

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di situasi masa pandemi saat ini sangat diperlukan adanya suatu adaptasi dan akselerasi untuk kebiasaan baru agar terus berkreasi dan berinovasi untuk mencapai apa yang diharapkan. Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi ini adalah bermain game sebesar 16,5 persen. Selain itu berdasarkan data yang didapatkan dari Newzoo Global Games Market Report 2020 bahwa jumlah pendapatan dari *game mobile* secara global pada tahun 2020 bertambah sebesar 13 persen. Diperkirakan semakin tahun akan semakin naik pendapatan yang didapat dari *game mobile*. [1]

Menanggapi hal ini maka PT. GIT Solution berencana untuk mengeluarkan 60 produk berupa aplikasi dan *game* dalam tempo waktu 6 bulan. Pembuatan produk aplikasi dan *game* ini akan berguna sebagai akselerasi dan juga untuk meningkatkan kembali gairah dalam industri kreatif di sektor apps development secara umumnya, juga sebagai akselerasi dan adaptasi terhadap pola kerja di era *new normal* bagi PT. GIT Solution secara khususnya. Menurut PT GIT Solution selain memiliki nilai ekonomi yang tinggi, *game* juga menjadi pilihan untuk menonjolkan teknologi terbaik yang dibutuhkan untuk masa kini.

Bicara tentang *game*, PT GIT Solution memiliki suatu wadah yaitu GIGA atau GITS Game yang mana di wadah ini nantinya akan ada beberapa *game* yang diluncurkan dari PT. GIT Solution. Tujuan membuat wadah GIGA ini selain untuk tempat mempublikasikan *game* yang sudah dibuat oleh PT. GIT Solution, juga sebagai wadah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang sebuah *game*.

Pada kesempatan kerja magang kali ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk berkontribusi dalam melakukan pengembangan *game* edukasi untuk anak-anak di PT GIT Solution. Berdasarkan dari paparan sebelumnya sangat banyak sekali pengguna *game mobile* bahkan minimal usia yang dapat mengakses dan memainkan *game* digital dimulai dari usia 3 tahun [2]. Melihat ini maka perlu adanya aplikasi *game* yang dapat mengedukasi anak-anak. Dengan adanya *game* anak-anak diharapkan dapat mengurangi penggunaan *game* yang tidak sesuai dengan usianya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengaplikasikan segala ilmu pembelajaran yang telah dipelajari dan didapatkan dimasa perkuliahan ke dalam dunia kerja industri khususnya pada bidang *game development*.
2. Menambah pengalaman dalam bekerja diperusahaan secara individu maupun tim.
3. Beradaptasi dengan lingkungan dunia kerja.

Tujuan dari praktik kerja magang yang dilakukan adalah untuk melakukan pengembangan game edukasi untuk anak-anak dalam bentuk reskin atau pembaharuan aset dan melakukan penambahan fitur. *Game* yang dikembangkan yaitu, Melatih Motorik Anak Mewarnai Ikan, Melatih Motorik Anak Mewarnai Mainan Anak dan Melatih Motorik Anak Mewarnai Alat Transportasi. *Game* tersebut dikembangkan agar dapat mengurangi penggunaan game yang tidak sesuai dengan usia anak-anak serta dapat membantu mengembangkan potensi anak sejak dini, membantu dalam meningkatkan imajinasi anak, membantu dalam mengoptimalkan keterampilan kognitif anak, menambah pengetahuan anak dalam mengenal bentuk dan persepsi terhadap warna.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode pelaksanaan kerja magang di PT GIT Solution adalah selama enam bulan yaitu mulai dari tanggal 23 Agustus 2021 sampai dengan 23 Februari 2022 dengan pembimbing lapangan Kardilah Rohmat Hidayat, selaku Game Manager pada divisi produksi di PT GIT Solution. Proses pelaksanaan kerja magang dilakukan secara WFH (*Work From Home*). Dikarenakan kerja magang dilaksanakan secara WFH, waktu jam kerja bersifat fleksibel. Namun, tetap dilaksanakan dari hari Senin hingga Sabtu dengan minimal memenuhi 8 jam kerja dalam satu hari yang dimulai dari pukul 08.00 sampai dengan 17.00. Tetapi pada bulan akhir oktober terdapat perubahan jam kerja menjadi 9 jam dalam satu hari yaitu dari jam 08.00 sampai 18.00. Perubahan jam kerja ini dilakukan agar bisa memenuhi target 800 jam kerja yang merupakan syarat dari mengikuti program magang merdeka.

Salah satu prosedur pelaksanaan kerja di PT GIT Solution adalah melakukan sistem absensi menggunakan suatu platform *website* yang telah disediakan yaitu Gitoffice. Setiap ingin memulai pekerjaan wajib untuk melakukan sistem absensi dengan cara *start timer* begitu juga ketika ingin mengakhiri pekerjaan dengan cara *stop timer* dengan menyertakan apa saja yang sudah dikerjakan pada hari tersebut. Selain itu ada kegiatan rutin yang diadakan setiap hari yaitu mengadakan pertemuan dengan seluruh anggota yang terlibat pada proyek yang sedang dikerjakan. Pertemuan ini dilakukan di antara jam 10.00, 13.00 atau 15.30 menggunakan Discord sebagai media utama dimana masing-masing individu melaporkan apa saja kegiatan yang telah dilakukan, target kerja dari hasil yang telah dicapai pada hari tersebut dan dapat melaporkan apa saja kendala yang terjadi pada proses pengerjaan proyek di hari tersebut. Hal ini ditujukan agar setiap anggota dapat mengetahui sejauh mana proses dari proyek yang sedang dikerjakan.

Pembentukan tugas dari masing-masing anggota dan *deadline* dari proyek *game* akan mengacu terhadap jadwal Gantt Chart yang dibuat dan diatur oleh Muhammad Rio Ikhsan Kamal, selaku *Project Manager Intern* di PT GIT Solution.

