualitas yang diterapkan dalam proses produksi gim. Selain itu, penulis diundang untuk bergabung ke dalam *server* Discord dan grup WhatsApp perusahaan yang berfungsi sebagai media utama komunikasi, koordinasi, serta penyampaian informasi terkait tugas dan perkembangan proyek selama masa magang.