



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

Industri *game* terus mengalami perkembangan pesat. Menurut *Global Digital Overview* dari *Data Reportal*, pada tahun 2020, internet telah digunakan orang sebanyak 4,5 miliar di seluruh dunia dengan rentan umur 16 hingga 64 tahun, dan sebanyak 80% atau sebanyak 3,5 miliar pengguna internet bermain *game*. Pada tahun 2019 pengguna *game smartphone* di dunia telah menghabiskan sebanyak 65 miliar *US dollar* untuk *game* atau barang di dalam *game*. Dari data tahun 2020 Indonesia menempati urutan ke-6 dalam penggunaan internet untuk bermain *game* (Amalia, 2020).

Perkembangan *game* di Indonesia terus mengalami hal positif. Menurut Jan Faris Majd sebagai ketua Harian Asosiasi *Game* Indonesia menyatakan bahwa perkembangan industri *game* di Indonesia bertambah sebanyak 20% hingga 30% setiap tahunnya. Pada tahun 2017 *game* Indonesia memperoleh penghasilan sebanyak 800 juta *US dollar* dan menjadi 1,3 miliar *US dollar* pada tahun 2018. Jumlah pengguna *smartphone* pada tahun 2019 mencapai 355,5 juta dari jumlah penduduk 268,2 juta jiwa dan akan terus meningkat (Syarizka, 2019).

Anoman Studio merupakan *indie game industry* yang berdiri sejak tahun 2014. Selain *game* Anoman Studio menyajikan hiburan lain dalam bentuk komik, dan animasi. Anoman Studio memberikan jasa kepada *klien* yang ingin memproduksi *game* lewat Anoman Studio. Selain itu, Anoman Studio juga memproduksi *game*, komik, animasi sendiri. *Game Orbiz* hasil produksi Anoman Studio meraih beberapa penghargaan seperti menempati peringkat satu dalam *UMN Protowar* tahun 2014. Tahun 2015 *game Orbiz* mendapatkan *most innovative game* di IN. GAME Festival, *Merit War* di INAICTA, *Runner Up The Citizen Choice* di *Game Developer Gathering*, *Top 100 Indie Game* di *IndieDB.com*. Pada tahun 2016 menempati Juara tiga pada *Samsung VR Challenge* di Samsung Indonesia Next App 3.0. Terakhir menjadi *PC Console Game of The Year* di Popcon Award pada tahun 2017 (Anoman Studio, 2019).

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dilakukannya kerja magang di Anoman Studio sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman kerja nyata dan menerapkan ilmu dan *skill* yang telah dipelajari dan didapatkan selama 7 semester di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memperoleh pengetahuan baru mengenai kerja dan kemampuan yang dibutuhkan dalam bekerja di bidang 3D dan 2D *artist*.
3. Membangun koneksi dengan rekan kerja dan Anoman Studio yang dapat digunakan setelah lulus nanti.
4. Memperoleh pengetahuan mengenai proses desain 3D dan 2D *game* dari awal hingga akhir.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mencari informasi tempat dilakukan lewat internet, *Carrer Development Center* (CDC) UMN, dan informasi dari teman. Anoman Studio diperoleh setelah mencari perusahaan yang bergerak di bidang 3D dan *game* di internet. Penulis bertanya melalui e-mail yang disediakan mengenai lowongan magang. Setelah diperoleh informasi bahwa membuka lowongan, penulis mengirimkan portofolio dan *Curriculum Vitae* (CV).

Penulis melakukan kerja magang di Anoman Studio selama dua setengah bulan mulai dari 16 Maret 2020 hingga 31 Mei 2020. Lama kerja magang disesuaikan dengan waktu magang yang ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara yaitu selama 320 jam dan kesepakatan dengan Anoman Studio juga disertakan dengan surat. Proses magang berlangsung selama 7 jam 30 menit, dimulai dari pukul 9.30 pagi hingga 12.00, lalu dilanjutkan pukul 13.00 hingga pukul 18.00 sore. Kerja lembur dapat terjadi disesuaikan dengan selesainya pekerjaan. Magang berlangsung selama 5 hari dalam seminggu, mulai dari hari senin hingga jumat.

Selama kerja magang penulis ditempatkan sebagai *3D Artist* karakter dan *environment* dengan *job desk* membuat *3D sculpting* dan *modeling*. Selama proses magang berlangsung, penulis diwajibkan untuk menulis kegiatan magang pada lembar absensi yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara yang nantinya akan di tanda tangan oleh *supervisor* Anoman Studio sebagai bukti bahwa penulis telah bekerja. Hasil kerja dan revisi akan dikumpulkan kepada *supervisor*.