

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Agate, atau PT *Agate International*, dimulai dengan ide sederhana untuk mendorong orang untuk "*Live the Fun Way*". Agate memulainya pada tahun 2009 di Bandung, Indonesia, dan telah berkembang menjadi pengembang *game* terbesar di negara Indonesia. Agate telah memenangkan 20+ penghargaan baik di tingkat lokal maupun internasional.

Bisnis inti Agate adalah *Game* Seluler dan *Game* Konsumen, dengan tambahan *Gamification* dan Solusi Bisnis untuk klien korporat dan Agate Academy untuk calon pemain berbakat. *Game* Seluler dan *Game* Konsumen Agate telah merilis lebih dari 250 judul dalam berbagai genre, yang dimainkan oleh lebih dari 5 juta orang di seluruh dunia.

Selain ingin menyelesaikan mata kuliah wajib yaitu praktik kerja magang, Penulis memang dari masa kecilnya ingin berkerja dalam dunia pengembangan video *game*. Penulis ingin mengasah keahliannya dalam menggambar secara digital, itu kenapa ia akhirnya memilih untuk menjadi *2D artist* dibawah *Agate International*. Ini juga menjadi peluang untuk penulis agar dapat membuat koneksi dalam dunia pengembangan video *game*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis untuk menyelesaikan magang di *Agate International* khususnya agar dapat menerapkan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama kuliah di Universitas Multimedia Nusantara dalam bidang desain dan animasi 2D. Penulis juga ingin memenuhi syarat untuk lulus program magang di Universitas Multimedia

Nusantara. Alasan lain penulis memilih bekerja di studio animasi ini adalah karena ingin mengembangkan diri, bekerja sama dengan baik dalam tim, dan memahami struktur kerja di dunia industri kreatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengetahui lowongan kerja di *Agate International* dari website Jobstreet.id Pada tanggal 11 Januari 2020, penulis melamar magang sebagai artis 2D melalui formulir *website* yang terlampir pada profil Jobstreet,id mereka. Pada tanggal yang sama, penulis menerima email yang memberitahukan bahwa penulis memasuki babak uji teknis. Pengujian teknis yang diberikan meliputi pembuatan *mockup* dalam *game*, hasil *mockup*, menu utama *mockup* (termasuk UI), satu set karakter animasi (menganggur, lari, lompat, menyeranng), satu *seamless background*, dan aset tambahan (opsional). *Agate international* memberi penulis waktu dua minggu untuk menyelesaikan setiap tantangan dalam tes teknis.

Pada tanggal 24 Januari 2022, penulis berhasil menyelesaikan tes teknis yang diberikan dengan tepat waktu. Dua hari kemudian, penulis menerima balasan yang menginformasikan bahwa dia telah lulus tes teknis dan dapat melanjutkan ke babak wawancara yang akan diadakan pada 3 Februari 2022 melalui Microsoft Teams.

Setelah melakukan wawancara pada tanggal 3 Februari 2022, lima hari kemudian pada tanggal 8 Februari 2022, penulis menerima *email* yang menyatakan bahwa penulis telah lulus tahap wawancara, dan diterima untuk bekerja sebagai *2D artist intern* di *Agate International*.

Karena pandemi Covid-19, penulis menjalankan kerja magang pada tanggal 10 Februari 2022 sampai 10 Agustus 2022 secara *online* menggunakan aplikasi Microsoft Team sebagai aplikasi komunikasi untuk semua karyawan *Agate International*. Jam kerja dilakukan pada hari Senin sampai Jumat dari pukul 9:00 hingga 14:00. Semua karyawan juga memiliki satu jam istirahat antara pukul 13:00 dan 14:00.