

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *gaming* mengalami peningkatan pesat dalam pembuatan dan penggunaannya pada beberapa tahun terakhir. Peningkatan teknologi serta perubahan jam kerja (dimana sekarang menjadi biasa untuk *work from home*) merubah cara penggunaan *gaming* oleh konsumen. *Gaming* menjadi lebih menarik secara visual oleh peningkatan *software* visual dari model 2D maupun 3D. Peningkatan pada visual *game* 2D sekarang meliputi gerakan *frame by frame sprite* karakter (walaupun saat *idle* untuk membuat karakter menjadi lebih hidup), menunjukkan *slide* ilustrasi beserta *storytelling* di dalamnya, hingga menambah animasi *vfx* pada gerakan karakter (seperti saat mengayunkan ada garis yang mengikuti ayunan tangan). Peningkatan ini membuat industri *gaming* di Indonesia harus mengikuti perkembangannya untuk memuaskan konsumen. Walaupun pada kenyataannya *game* industri di Indonesia tidak semaju dan populer dalam pembuatan *game* dari beberapa negara luar, seperti Jepang (dengan studio *game* ternama seperti Bandai Namco, Nintendo, SEGA), USA, China, dan negara lainnya. *Game* buatan Indonesia mulai bertambah banyak dan berkembang sedikit demi sedikit lewat media platform serta genre yang meluas.

Diantaranya ada *game PC* seperti *DreadOut* dan *DreadOut 2*, *game* genre horor yang dibuat oleh studio Digital Happiness dengan masing-masing *review* diterima rata-rata positif (3,698 *review* untuk *DreadOut* dan 1,285 *review* untuk *DreadOut 2*) di *website* steam. Untuk media platform lain ada *game mobile* seperti *Citampi Stories: Love Life RPG*, *game* ber-genre *romance RPG simulator* yang dibuat oleh Ikan Asin Production dengan unduhan sampai 1M serta *review* bintang 4.7 (101K *review*) di Playstore.

Pada dasarnya, penulis menyukai *game* dan ingin ikut berkontribusi dalam pembuatan *game* Indonesia. Alasan tersebut membuat penulis memilih masuk ke kategori *game* untuk magang dan menambah pengalaman. Anoman Studio adalah

salah satu perusahaan *game* penulis pilih untuk mendapatkan pengalaman karir di bidang *game* dan studio ini yang menerima penulis untuk masuk berkontribusi pembuatan *game* dalam masa magang. Penulis pertama kali menemukan informasi mengenai Anoman Studio melalui rekomendasi oleh penulis lain dan ditunjukkan *website official* mereka. Penulis merasa tertarik setelah melihat beberapa portofolio *game* yang telah dibuat oleh Anoman Studio di *website official* mereka dan mulai mencari informasi lebih lanjut. Penulis menemukan informasi media sosial Anoman Studio melalui LinkedIn dan Instagram, melalui informasi tersebut, penulis mengetahui bahwa sudah ada mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara yang pernah melakukan magang disana. Melihat kredibilitas dari Anoman Studio, penulis melamar magang disana. Isi dari laporan ini akan membahas mengenai Anoman Studio dan proyek yang dikerjakan oleh penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kerja magang ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga ingin mendapatkan pengalaman bagaimana rasanya bekerja dalam industri *game*, bagaimana cara pembuatan *game* sesuai standar industri *gaming*, bagaimana cara etika yang benar dalam kerja secara *general*, dan bagaimana menyesuaikan serta membuat *timeline* kerja yang efektif. Penulis juga ingin mengasah *skill* ilustrasi dan animasi serta *skill* komunikasi dan kerjasama tim dalam pembuatan *game* agar penulis lebih percaya diri dan mudah beradaptasi ke lingkungan yang tidak dikenal saat dunia kerja nanti. Penulis juga ingin menambah pengalaman *skill* dalam pembuatan *game* dengan studio *game*. Penulis akan membantu berkontribusi dengan mengerjakan tugas serta mengikuti arahan dari *supervisor* dan *Leader Artist*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Salah satu syarat kelulusan magang merdeka di Universitas Multimedia Nusantara adalah menyelesaikan 800 jam kerja. Mengikuti persyaratan ini, penulis mengajukan permohonan magang di Anoman Studio selama 5 bulan dan 1 minggu yang dimulai pada 24 Juni 2022 dan akan berakhir pada 30 November 2022. Sebelum mengikuti magang, penulis mengisi *form* MBKM 01 yang berisikan informasi Anoman Studio untuk mendapatkan *Cover Letter* yang akan diberikan kepada *CEO* Anoman Studio. Setelah disetujui oleh *PIC* dan *HoD*, dan mendapatkan *Cover Letter*, penulis mengirimkan surat lamaran magang berisikan portofolio penulis serta *Cover Letter* ke *e-mail* Anoman Studio. Penulis dibalas dengan *e-mail* yang memberitahukan waktu serta platform yang akan digunakan proses wawancara, yaitu melalui Zoom Meet.

Setelah menyelesaikan proses *interview*, penulis dimasukkan ke dalam grup Discord dan diperkenalkan kepada *supervisor* serta *Lead 2D Artist* proyek *game* yang akan penulis kontribusikan. Selanjutnya, penulis meminta informasi seperti *e-mail* dan nama lengkap *supervisor* untuk mengisi *form* MBKM 02. Anoman Studio tidak memiliki surat kontrak untuk *internship* tapi memiliki Surat Penerimaan Magang yang dapat diminta kepada *CEO*. Setelah mendapat surat tersebut dan Surat Pembekalan Magang, penulis menyelesaikan pengisian *form* MBKM 02 *Complete Registration* dengan memasukkan *e-mail* serta nama *supervisor* sehingga penulis bisa mendapatkan kartu *official* MBKM *Internship Track 1*. Penulis magang secara *work from home (wfh)* dengan waktu yang bebas karena Covid-19 masih berlanjut. Asalkan penulis dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik, penulis bebas mengerjakan di jam berapapun dan hari apapun. Waktu berkomunikasi dengan *Leader*, *supervisor*, maupun *CEO* tetap harus mengikuti waktu kerja jam normal, yaitu 09.00-17.00 WIB.