



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Fullerton (2008, hlm. xix) *video game* merupakan bentuk interaksi sosial manusia yang sudah ada dari sejak dulu, yaitu *game* (permainan). *Game* seiring berkembangnya zaman telah memiliki perubahan dan akhirnya dapat menyentuh ke ranah digital. Menurut Newzoo, salah satu lembaga analitik terdepan mengenai *game* dan program *Esport*, Indonesia memiliki peran andil dalam pasar *mobile game* (permainan berbasis telepon genggam) dengan pendapatan sebesar \$ 331 jt. Pada data Newzoo di tahun 2014 menunjukkan industri *game* bernilai Rp 2,3 triliun. Hal ini membuat pasar *game development* di Indonesia terus meningkat seiring waktu.

Bagi Digital Happiness perusahaan yang *game developer* Indonesia yang berbasis di Bandung, adalah salah satu dari tongkat berdirinya studio *game* di Indonesia meningkat. Salah satu produk *game* mereka yang paling fenomenal adalah *game horror* DreadOut. *Game* ini menjadi *game* Indonesia pertama yang berhasil masuk ke sistem jual beli *online game* global bernama Steam pada 2014. Hal ini akhirnya banyak diikuti *game developer* Indonesia lainnya untuk berhasil memasuki pasar jual beli *game* Steam. Digital Happiness adalah perusahaan *game developer indie* Indonesia yang sudah ada dari sejak 2012 yang dibentuk oleh Rachmad Imron selaku CEO. Bermarkas di Bandung, perusahaan ini berisikan 20 orang. *Project* yang mereka libatkan adalah pertama waralaba DreadOut dan

kedua *project* berbasis klien seperti *game* simulasi rancangan bangun jembatan. Bagi Digital Happiness, perusahaan berfokus pada *project* interaktif (baik itu dalam *game* atau media interaktif apapun) dalam bentuk 3D. Dikarenakan hal tersebut faktor sejarah dan rekor yang dibuat, penulis memutuskan untuk melakukan kerja magang di Digital Happiness untuk bisa mendapatkan pengalaman kerja secara langsung dalam industri *game* Indonesia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan magang yang dilakukan penulis di Digital Semantika Indonesia atau Digital Happiness adalah:

1. Penulis ingin memahami proses dan pengalaman kerja dalam ruang lingkup sebuah studio *game* di Indonesia.
2. Digital Happiness dikenal karena memperkenalkan *game* dengan konten local yaitu DreadOut yang dirilis pada tahun 2014. Konten *game* DreadOut merupakan genre *game* Horror yang menampilkan tokoh hantu seperti kuntilanak, pocong, Babi Ngepet dan sejenisnya. Konten *gamenya* dibawa ke ranah Internasional dan disambut positif oleh jurnalis *game*. Dikarenakan hal tersebut, faktor sambutan yang perusahaan *game* ini usung menjadi pilihan penulis.
3. Digital Happiness sangat berfokus pada *project game* dan *project* interaktif 3D. Hal ini sangat dianjurkan bagi penulis untuk para mahasiswa magang yang memiliki kemampuan 3D *modeling* untuk bisa magang di perusahaan ini. *Project* 3D *game* yang diusung

seringkali melibatkan *platform* PC yang memiliki skala *project* yang luas dengan kualitas portofolio bagus yang didapat. *Project* gamenya sendiri tidak hanya DreadOut, melainkan *project* interaktif dari perusahaan BUMN yang bersifat *client-based*, dengan *platform* *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*.

1.3. Waktu dan Proses Pelaksanaan Kerja Magang

Proses magang di Digital Happiness bersifat fleksibel, dapat dilakukan selama 3 bulan periode atau kurang. Hal yang diutamakan dalam proses magang ini adalah program kerja selama 320 jam dalam satu semester. Di sisi lain Digital Happiness memiliki jangka jam kerja yang tidak konvensional, contohnya jam kerja resmi mereka dimulai dari jam 1 siang, namun para pemegang dibebaskan untuk datang lebih cepat untuk bekerja. Para pemegang dapat bekerja lebih dari 8 jam dalam sehari selama mereka mampu, semua tetap berfokus pada progress kerja yang tercil.

Penulis melakukan proses magang di Digital Happiness selama 1,5 bulan dari tanggal 5 Maret 2019 sampai 20 April 2019. Dikarenakan periode magang yang sedikit, penulis melakukan proses kerja lebih dari 8 jam selama sehari. Jangka waktu yang dilakukan oleh penulis dalam proses kerjanya antara 10 sampai 11 jam sehari, namun kembali lagi berdasarkan kemampuan para pemegang dalam sehari bekerja. Jam kerja penulis dimulai dari jam 08.00 sampai 21.00 malam dan bisa jam 22.00 tergantung pada kemampuan penulis. Jatah

istirahat secara keseluruhan bebas yang diberikan lewat perusahaan, namun penulis membatasinya dengan 1 jam.

Proses-proses yang dilakukan penulis sebelum memulai magang di Digital Happiness adalah:

1. Penulis memenuhi syarat akademis magang. Memastikan sudah mendapat 100 Satuan Kredit Semester (SKS), hanya memiliki 2 nilai D untuk mata kuliah jurusan, dan tidak memiliki nilai E dengan IPK minimal 2,00, dan mengikuti pembekalan magang sebagai salah satu syarat wajib.
2. Penulis mengajukan beberapa tempat magang kepada koordinator magang. Setelah mendapat respon koordinator, penulis mempersiapkan CV dan portofolio yang dikirim ke perusahaan magang.
3. Jika pihak CEO perusahaan magang menyetujui isi CV dan portofolio yang dilampirkan, maka proses selanjutnya adalah dengan mendapatkan surat keterangan izin perusahaan magang yang diberikan kepada pihak kampus untuk dokumentasi. Isi dari surat keterangan adalah konfirmasi izin magang di perusahaan dengan memberikan informasi periode magang. Setelah melewati proses formal akademik dalam administrasi magang, penulis langsung ke tempat magang di Digital Happiness.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A