

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri *game* menunjukkan tren yang terus bertambah yang signifikan dari tahun ke tahun, dimana melalui data yang dikumpulkan dan disajikan oleh Redseer ditemukan bahwa terdapat 70 persen dari masyarakat memiliki semacam *game* yang dimainkan menunjukkan potensial dari ekonomi *game* di Indonesia (Tempo, 2024). Serta ditemukan oleh kekomdigi atau kementrian komunikasi dan digital bahwa industry *game* nasional memiliki potensi sebagai motor baru ekonomi kreatif di Indonesia yang dapat bersaing dalam ukuran global (Komdigi, 2025). Didalam proses perancangan *game developing* atau *gamedev* terdapat sebuah posisi yang dinamakan *2d concept artist* dimana individu yang berada didalam posisi tersebut memiliki tugas dalam merancang pesan yang ingin disampaikan melalui desain dunia dan karakter (JayJay, 2026). Terdapatnya kompleksitas pekerjaan *concept artist* tersebut menunjukkan kebutuhan pendalaman pengetahuan dan penerapan informasi desain komunikasi visual.

Melalui peran *game* kedalam ekonomi dan perkembangannya penulis memiliki ketertarikan untuk menjalankan proses magang kedalam industry *gamedev*. Penulis mendapatkan kesempatan magang pada PT Busy Beaver Studio atau serta kerap dinyatakan sebagai Busy Beaver Studio dalam posisi *concept artist intern*. Penulis mendapatkan informasi mengenai lowongan ini melalui social media platform yang dimiliki oleh perusahaan, serta ditemukan oleh penulis secara langsung pada sebuah *convention* atas nama G2G atau Gamers 2 Gamers . Penulis meraih posisi *concept artist intern* dikarenakan dimiliki sebuah ketertarikan terhadap perancangan sebuah dunia seperti *world building*, *character design*, dan perihal lainnya yang membantu untuk membangun sebuah dunia yang menarik. Pada zaman penuh dengan berbagai hiburan berupa *video game* perancangan sebuah konsep dari karakter dan latar permainan adalah perihal yang penting dalam

penyampaian sebuah *IP* atau hiburan, dengan konsep yang unik dan menarik sebuah media dapat menciptakan pengalaman yang indah dan tidak terlupakan bagi pengguna, dan PT Busy Beaver Studio sebagai Perusahaan yang sedang merancang sebuah *IP* memiliki bagian pekerjaan dalam bidang *concept artist* yang diajukan oleh Penulis.

Melalui perjalanan program magang ini penulis memiliki harapan untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam perancangan *concept art* didalam dunia *gamedev*. Selain harapan penulis untuk meningkatkan pengetahuan dan keahlian dalam mendesain konsep, penulis serta menjalankan program magang sebagai ketentuan kelulusan akademik untuk memperoleh gelar sarjana desain.

1.2 Tujuan Kerja

Dalam perjalanan prosedur *career acceleration program* penulis memiliki tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, dan serta berharap untuk meraih ilmu pengetahuan dan pengalaman pekerjaan dalam industri *design* sebagai *concept artist*. Berikut tujuan kerja penulis dalam perjalanan magang.

