BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang cepat mempengaruhi berbagai bidang, beberapa diantaranya mendapat pengaruh yang cukup besar. Salah satu contoh bidang yang terpengaruhi adalah bidang hiburan. Video game secara terus menerus dibuat dengan menggunakan teknologi yang berkembang ini membuat *developer* menjadi bersaing dengan sangat ketat. *Developer* populer selalu mengeluarkan ide baru yang terlalu cepat sehingga *developer* baru tidak mendapat ruang untuk ikut mengeluarkan game yang dapat disorot oleh pemain-pemain di dunia. Indonesia merupakan salah satunya dari *developer* baru tersebut.

Perkembangan industri game di Indonesia sudah mulai meningkat. *Developer* Indonesia sekarang mampu menguasai 0,4% pasar dalam negeri. Namun, dibandingkan degnan *developer-developer* di luar negeri, *Developer* Indonesia masih tertinggal dalam segi skill dan teknik[2]. Tetapi, sejauh ini ada sejumlah kecil game buatan *developer* Indonesia yang menjadi bahasan hingga luar negeri. Salah satunya game bernama *"coffee talk"* yang merupakan game interaktif *visual novel*. Game tersebut memiliki *review* yang bagus, termasuk dari beberapa media luar negeri seperti *The Verge* dan *Game Informer*[3]. Namun, *developer* di Indonesia masih banyak yang belum mendapat kesempatan untuk bersinar didunia internasional. Oleh sebab itu, *developer-developer* di Indonesia perlu mencari solusi untuk dapat meningkatkan perkembangan dengan cepat.

Selama masa perkembangan industri game di Indonesia berlangsung, *developer* Indonesia menemukan salah satu metode yang dapat membantu proses perkembangan game-game mereka yaitu membuat varian baru dari game-game yang sudah mereka buat maupun game yang sudah mendapat izin dari pembuat aslinya. Diantara *developer-developer* di Indonesia yang berfokus pada pembuatan varian baru salah satunya adalah PT GLO Lintas Orbit. Industri PT GLO Lintas Orbit atau disebut sebagai *"Game Level One"* atau GLO berfokus dalam *developer* dan *publisher* game. Pembuatan varian baru dilakukan dengan diberikan *template* sebagai awal pembuatan varian baru maupun sekedar referensi untuk membuat varian baru. Dilanjutkan dengan pemberian ketentuan fitur yang perlu diubah ataupun dibuat baru. Berhubung dengan game-game yang diberikan cukup banyak, maka

dalam laporan ini akan menjelaskan detail dari beberapa game saja.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini adalah untuk mendapatkan pengalaman bekerja dalam dunia kerja industri pengembangan game.

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini adalah untuk belajar membuat varian game berdasarkan ketentuan yang diberikan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 3,5 bulan, dari tanggal 19 Oktober 2020 – 29 Januari 2021 di PT GLO Lintas Orbit. a) Kantor Perusahaan PT. Game Level One berada di lokasi Jl. Jembatan Dua Raya 9T4, Kec. Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450. Berhubung dengan adanya pandemi COVID-19, kerja magang dilakukan secara Work From Home dengan media komunikasi Microsoft Teams. b) Kerja magang dilakukan dari hari Senin sampai Jumat tiap satu minggu. c) Kerja magang dilakukan selama delapan jam tiap harinya, dari pukul 09.00 WIB hingga pukul 18.00 WIB, dengan 1 jam istirahat/makan siang pada pukul 12.30 WIB hingga pukul 13.30 WIB. d) Diadakan SCRUM meeting setiap hari pada pukul 10.30 WIB hingga selesai.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA