BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bentuk *entertainment* mulai beralih ke *platform* digital, salah satu cabang yang berkembang dalamnya adalah *mobile gaming*. Seiring berkembangnya industri *mobile game* yang dekat dengan berbagai kalangan pengguna *smartphone*, angka studio *developer game* di tanah air juga ikut berbanding lurus. Beberapa *mobile game* hasil *developer game* Indonesia mampu bersaing secara internasional. Persaingan kelas dunia tersebut tentu didukung dengan strategi *marketing* yang baik. Konten *marketing* yang sesuai dengan segmentasi target berperan besar untuk promosi menaikan angka pengguna baru, memberikan antusiasme lebih kepada pemain dan mempresentasikan kualitas *game* yang baik kepada penggunanya.

Salah satu studio *developer mobile game* di Jakarta yang sudah menyentuh persaingan kelas internasional adalah Touchten Games. Studio *game* ini memiliki fokus pada *mobile game* di pasar wanita. Dessert Chain, salah satu *game* simulasi kafe karya Touchten Games pernah mendapat Google Play Award di tahun 2017. Mereka juga melakukan banyak kolaborasi dengan perusahaan *entertainment* ternama lain untuk membuat konsep *mobile game* yang kreatif dan menarik untuk dinikmati pemain seluruh dunia.

Desain diperlukan dalam maupun luar keseluruhan produksi *game*. Tahap produksi dalam *game* memerlukan desain untuk menghasilkan aset, konsep, sketsa, dll, sedangkan diluar produksi, sebuah konten visual *marketing* yang baik juga diperlukan untuk menjangkau baik *user* lama dan baru. Penulis memutuskan untuk mencoba terjun ke Touchten Games untuk mendapatkan pengalaman kerja magang. Penulis ingin merasakan bagaimana desain berperan pada media *entertainment* interaktif di studio *mobile game* yang dapat bersaing secara internasional. Selain pengalaman kerja magang, penulis juga ingin merasakan budaya kekeluargaan yang ditawarkan saat bekerja di Touchten Games.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di Touchten Games sebagai dengan tujuan menyelesaikan mata kuliah *internship* sebagai syarat memperoleh gelar S1 di Universitas Multimedia Nusantara. Magang dilakukan di semester 8 dan berlangsung selama 3 bulan. Selain itu, maksud dari kerja magang ini adalah:

a. Menerapkan ilmu-ilmu desain yang telah didapatkan penulis selama menjalani kuliah di Universitas Multimedia Nusantara
b. Mendapatkan pengalaman bekerja nyata di studio *mobile game* profesional Touchten Games
c. Memahami peran-peran desain di studio *mobile game* di dalam maupun luar keseluruhan produksi *mobile game*.
d. Melatih *skill* desain dan mengerti perkembangan serta kreativitas yang dibutuhkan pada desain di studio *mobile game*.
e. Mengembangkan karakter, kesiapan mental, dan komunikasi berkerja dalam sebuah tim.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Terdapat beberapa detail prosedur kerja magang yang perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan ketentuan kedua belah pihak yaitu, Universitas Multimedia Nusantara dan Touchten Games.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan di semester 8, dimulai pada hari Senin tanggal 24 Februari 2020 hingga 11 Mei 2020. Waktu magang sudah disesuaikan dengan ketentuan dua belah pihak. Menurut ketentuan Universitas Multimedia Nusantara, minimal waktu pelaksanaan magang adalah 320 jam dan tidak terhitung 1 jam waktu istirahat kantor. Jika dihitung berdasarkan jam aktif kantor Touchten Games yakni 9 pagi hingga 5 sore, minimal presensi hari kerja adalah 46 hari kerja atau sekitar 2 bulan 2 minggu.

Menurut ketentuan magang Touchten *Game*s, kerja magang berlangsung 3-6 bulan dan hadir sesuai jam aktif kantor. Dari kesempatan waktu magang yang diberikan, penulis menempuh total 340 jam dan 40 menit. Terhitung jumlah 50 hari

aktif bekerja. Dengan waktu yang sudah ditempuh, ketentuan waktu kerja magang oleh kedua belah pihak terpenuhi dalam kesepakatan waktu kerja magang

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Terdapat prosedur yang harus diikuti oleh peserta kerja magang Universitas Multimedia Nusantara. Pada KM01, penulis mengajukan beberapa daftar perusahaan sesuai minat penulis untuk diverifikasi oleh Koordinator Magang. Beberapa syarat akademik juga harus dipenuhi agar koordinator magang dapat melakukan verifikasi. Setelah KM01 ditinjau oleh Koordinator Magang, penulis mendapatkan surat pengantar magang (KM02) ke perusahaan yang sudah lolos verifikasi.

Penulis kemudian mencoba mengajukan surat lamaran untuk posisi 2D *game artist* atau *graphic designer* ke Touchten Games melalui *e-mail*, dalam *e-mail* dilampirkan *CV* dan portofolio. Penulis kemudian mendapatkan balasan untuk melakukan tes sebagai *graphic designer* sebelum masuk ke tahap *interview*. Setelah menjalani tes pada tanggal 5 Februari 2020, penulis menerima panggilan *interview* di kantor Touchten Games tanggal 10 Februari 2020 pukul 14.00.

Proses wawancara dilakukan oleh *Head of Marketing* dan *Marketing Manager* pada hari dan jam yang sudah ditentukan. Kemudian berdasarkan hasil tes dan *interview*, penulis diberikan kesempatan untuk melakukan kerja magang dari Februari – Mei 2020. Penulis kemudian memberikan surat tanda diterima magang Touchten Games kepada Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) dan administrasi DKV untuk di data dan mengambil KM03, KM04, KM05 dan KM06 sebagai dokumen wajib untuk melakukan sidang kerja magang.

Penulis kemudian menjalani kerja magang sesuai kesepakatan dan melakukan bimbingan ke dosen pembimbing magang sebagai syarat sidang kerja magang. Setelah periode magang, penulis melengkapi berkas serta meminta penilaian dari hasil kerja magang di Touchten *Game*s sebagai *graphic designer*. Meskipun terdapat peralihan dari kerja kantor ke *work from home*, juga prosedur magang yang berganti *online* karena pandemi COVID19, pengalaman dan pelajaran yang didapatkan oleh penulis tidak kalah berarti dan berkesan.