



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Menurut Pramudita, co-founder Mojiken Studio, industri *game* sedang berkembang dan memiliki tren positif dalam beberapa tahun kebelakang. Menurutnya, pada 2016 adalah puncak tertinggi dari perkembangan industri *game* dengan banyaknya jumlah *game*, studio *game* dan pengembang yang bermunculan. Ia juga mengatakan *game* yang *booming* pada tahun 2016 yakni Tahu Bulat menjadi salah satu tren positif yang menyebabkan banyaknya pengembang *game* yang muncul dan terbukanya wawasan mengenai *game*. Namun, tidak semua pengembang *game* dapat bertahan lama karena satu persatu mulai tumbang. Menurut Pramudita, banyaknya pengembang *game* yang tumbang disebabkan pembuatan *game* tidak seindah yang dibayangkan oleh para pengembang *game*. Belum lagi karena faktor ekspektasi yang terlalu tinggi seperti membuat *game* dengan grafik realis yang mendekati *game* Final Fantasy atau Call of Duty yang menyebabkan para pengembang *game* berjatuh.

Dengan fenomena tersebut, penulis mencoba mencari studio *game* yang sedang berkembang di Indonesia. Penulis akhirnya menemukan studio *game* Maulidan Games yang sedang berkembang dengan kecepatan mereka dalam membuat sebuah *game*. Maulidan Games juga bertekad untuk menjadi studio *game* tercepat dan terproduktif di dunia. Menurut Bagus, CEO Maulidan Games, studionya bisa menghasilkan *game* dengan cepat melalui bantuan *engine* yang

mereka buat sendiri. Dengan *engine* yang mereka buat sendiri bisa mengurangi beban kerja para anggotanya dan meminimalisir human error dan kerja lembur.

Setelah itu penulis mencoba mengkontak Maulidan Games untuk menanyakan lowongan kerja magang. Dari hasil kontak tersebut, kemudian penulis mengirimkan CV dan portfolio kepada pihak Maulidan Games untuk ditinjau. Setelah itu, penulis mendapat balasan dari pihak Maulidan Games bahwa penulis diterima kerja magang di tempat mereka.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Program kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara guna memperoleh gelar sarjana (S1). Program kerja magang juga bertujuan untuk menerapkan apa yang sudah dipelajari mahasiswa sedari awal kuliah serta mendapatkan pengalaman yang nyata dalam dunia kerja. Selain itu mahasiswa juga diharapkan dapat melatih komunikasi dalam dunia kerja dengan bekerja bersama teman-teman baru dalam sebuah perusahaan. Program kerja magang juga bisa digunakan untuk menambah koneksi dalam dunia kerja yang nantinya bisa mempermudah mahasiswa untuk mendapatkan pekerjaan setelah lulus dari universitas.

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis belajar beradaptasi dengan iklim dunia kerja yang cepat, berkoordinasi dengan anggota studio, terbuka terhadap kritik dan saran yang diberikan, hingga belajar *software-software* dan teknik baru.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Waktu praktik kerja magang yang penulis lakukan yaitu selama 3 bulan yang dimulai dari 26 Maret 2018 hingga 9 Juni 2018.

Berikut merupakan prosedur praktik kerja magang penulis:

1. Mencari informasi tentang lowongan magang yang sesuai dengan minat penulis.
2. Mengajukan form KM01 kepada admin DKV untuk kemudian diserahkan kepada koordinator magang DKV untuk ditandatangani.
3. Setelah mengajukan form KM01, penulis kemudian mengontak Maulidan Games untuk lowongan magang.
4. Mengirimkan CV dan portfolio ke koordinator magang Maulidan Games untuk kemudian di tinjau.
5. Kemudian penulis meminta surat pengantar magang (KM02) dari Universitas Multimedia Nusantara.
6. Pihak Maulidan Games kemudian menyatakan bahwa penulis diterima magang di Maulidan Games pada 5 Maret 2018.
7. Setelah diterima magang dan penulis menerima surat pengantar magang dari Maulidan Games, kemudian penulis menyerahkan surat keterangan magang kepada BAAK dan admin DKV untuk mendapatkan KM03-KM07 dari universitas.
8. Penulis memulai magang di Maulidan Games pada 26 Maret 2018 dan berakhir pada 9 Juni 2018.