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk sarjana desain Universitas Multimedia Nusantara, melalui program magang atau *career acceleration program* selama 640 jam prosedur pekerjaan.
2. Menambahkan pengetahuan mengenai pengalaman kerja pada ruang lingkup kerja kantor *professional concept artist*.
3. Menambahkan pengetahuan mengenai keterampilan teknik dalam merancang sebuah *concept art* pada *game development*.
4. Menambahkan pengalaman berkerja dengan kelompok dan berkolaborasi dalam merancang *concept art* dalam bidang *game development*.
5. Dan serta mendapatkan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan ilmu desain komunikasi visual yang dipelajari terhadap konteks profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Sebelum program magang sebagai *concept artist intern* dijalankan pada PT Busy Beaver Studio, penulis menjalani proses pencarian lowongan pekerjaan, yang setelah itu dilanjutkan kepada tahapan pengiriman lamaran terhadap perusahaan yang ditujukan, ketika telah diterima penulis diajukan penawaran kerja oleh perusahaan yang ditujukan, dan serta terdapat ketentuan yang dijalankan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalankan prosedur magang pada perusahaan Busy Beaver Studio selama lima bulan, sepanjang waktu program dijalankan penulis berkerja dari hari senin sampai hari jumat selama sembilan jam setiap hari. Penulis menjalankan kegiatan magang dengan metode *hybrid* dimana pekerjaan dijalankan secara *work from home* selama empat hari, dan *work from office* yang dijalankan pada satu hari setiap hari rabu. Jam mulai pekerjaan dimulai pada jam 09:00 pagi sampai jam 06:00 sore. Hari pertama pekerjaan yang dijalankan oleh penulis dijalankan pada tanggal 2 Februari 2026, yang akan berakhir pada tanggal 30 Juni 2026. *Office* atau kantor yang dihadiri oleh penulis terdapat pada SOHO The Smith, Jl. Jalur Sutera Tim.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Tahapan pertama yang dijalankan penulis pada program magang adalah untuk menyediakan CV atau *curriculum vitae* dan serta portfolio yang akan diajukan terhadap perusahaan yang ingin dilamar. Setelah itu penulis menelusuri 10 perusahaan yang memiliki lowongan pekerjaan yang terbuka dan sesuai dengan keinginan penulis. Perusahaan tersebut kemudian akan disaring dan disetujui oleh PIC dan serta HOD yang setelah itu akan diberikan akses untuk *generate cover letter*. Kemudian penulis mengajukan *file* penting seperti cv, portfolio, dan serta *cover letter* terhadap perusahaan yang ingin diajukan yaitu PT Busy Beaver Studio. (PRO-STEP 01)

Setelah surat tersebut disampaikan terhadap Busy Beaver Studio penulis diberikan pesan oleh *human resources* perusahaan melalui *whatsapp*, dimana penulis diundang untuk menjalankan prosedur *interview* atau wawancara pada tanggal 16 desember 2025. Prosedur wawancara dijalankan oleh salah satu *founder* dari perusahaan Busy Beaver Studio dimana penulis ditanyakan mengenai keahlian yang dimiliki, membahas segala hal yang berhubungan dengan *game development*, serta menunjukkan dan menjelaskan karya portfolio. Pada tanggal 6 Januari 2026 penulis mendapatkan *acceptance letter* oleh PT Busy Beaver Studio dan mengunggah surat tersebut kedalam website Universitas Multimedia Nusantara atas nama prostep.umn.ac.id untuk memberikan verifikasi penerimaan magang. (PRO-STEP 02).

Penulis memulai prosedur magang pada tanggal 4 Februari 2026, tanggal hari pertama magang berbeda dengan tanggal yang ditentukan dikarenakan terdapat program kampus yang berhalangan dengan perusahaan, oleh karena itu hari pertama prosedur diundurkan menjadi tanggal 4. Pada hari pertama program, penulis dikenalkan oleh *founder* PT Busy Beaver Studio terhadap *IP* utama studio dan serta prosedur kerja yang akan dijalankan dibawah *Supervisor* yang telah ditentukan. Penulis akan menjalankan 640 jam kerja pada program magang dibawah perusahaan Busy Beaver Studio. Penulis serta mendapatkan arahan melalui sesi bimbingan oleh dosen pembimbing yaitu Christina Flora, S.Ds., M.M yang dijalankan melalui *zoom meeting*. Sesi bimbingan tersebut dijalankan sebagai panduan Penulis dalam merancang laporan magang, dari awal mulai pemilihan proyek magang dan sehingga penyampaian penulisan laporan.

Pada perjalanan *internship* berlalu Penulis memiliki tugas untuk melaporkan kegiatan atau pekerjaan yang telah dijalankan pada PT Busy Beaver Studio. Penulis memberikan catatan melalui *website* yang telah disediakan oleh universitas atas nama PRO-STEP dimana laporan tersebut dapat dikumpulkan pada bagian *daily task* dari situs tersebut. Penulis

mendeskripsikan tugas atau *task* yang telah dijalankan, beserta tanggal dan jam yang telah Penulis jalankan. (PRO-STEP 03).

Penulis serta akan memperoleh dokumen PRO-STEP 04 yang diperlukan sebagai bukti verifikasi penulis untuk menjalankan proses sesi sidang magang. Setelah elemen elemen dokumen telah dipenuhi, Penulis akan menjalankan proses sesi sidang magang yang akan dihadiri oleh dosen penguji dan dosen pembimbing. Pada sesi sidang magang penulis akan memberikan laporan pekerjaan yang telah dijalankan dibawah PT Busy Beaver Studio dan akan diperoleh saran oleh dosen penguji dan dosen pembimbing untuk menjalankan revisi akhir laporan. (PRO-STEP 04)

