



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dewasa ini, perkembangan industri permainan dan industri kreatif dalam negeri berkembang pesat. Hal tersebut dapat dilihat dengan pembentukannya lembaga baru non-kementerian bernama Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) pada tahun 2015 yang bertanggung jawab pada pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia yang tertera dalam *website bekraf.go.id*. Pada tahun 2019 lembaga tersebut digabungkan dengan Kementerian Pariwisata, menjadi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Parekraf). Lembaga tersebut menyediakan wadah untuk industri kreatif *game design* lokal dengan mempertemukan *developer*, *publisher*, *investor*, dan *customer* dalam *event* bernama Bekraf Game Prime (BGP), atau biasa disebut Gameprime. Acara tersebut didukung oleh Asosiasi Game Indonesia (AGI), Asosiasi antara pelaku industri *game developer* yang didirikan pada tahun 2013 ini telah mendata lebih dari 122 studio *game developer* di Indonesia yang telah mengeluarkan karyanya secara lokal maupun mancanegara. Menurut Rachmadea (2019) dalam artikenya di *The Jakarta Post*, industri market *game* di Indonesia adalah market *game* yang terbesar dalam Asia Tenggara dengan estimasi laba 1.1 milyar dollar Amerika dengan semua usia sebagai target marketnya.

Anoman Studio adalah salah satu pelaku industri *game developer* dalam negeri yang terdaftar dalam AGI. Perusahaan yang bergerak dibidang permainan dan media interaktif ini didirikan pada tahun 2014 oleh Bapak Made Wira Aditya sebagai CEO studio tersebut. Studio yang berada di bawah naungan Sakti Mobile ini juga menerima beberapa proyek yang diminta oleh perusahaan lain seperti perancangan aplikasi, animasi, *mobile game*, dll. Hal tersebut membuat perusahaan ini mejadi salah satu perusahaan yang diminati mahasiswa untuk melakukan kerja magang dan mendapatkan pengalaman kerja langsung di bidang interaktif desain dalam negeri. Anoman Studio pun telah merilis *game* pada *platform Steam* yang berjudul *Orbiz* dan sedang mengembangkan permainan

dengan *style* 3d berjudul “Darma” yang telah diperlihatkan pada Gameprime 2019. Dengan ide dan *gameplay* permainan “Darma” tersebutlah yang membuat penulis tertarik untuk melamar praktek kerja magang pada Anoman Studio. Adanya alasan lain melakukan kerja magang di Anoman Studio adalah aktifnya Anoman Studio dalam memproduksi permainan digital, media interaktif, animasi, dan juga aplikasi. Hal-hal yang dipelajari dalam mata kuliah program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) peminatan *Interaction Design* (ID) dapat membantu menyelesaikan tugas yang diberikan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang di Anoman Studio bertujuan untuk belajar dan mengembangkan kemampuan dalam membuat aset dua dimensi maupun tiga dimensi dengan pengarahan dari praktisi industri secara langsung di studio permainan. Kerja magang ini dapat memberikan pengalaman kerja dan peluang *networking* dengan praktisi profesional dalam industri permainan digital di Indonesia.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Anoman Studio pertama kali diketahui oleh penulis dalam acara Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) yang berjudul Gameprime di Kartika Expo, Balai Kartini. Dalam acara tersebut Anoman Studio membuka *user test stand* untuk permainan yang sedang dikembangkan di acara tersebut. Permohonan magang yang terdiri dari *Curriculum Vitae* (CV) dan Surat Keterangan Magang (KM-2) dikirim melalui *e-mail* ke Anoman Studio pada tanggal 23 September 2019. Pada tanggal 25 September 2019, penulis dikontak kembali oleh Anoman Studio. Dalam *e-mail* tersebut terlampir ujian tes untuk melakukan kerja magang, yaitu perancangan karakter dan latar belakang dalam jangka waktu 2 hari setelah pengiriman soal tes tersebut, yaitu pada tanggal 30 September 2019. Praktek magang dimulai pada tanggal 14 Oktober 2019 dengan jam kerja magang dimulai pukul 08.00 sampai pukul 17.00 dan waktu istirahat selama 1 jam pada pukul 12.00 hingga pukul 13.00.