



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 Cipto Adiguno sebagai Deputi Akses Permodalan AGI, perkembangan pasar *game* di Indonesia belum tergarap dengan baik, dimana dengan pertumbuhan nilai sebesar 25 persen sampai 30 persen tiap tahun, dapat memberikan nilai industri sebesar 24 triliun rupiah belum dapat tercapai. Salah satu penyebabnya adalah cara pandang banyak pihak yang berfikir bahwa industri *game* tidak dapat mensejahterahkan banyak pihak (Widiartanto, 2018). Industri *game* kreatif Indonesia, dengan pertumbuhannya yang cukup pesat hingga 3 kali lipat dalam 2 tahun ini, memeberikan kesempatan kepada *game developer* Indonesia untuk berkembang dan mencoba peruntungannya dalam industri *game* di Indonesia (Maulana, 2017). Pertumbuhan pemain dan nilai industri *game* di Indonesia dapat didasari oleh beberapa faktor antara lain, perubahan stigma ekosistem *platform*, penggunaan konten lokal, cara pengemasan konten, dan keuntungan yang terlihat (“Mengintip Evolusi Industri *Game Mobile* Lokal”, 2016).

Niji Games salah satu *game developer* yang ada di Indonesia, merupakan *game developer* asal Yogyakarta yang telah berdiri sejak tahun 2016, dengan beberapa judul *game* yang telah rilis pada *platform* Android maupun iOS. Niji *game* salah satu *game developer* Indonesia yang memiliki beberapa pencapaian tersendiri, dimana salah satunya adalah mendapatkan *title editor choice* di Playstore pada salah satu *game* mereka, dan menjadi yang pertama di Indonesia. Oleh karena itu, penulis percaya dengan melakukan kerja magang di Niji Games, penulis dapat mendapatkan pengalaman secara langsung dan ilmu yang dibutuhkan dalam industri *game* Indonesia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan dari proses kerja magang yang penulis lakukan di Niji Games adalah:

1. Penulis memiliki pengalaman dan pemahaman tentang ruang lingkup kerja industri *game* di Indonesia.
2. Memperluas koneksi antar pengembang *game* di Indonesia.
3. Mempraktekan, meningkatkan, dan mengasah kemampuan serta kreatifitas dalam merancang aset yang digunakan dalam *game*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Niji Games menetapkan waktu magang selama 3 bulan, tehitung dari 5 Maret 2018 sampai 5 Juni 2018. Proses kerja magang dilakukan setiap hari senin sampai jumat setiap minggu, kecuali hari libur nasional atau kepentingan mendesak dari penulis. Waktu kerja magang dimulai pukul 09.00 sampai 17.00, dengan waktu istirahat sekitar 1 jam.

Sebelum melakukan proses kerja magang, penulis harus memenuhi beberapa syarat dari UMN untuk dapat melaksanakan proses kerja magang. Pertama penulis harus memenuhi syarat akademik berupa, telah lulus 100 Satuan Kredit Semester (SKS), hanya memiliki maksimal 2 nilai D, tidak ada nilai E, IPK minimal 2,00, dan mengikuti pembekalan magang sebagai salah satu syarat wajib. Setelah itu penulis mengajukan beberapa tempat magang kepada koordinator magang, setelah mendapatkan respon dari koordinator magang penulis menyiapkan CV, portofolio, dan surat pengajuan magang kepada tempat magang yang terpilih. Proses pengajuan dan penerimaan magang di Niji Games dengan mngirimkan CV dan portofolio, lalu bertemu langsung dengan CEO secara lagsung. Selain itu penulis juga mendapatkan surat keterangan dan konfirmasi tentang waktu dan periode kerja magang. Setelah menyelesaikan tugas dan memenuhi durasi proses kerja magang penulis mendapatkan surat keterangan selesai magang dari Niji Games.