

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi modern menandakan adanya peningkatan terhadap pengguna media digital. Tidak sedikit aplikasi dan perangkat yang dikembangkan dalam beberapa tahun terakhir untuk mengakomodasi minat masyarakat yang semakin hari semakin meningkat. Menurut SlashData (2019), pada awal tahun 2019 sudah terdapat 19 juta pengembang perangkat lunak di dunia, dimana 13 jutanya merupakan profesional. Laporan tersebut juga menyebutkan adanya peningkatan sebanyak 21% terhadap jumlah pengembang perangkat lunak aktif, dengan 14.7 juta pada kuartal kedua tahun 2017 hingga 18.9 juta pada kuartal keempat tahun 2018.

Salah satu teknologi atau media yang mengalami perkembangan pesat adalah *game*. Berdasarkan statistik yang dikeluarkan oleh Statista (2020), pasar *game* diperkirakan telah mencapai angka sebanyak \$159.3 triliun pada tahun 2020, sebuah peningkatan signifikan dari tahun lalu yaitu \$152.1 triliun. Wolf (2007, p.1) menyebutkan bahwa keberadaan *game* di masyarakat sudah berlangsung dalam waktu yang cukup lama sehingga mempunyai sejarah tersendiri yang mengikuti perkembangan teknik dan teknologi dari *game-game* masa lalu hingga sekarang. Kemudian timbullah kelompok masyarakat yang tertarik untuk mempelajari sejarah dari *game*. Beberapa diantaranya juga menjadi kolektor *game* dalam upaya melestarikan *game-game* masa lampau. Hal tersebut menandakan bahwa *game* pada dasarnya telah menjadi bagian dari kebudayaan manusia.

Menurut Wolf (2007, p.52), kaitan antara komputer dengan *game* pertama muncul pada tahun 1950 oleh Alan Turing, seorang ahli matematika asal Inggris yang mengajukan sebuah program yang disebut *imitation game* dalam artikel ilmiah '*Computing Machinery and Intelligence*' di majalah *Mind*. Walaupun *imitation game* tersebut tidak diprogram oleh Turing sendiri, tetapi 13 tahun kemudian Joseph

Weizenbaum berhasil menciptakan variasinya. Lalu pada tahun 1958, Willy Higinbotham, seorang peneliti dari Brookhaven National Lab, merancang *video game* pertama yaitu *Tennis For Two*. Program tersebut didesain untuk komputer analog, dan hal yang membuat *video game* tersebut beda dari yang lainnya adalah kemampuannya untuk dapat dimainkan oleh dua orang. Keduanya dapat mengendalikan arah dan pergerakan dari objek yang terdapat pada layar.

Menurut Wolf (2007, p.3), *video game* adalah istilah yang kerap digunakan untuk mendeskripsikan sebuah permainan yang diwujudkan dalam media elektronik atau digital. Seiring dengan perkembangannya, *video game* telah beralih fungsi dari sekadar media hiburan dengan prospek bisnis yang menguntungkan menjadi sebuah kebutuhan yang vital untuk mencari kesenangan dalam waktu luang. Pada umumnya, sebuah *video game* merupakan integrasi beberapa elemen seperti cerita, musik, *sound design*, pemrograman, dan karakter.

Dalam kesuksesan sebuah *video game*, karakter juga memainkan peran yang penting. Menurut Ruyattman (2013), karakter merupakan salah satu elemen yang tidak terpisahkan dari film, game, komik, dan lain-lain. Sebab, karakter memiliki dua fungsi penting, yaitu 1) sebagai media untuk menyampaikan cerita dan 2) meningkatkan nilai jual suatu produk industri kreatif. Oleh sebab itu, *video game* atau produksi industri kreatif serupa yang populer biasanya memiliki karakter-karakter yang mampu meninggalkan kesan kuat. Desain karakter yang baik adalah karakter yang mampu mempengaruhi emosi penonton dan terasa nyata.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai pentingnya desain karakter dalam *video game*, maka penulis sebagai mahasiswa Universitas Ma Chung dari program studi Desain Komunikasi Visual memilih untuk melaksanakan praktik kerja lapangan di RAIT Visual Works sebagai instansi acuan. Hal tersebut dikarenakan bidang perusahaan tersebut sesuai dengan minat dan konsentrasi yang ditekuni oleh penulis.

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah bagi penulis dalam melaksanakan praktik kerja lapangan di RAIT Visual Works sebagai berikut:

- a) Penulis diposisikan sebagai ilustrator praktik kerja lapangan di divisi ilustrasi RAIT Visual Works selama 3 bulan (Juni s/d Agustus) di bawah bimbingan dan pengawasan Manajer.
- b) Penulis ditugaskan untuk mengerjakan *brief* pewarnaan aset-aset untuk proyek *video game* yang tidak dipublikasikan.
- c) Seluruh kegiatan praktik kerja lapangan dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi WhatsApp, Slack, dan Google Drive akibat pandemi COVID-19.

1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Tujuan yang diharapkan dari melaksanakan praktik kerja lapangan di RAIT Visual Works adalah sebagai berikut:

- a) Mahasiswa mampu memahami alur kerja sebagai ilustrator dan lingkungan kerja secara nyata.
- b) Mempraktikkan ilmu yang telah didapatkan selama masa kuliah.
- c) Memenuhi persyaratan pada mata kuliah Praktik Kerja Lapangan.
- d) Memenuhi salah satu syarat kelulusan di Universitas Ma Chung.

1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Praktik kerja lapangan yang dilaksanakan selama 3 bulan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi mahasiswa, Universitas Ma Chung, serta RAIT Visual Works sebagai instansi yang bekerja di bidang Ilustrasi.

1.4.1 Bagi Mahasiswa

Manfaat pelaksanaan praktik kerja lapangan bagi mahasiswa adalah sebagai berikut:

- a) Memahami kondisi dunia kerja secara langsung.
- b) Membangun koneksi dan relasi dengan perusahaan dan rekan kerja.

- c) Memenuhi persyaratan kelulusan Universitas Ma Chung.

1.4.2 Bagi Universitas Ma Chung

Adapun manfaat pelaksanaan praktik kerja lapangan bagi Universitas Ma Chung adalah sebagai berikut:

- a) Memperkenalkan Universitas Ma Chung beserta program studi yang terkait kepada instansi dengan bidang yang sesuai.
- b) Memperluas jaringan dan koneksi Universitas Ma Chung dengan organisasi dan instansi lain, khususnya yang sesuai dengan Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- c) Meningkatkan pengalaman peserta didik di lingkungan kerja secara nyata sebagai bagian dari pengalaman belajar selama masa studi di Universitas Ma Chung.

1.4.3 Bagi RAIT Visual Works

Manfaat bagi RAIT Visual Works adalah sebagai berikut:

- a) Mahasiswa magang dapat membantu mengidentifikasi permasalahan dalam perusahaan serta memberikan solusi yang sesuai dengan bidangnya.
- b) Diharapkan perusahaan dapat menjadi lebih maju dan efisien dalam pekerjaannya dengan bantuan mahasiswa magang selama masa praktik kerja lapangan.
- c) Meningkatkan pengalaman dan koneksi perusahaan dengan Universitas Ma Chung.