



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

Dalam sebuah proses pembuatan sebuah *game*, terdapat berbagai bagian yang dipegang oleh individu yang berbeda-beda. Salah satu bagian ini adalah *games writer* atau penulis cerita dari sebuah *game*. Pentingnya ada satu individu yang memegang bagian ini ditekankan Skolnick (2014) dimana ia menerangkan bagaimana *developer* bisa menghasilkan *game* yang utuh dengan adanya bagian ini sepanjang proses pembuatan dari awal hingga akhir (hlm.101-114). Proses pembuatan sebuah *game* tidak hanya membutuhkan jasa *games writer* untuk dialog dan *storyboard*, tetapi mereka juga membutuhkan kemampuan untuk mensinergikan cerita dengan elemen lainnya untuk menyampaikannya dengan tepat kepada konsumen. Sebagai *games writer*, seseorang diharapkan bisa bekerja sama dengan *game designer*, *game artists*, dan anggota di divisi lainnya. Ini membuat hasil karya mereka sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan baik secara keseluruhan maupun untuk dicocokkan dengan setiap divisi.

Untuk memenuhi proses kerja magang, penulis mengirimkan CV dan portfolio lewat *email* kepada beberapa studio *game* seperti Toge Production, Agate Studio, dan sebagainya. Namun dari semua studio tersebut, penulis memutuskan untuk bekerja di RE-Anoman Studio. Penulis menghubunginya melalui *email* dan menanyakan beberapa hal yang diperlukan untuk diterima magang di RE-Anoman Studio. Setelah diberikan jawaban positif, penulis mengajukan proposal magang yang didapat dari kampus ke RE-Anoman Studio melalui *attachment email*. Setelah satu minggu menunggu kabar, RE-Anoman memberi kontak kepada penulis bahwa penulis dapat mulai bekerja pada tanggal 9 April 2018.

Singkatnya, Re-Anoman Studio adalah studio *game* yang sedang berkembang dan seringkali memproduksi karya-karya baru yang variatif. Setelah penulis memulai kerja magang di RE-Anoman, didapati bahwa RE-Anoman

Studio ini tidak hanya membuat proyek mereka sendiri, tetapi juga sering diminta untuk membuat karya untuk perusahaan lain yang juga ada di bawah naungan PT. Sakti Coal Jaya. Penulis memilih Re-Anoman studio sebagai perusahaan tempat kerja magang penulis karena alasan-alasan berikut:

1. Penulis melihat hasil karya yang pernah dibuat oleh RE-Anoman Studio dan mendapati bahwa gaya visual yang dipakai cukup cocok dengan gaya visual penulis.
2. Respon terhadap permintaan kerja magang lebih cepat bila dibandingkan dengan studio-studio lainnya.

Melalui pengalaman kerja magang di Re-Anoman Studio, penulis berharap mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru mengenai dunia kerja di dalam sebuah studio *game*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana (S1). Adanya program ini mendorong mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan akan dunia kerja. Berikut adalah tujuan penulis mengikuti pelaksanaan kerja magang ini:

1. Mempelajari proses komunikasi dengan anggota tim lain di dunia kerja.
2. Mengenal peran anggota proyek pembuatan *game* di studio
3. Mempelajari dan membuat aset-aset yang dibutuhkan oleh proyek *game* dan anggota tim.
4. Mengenal beberapa *soft skill* yang dibutuhkan saat berkomunikasi dengan anggota tim.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum penulis dapat mengajukan dan melakukan proses kerja magang, penulis harus melewati beberapa prosedur pelaksanaan. Berikut adalah penjelasan mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan kerja penulis di Studio Re-Anoman:

1.3.1. Waktu Kerja Magang

Pada tanggal 9 April 2018, perusahaan mengizinkan penulis untuk memulai praktek kerja magang dengan lama periode tiga bulan. Kerja magang dilakukan setiap hari Senin sampai Jumat. Hari libur disesuaikan dengan libur nasional dan penulis sebagai mahasiswa diperbolehkan untuk tidak masuk jika ada urusan di universitas atau ijin sakit. Jam kerja dimulai dari pukul 08.30 WIB sampai 17.30 WIB dengan waktu istirahat pukul 12.00 WIB sampai 13.00 WIB. Jam kerja mengalami perubahan saat memasuki masa puasa menjadi 08.00 WIB sampai 17.00 WIB dengan waktu istirahat tetap.

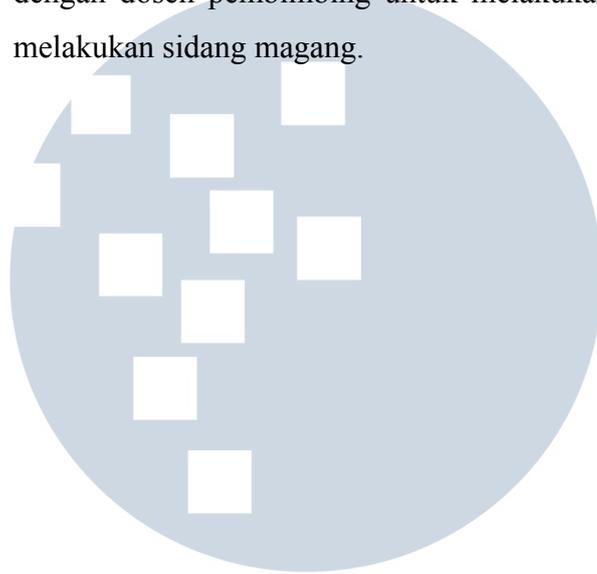
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum memulai praktek kerja magang, ada beberapa syarat yang harus penulis penuhi. Persyaratan akademik dari kampus Universitas Multimedia Nusantara adalah: lulus minimal 100 Satuan Kredit Semester (SKS) dengan Indeks Prestasi Kumulatif minimal 2.00 dan nilai D minimal 2 serta tidak ada nilai E untuk mata kuliah wajib.

Setelah syarat tersebut terpenuhi, penulis menyusun portofolio dan *curriculum vitae* (CV). Sebelum mendapatkan magang di perusahaan, penulis melewati beberapa prosedur pengajuan magang yang telah ditentukan oleh pihak kampus sebagai berikut:

1. Penulis mengisi form awal KM-01 dengan nama beberapa perusahaan yang telah penulis dapatkan setelah mencari lowongan kerja magang untuk diajukan kepada koordinator magang.
2. Setelah perusahaan yang diajukan oleh penulis dikonfirmasi oleh koordinator magang, penulis mengirim surat permohonan magang dari kampus ke perusahaan.

3. Perusahaan memberi surat izin magang untuk penulis serahkan ke pihak kampus. Setelah kampus menerima surat ini, penulis diberikan surat-surat lainnya untuk memulai kerja magang
4. Setelah minimal jam kerja magang terpenuhi, penulis bertemu dengan dosen pembimbing untuk melakukan bimbingan sebelum melakukan sidang magang.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA