

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri game global maupun lokal terus berkembang pesat dengan kemajuan teknologi, gameplay, pengalaman interaktif yang semakin mendalam. Salah satu genre yang banyak diminat pemain game adalah genre *Hack and Slash* yang terkenal dengan konsep pertarungan melawan musuh yang banyak dengan senjata khusus dan kekuatan khusus dari karakter dan eksplorasi dunia luas dan story yang menarik. Tentu nya genre ini mengundang banyak pengembang game di industry global maupun lokal untuk membuat game dengan genre ini yang dapat menjadi daya tarik pemain game dan dapat mengikuti persaingan bisnis di indutri game. PT Menara Indonesia menjadi pengembang dibalik game genre *Hack and Slash* dengan tujuan untuk membawa industry game Indonesia ke panggung dunia. Game Nivandria bergenre *Hack and Slash* dikembangkan oleh pengembang muda yang memiliki semangat besar untuk berinovasi dalam mengembangkan game yang di adaptasi dari webtoon nya sendiri. Dalam mengembangkan game *Hack and Slash* banyak pengembang game yang mengadaptasi dari animasi film atau animasi webtoon sehingga dapat menjadi daya tarik minat terhadap game yang di kembangkan.

PT Menara Indonesia berusaha menunjukkan bahwa Indonesia mampu menghasilkan karya-karya game yang tidak hanya menghibur tetapi juga memenuhi standar kualitas global. PT Menara Indonesia sedang mengembangkan project animasi webtoon dan game 3D dengan kualitas grafis, mekanik, *storytelling* menarik untuk dapat bersaing di pasar industri game lokal maupun global. Nivandria adalah sebuah project webtoon dan game yang genre fantasi dengan pembawa cerita karakter yang menarik dan memancing emosional pembacanya maupun pemainnya. Dengan menggunakan sistem pertarungan *Hack and Slash* yang cepat dan penuh aksi tentu memberikan pengalaman yang menarik. Sistem pertarungan dalam Nivandria akan menjadi daya tarik pemain yang Dimana pemain tidak hanya bisa membaca animasi pada webtoon tetapi juga bisa merasakan pengalaman yang menarik pada permainan game tersebut. PT

Menara Indonesia optimis bahwa Nivandria adalah Langkah pertama yang menjanjikan menuju kesuksesan yang lebih besar dengan mengembangkan game 3D *Hack and Slash*. PT Menara Indonesia ingin berperan sebagai pembuat game dan animasi webtoon yang dapat bersaing di pasar industri dan tentu memenuhi standar kualitas tinggi.

Perusahaan tidak hanya ingin menjadi konsumen dalam industri game Indonesia, tetapi juga ingin berperan sebagai pembuat game yang dapat mengukir prestasi di Indonesia hingga dunia. Dengan kualitas grafis menarik, mekanisme permainan yang unik, dan cerita yang mendalam itu adalah Nivandria sebagai contoh nyata dari potensi besar yang dimiliki oleh industri game Indonesia dalam mengembangkan project animasi webtoon dan game nya. Melalui Nivandria tidak hanya menunjukkan kemampuan pengembang lokal untuk menciptakan game berkualitas tinggi, tetapi juga membuktikan bahwa Indonesia memiliki kemampuan untuk bersaing di Tingkat nasional maupun internasional. Kedepannya PT Menara Indonesia akan terus berupaya mengembangkan lebih banyak game yang tidak hanya menghibur tetapi juga memperkenalkan budaya, cerita, dan kreativitas Indonesia kepada dunia.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari, memahami, dan mengimplementasikan ilmu game desain dalam pengembangan project game Nivandria bergenre *3D Hack and Slash*.
2. Mempelajari dan memahami peluang karier kerja yang berharga sebagai game design inter di industri game.
3. Mengembangkan softskill keterampilan untuk meningkatkan portofolio karier pada industri game.

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini adalah merancang konsep dan membuat asset game Nivandria pada PT Menara Indonesia.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan yang dilakukan dilakukan pada pelaksanaan kerja magang ini adalah 800 jam yang dimulai pada tanggal 05 Agustus 2024 dan berakhir pada tanggal 05 January 2025 dengan dibimbing oleh pembimbing lapangan, yaitu Bapak Zarbi Fathan Affandi selaku Senior Creative lead Nivandria. Pelaksanaan kerja magang yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kerja magang dilakukan dari hari Senin- Jumat dari pukul 09:00 WIB - 17:00 WIB dan jam istirahat pada pukul 12:00 WIB – 13:00 WIB.
2. Waktu kerja magang setiap harinya adalah 7 jam dengan total 35 jam setiap minggunya dan durasi waktu magang adalah 6 bulan.
3. Pelaksanaan kerja magang dilakukan secara 3 hari masuk ke kantor WFO (work from office) yaitu Senin, Rabu, Jumat dipantau dari presensi menggunakan *fingerprint* untuk jam masuk dan pulang kerja, dan 2 hari di rumah masing-masing WFH (work from home) yaitu Selasa, Kamis dipantau dari link google form yang wajib diisi pada pagi hari dan sore hari sebagai jam masuk dan pulang kerja.
4. Pelaksanaan kerja magang ada dilakukan waktu meeting dengan mentor yaitu pada waktu sesudah waktu pulang jam kerja dan biasa menggunakan aplikasi zoom dan whatapps sebagai media komunikasi.

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A