

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke 21 ini, *video game* merupakan salah satu bentuk hiburan yang populer dan memiliki industri yang sangat besar. Sejak kesuksesan *game Pong* (1972), industri *video game* terus berkembang hingga saat ini (Wolf, 2007). Walaupun ada halangan seperti *video game crash of 1983*, dimana harga *video game* jatuh secara drastis di Amerika Serikat (Wolf, 2007). Kini *video game* merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari banyak orang karena teknologi dan aksesibilitasnya.

Mobile game adalah istilah untuk *video game* yang berada atau dapat dimainkan di telepon genggam. *Mobile game* terkenal karena aksesibilitasnya, karena telepon genggam atau *smartphone* merupakan benda keseharian yang dimiliki oleh sebagian besar orang. Kebanyakan *video game* di platform *mobile* gratis untuk diunduh dan dimainkan. Hal ini menambah aksesibilitas *mobile game* untuk orang-orang. Oleh sebab itu, *mobile game* memiliki industri dan pasar yang sangat besar.

Secara pribadi, penulis memiliki ketertarikan terhadap industri *video game* secara general. Penulis sudah mengkonsumsi bentuk hiburan *video game* sejak kecil, hal ini yang menimbulkan ketertarikan penulis pada industri *game development*. Oleh karena itu, salah satu keinginan penulis dalam mencari tempat magang adalah perusahaan *developer video game* untuk mendapat pengalaman bekerja di industri *video game*.

Beberapa perusahaan *developer video game* di Indonesia adalah *Agate Studio*, *Lentera Studio*, *Digital Happiness*, dan *Touchten Games*. Dari semua perusahaan tersebut, yang membuka lowongan magang adalah *Agate Studio* dan *Touchten Games*. Penulis memilih *Touchten Games* karena domisilinya yang berada di Kota Jakarta. Sebelumnya penulis juga mempertimbangkan untuk

melakukan magang di studio animasi selain studio *developer video game*, seperti *Cuatrodia Creative*, dan *Lumine Studio*. Penulis telah mengirim lamaran magang pada studio-studio animasi tersebut, namun pada akhirnya memutuskan untuk memilih *Touchten Games* untuk mendapatkan pengalaman di bidang kreatif yang berbeda, dibandingkan dengan studio animasi standar.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis memilih perusahaan *Touchten Games* sebagai tempat magang adalah agar penulis dapat mendapat pengalaman *game development*. Penulis juga ingin berkontribusi dalam proses *game development* dengan menggunakan pengetahuan yang didapatkan dan dipelajari dari Universitas Multimedia Nusantara. Alasan lain penulis memilih *Touchten Games* sebagai tempat magang adalah *networking* industri *video game* di Indonesia. Dengan ini untuk kedepannya, penulis dapat memiliki portofolio berkontribusi dalam pembuatan *video game*. Kebetulan lowongan pekerjaan yang dibuka di *Touchten Games* adalah *Intern Cutscene Designer*. Lowongan ini sesuai dengan jurusan dan peminatan yang diambil oleh penulis di Universitas Multimedia Nusantara, yaitu animasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis diterima magang di perusahaan *Touchten Games* pada tanggal 6 Juni 2021. Penulis memulai magang di perusahaan *Touchten Games* pada tanggal 7 Juni 2021 dan selesai pada tanggal 7 Desember 2021.

Sebelum perpanjangan PPKM (*Pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat di Indonesia*) pada tanggal 2 Juli 2021, dalam satu minggu penulis bekerja di kantor selama satu hari setiap hari Rabu. Sisanya kegiatan magang dilakukan secara WFH (*work from home*). Namun akibat PPKM, sejak tanggal 2 Juli penulis melakukan kegiatan magang secara WFH setiap hari. Sejak tanggal 29

September, penulis kembali melakukan kegiatan magang di kantor, pada hari Rabu, Kamis atau Jumat dalam jangka waktu seminggu sekali.

Dalam satu hari, jam kerja magang penulis dimulai dari jam 9 pagi dan berakhir pada jam 5 sore. Waktu istirahat makan siang dimulai dari jam 12 siang hingga jam 1 siang. Selama menjalani kegiatan magang, penulis mengikuti prosedur kerja magang yang dilakukan di perusahaan. Penulis *standby* mulai dari jam 9 pagi dan mengerjakan tugas yang diberikan melalui *software Jira* atau menunggu instruksi pekerjaan dari pembimbing. Jika ada pekerjaan atau tugas yang belum diselesaikan dari hari sebelumnya dan tidak ada pekerjaan lain yang lebih darurat, maka penulis akan menyelesaikan pekerjaan tersebut. Setiap akhir jam kerja, penulis perlu menulis pekerjaan-pekerjaan yang telah dilakukan pada hari itu di *group chat* tim *cutscene designer*.

Setiap dua minggu atau satu *sprint*, tim *cutscene* mengadakan *retro*, yaitu pertemuan atau *meeting* untuk mendiskusikan hal-hal yang dikerjakan selama dua minggu sebelumnya. Hal-hal ini dapat berupa kendala dan kesulitan yang dihadapi, saran atau ide yang dapat meningkatkan kualitas pekerjaan, dan lain-lain. Biasanya *retro* berlangsung selama kurang lebih 1 jam dan diadakan tiap hari Jumat.

