



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Pembuatan dan perkembangan *game* merupakan industri yang baru saja mulai populer di Indonesia, seiring adanya kemajuan teknologi dan adanya Revolusi Industri 4.0 yang juga memuat industri kreatif, salah satunya perkembangan *game*. Adanya popularitas ini memunculkan banyak perusahaan perkembangan *game* baru di Indonesia yang berniat untuk menciptakan *game* buatan lokal yang berkualitas untuk bersaing di pasar lokal dan internasional, salah satunya adalah PT. Niji Games Studio.

Pada saat penulis mendaftarkan diri untuk magang di Niji Games, proyek yang sedang dilaksanakan oleh Niji Games adalah proyek *game hypercasual*, yaitu *game* yang dirancang untuk dimainkan tanpa memakan waktu yang lama. *Workflow* dari pembuatan *game hypercasual* juga tergolong lebih cepat dibanding pembuatan *game* ber-*genre* lain, karena *game hypercasual* membutuhkan aset lebih sedikit dari segala sisi, seperti *art* dan *coding*.

Penulis sendiri memilih untuk magang di Niji Games karena penulis merasa bahwa kesempatan mengerjakan proyek *game hypercasual* di Niji Games ini merupakan salah satu cara paling optimal bagi penulis untuk mempelajari *workflow* pembuatan *game*. Secara umum, pembuatan *game hypercasual* membutuhkan lebih sedikit aset, sehingga pembuatan *game* lebih cepat selesai. Namun, *workflow* yang ditempuh secara keseluruhan merupakan *workflow* yang identik dengan pembuatan *game genre* manapun. Sebagai pemula dalam *workflow* pembuatan *game* dalam industri, penulis merasa bahwa penulis dapat belajar lebih banyak jika penulis dapat melalui seluruh *workflow* dalam kurun waktu yang tersedia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pemilihan dan pelaksanaan kerja magang di Niji Games yang ingin dicapai oleh penulis adalah untuk mempelajari *workflow* pembuatan *game* dalam industri nyata yang berbeda dari pembuatan *game* sebagai proyek pribadi atau sebagai tugas kuliah. Ilmu yang diterapkan dalam industri juga merupakan ilmu yang serupa dengan yang sudah dipelajari selama kuliah.

Tujuan dari penulis dalam pelaksanaan kerja magang di Niji Games adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai persyaratan dalam mata kuliah Magang, yang menjadi syarat kelulusan perkuliahan bagi penulis, dan syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
- b. Untuk mendapatkan pengalaman dalam bekerja sama dalam tim pengembangan *game* dalam industri nyata, dan mempelajari ilmu-ilmu non-teknis seperti cara bersosialisasi dalam tim.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu yang diperlukan untuk memenuhi syarat kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara adalah minimal selama 320 jam dan maksimal 480 jam, atau dua sampai tiga bulan dengan waktu kerja 40 jam per minggu, dan ini sesuai dengan ketentuan magang Niji Games. Penulis kemudian memutuskan untuk menjalankan magang dalam Niji Games selama 9 minggu/45 hari kerja, dipotong tanggal merah sebanyak tiga hari dengan total akhir 42 hari kerja/336 jam kerja. Penulis memulai magang mulai dari tanggal 16 Maret 2020, dan magang berakhir pada tanggal 15 Mei 2020. Jam kerja Niji Games adalah setiap hari Senin sampai Jumat, pukul 09.00 sampai pukul 18.00 dengan jam istirahat dari 12:00 sampai 13:00, dengan total 8 jam sehari. Jam kerja yang pertama kali ditentukan oleh Niji Games adalah 09.00 sampai 17.00, namun penulis menawarkan untuk bekerja sampai 18.00, terhubung adanya sistem *work from home* dimana penulis tidak mengganggu jam pulang anggota tim lainnya dengan bekerja sampai 18.00.

Prosedur pelaksanaan kerja magang dimulai dari tahap KM 01, yaitu pengajuan tiga tempat magang untuk mendapatkan persetujuan dari koordinator magang. Setelah disetujui, penulis mendapatkan KM 02 atau surat pengantar magang, yang lalu diberikan kepada perusahaan beserta *portfolio* dan *CV*, yang dikirimkan melalui *e-mail*. Penulis mengirimkan aplikasi kepada perusahaan magang pilihan penulis, yaitu Niji Games, melalui CEO Niji Games yaitu Nikko Soetjoadi. Aplikasi pertama direspon dalam dua hari, dimana penulis diminta untuk membuat *portfolio* baru yang sesuai dengan proyek *game hypercasual* yang sedang dilaksanakan oleh Niji Games. Lalu tiga hari kemudian, penulis mengirimkan *e-mail* baru dengan *portfolio* yang sudah diperbarui. Namun setelah itu, penulis baru mendapatkan respon dari Niji Games setelah dua minggu berlalu, dimana Nikko Soetjoadi sebagai CEO menerima penulis dalam kerja magang mulai dari 16 Maret 2020.

Penulis lalu mendapatkan surat penerimaan magang dari Niji Games, dan mengunduh form KM 03 sampai KM 07 dari my.umh dan mengisi kelima form tersebut bersama *supervisor* dari program kerja magang penulis, yaitu *co-founder/CEO* dari Niji Games, Nikko Soetjoadi.