

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada pelaksanaan magang kali ini, proyek yang akan dibuat dan dikembangkan adalah sebuah *game hyper-casual* yang dikembangkan pada PT Anoa Interactive Studio. *Game hyper-casual* adalah sebuah permainan yang bisa dimainkan secara singkat, hanya memerlukan satu atau dua interaksi dari pemain serta menggunakan pemilihan warna yang menarik serta memiliki *gameplay* yang cepat. Tahun 1994 merupakan kemunculan dari *mobile phone* pertama dengan *built-in games*, perkembangan *mobile games* sudah melalui perkembangan pesat baik dari teknologi, perangkat, dan *genre*. Terdapat kategori pemain *game* berdasarkan tingkat antusias pada saat bermain. Kategori tersebut adalah *casual, mid-core, and hardcore games*. Tidak ada sebutan *game hyper-casual* hingga pada tahun 2013. Pada tahun 2013 terdapat sebuah terobosan pada perindustrian *game* dengan perilisian *game Flappy Bird*, yang di kembangkan oleh Dong Nguyen. Pada tahun 2017 berdasarkan artikel Johannes Heinze berjudul ”*The ascendance of hyper-casual*, para pengembang *game* mulai menyadari bahwa dengan *design* yang simpel serta waktu pengembangan yang relatif cepat, *game* bergenre *hyper-casual* berkembang pesat hingga menempati 10 teratas dari 15 tempat pada *download charts* [1].

Pengembangan proyek ini didasari atas riset dan diskusi yang dilakukan oleh *supervisor* mengenai *game* yang sedang populer pada target pasar pada tahun 2023. Pengembangan *game* yang bergenre *hyper-casual* didasari waktu pengembangan yang dibutuhkan relatif singkat, serta tidak membutuhkan terlalu banyak tenaga kerja, dan biaya. Proyek yang dikembangkan nantinya akan dirilis pada *platform mobile* khususnya *android* yang nantinya akan dirilis pada *google play store*. Proyek yang dikembangkan kali ini memiliki *genre hyper-casual*. Pemilihan *genre hyper-casual* didasari selain cocok dengan target pasar, permainan *genre hyper-casual* bisa dimainkan dengan kondisi santai, singkat, dan tanpa perlu adanya pengalaman bermain sebelumnya [2].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud kerja magang sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan membuat game hyper-casual yang akan dirilis untuk platform ponsel, terutama Android.
2. Memperoleh pemahaman dan pengalaman tentang dunia kerja profesional dalam pengembangan game.
3. Melatih berbagai ilmu keterampilan seperti *soft skill*, dan *hard skill* mahasiswa sesuai dengan bidang keahlian.

Adapun tujuan kerja magang yaitu untuk merancang dan mengembangkan *game hyper-casual* yang dilakukan pada PT Anoa Interactive Studio .

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1. Pelaksanaan kerja magang dilaksanakan dari tanggal 1 Agustus 2023 hingga 31 Januari 2024.
2. Pelaksanaan kegiatan Magang akan dilaksanakan secara *online* dan segala komunikasi akan berlangsung menggunakan aplikasi Discord.
3. Pelaksanaan kerja magang memiliki jam kerja dari hari Senin-Jumat dengan jam kerja yang dimulai pada pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB.

Berikut ini merupakan tata cara pelaksanaan magang yang dilakukan.

1. Mengisi *Daily Work Report* pada aplikasi Notion serta mengisi *Daily Task* yang ada pada website merdeka.
2. Melakukan CheckIn terhadap proyek melalui aplikasi Plastic SCM.
3. Mengikuti kegiatan yang ada seperti rapat, pertemuan *one-on-one*, kegiatan *bonding*.