

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri *game* animasi sangat berpotensi untuk meningkatkan ekonomi di Indonesia. Elkana menunjukkan sebuah penelitian dari peneliti pasar *game* Newzoo yang mengungkapkan bahwa Indonesia adalah Pasar *video game* terbesar kedua dalam lingkup Asia Tenggara dan masuk ke dalam peringkat ke 16 sedunia pada tahun 2017. Elkana juga menambahkan bahwa industri ini juga didukung dengan adanya 43.7 juta pemain *video game* aktif di Indonesia, yang menghasilkan laba sebesar 879.7 juta dolar amerika atau sekitar 12.8 triliun rupiah. Hernady selaku wakil CEO Telkom berpendapat bahwa laba dari industri *game* animasi lebih besar dari film dan music, seperti *game Mobile Legends* yang berhasil meraih 120 juta dolar amerika atau sekitar 1.7 triliun di Indonesia pada tahun 2016 (Aisyah. R, 2019)

Video game telah menjadi bagian dari gaya hidup mayoritas masyarakat Indonesia, namun ironisnya pasar *video game* lokal di Indonesia semakin menurun dibandingkan 10 tahun yang lalu. Tantangan sebenarnya yang dihadapi oleh pengembang *video game* lokal adalah kurangnya investasi pada bidang industri ini dan sangat terbatasnya pengembang *video game* yang mampu meningkatkan kualitas *game* lokal sehingga terbatasnya juga perusahaan dan studio pengembang *video game* lokal di Indonesia.

Studio Anoman adalah salah satu studio pengembang *game* dan animasi lokal di Indonesia dan merupakan studio indie yang berlokasi di Jakarta. Proyek-proyek yang diambil oleh studio ini berbentuk business to business. Penulis tertarik untuk melakukan kerja magang ini di Studio Anoman karena penulis ingin mengenal lebih lanjut sistem dan cara bekerja dalam mengembangkan *video game* lokal dari berhubungan dengan klien-klien yang ada, sampai selesai mengerjakan dan menyerahkan kembali hasil akhir dari *game* lokal yang telah dirancang. Ditambah lagi, Studio Anoman telah berhasil dalam merilis beberapa *video game*,

yang salah satunya bernama Orbiz yang telah dirilis ke salah satu *gamehub* yang sangat terkenal yaitu *Steam*, dan juga pernah lulus seleksi tahap awal dari *Square Enix Collective* yang diadakan oleh perusahaan *video game* besar dari Jepang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dengan dilakukannya kerja magang ini, penulis dapat mengenal dan merasakan bagaimana dunia kerja yang sesungguhnya saat bekerja di dalam suatu perusahaan atau studio dalam lingkup *game development*. Penulis juga dapat mengasah ilmu dan kemampuan dalam membuat aset 2D maupun 3D dengan lebih efisien dan sesuai dengan standar industri *game development*, meningkatkan kemampuan berkomunikasi antar divisi kreatif dalam bekerja sama sebagai satu tim, dan juga membangun koneksi dengan berbagai klien dan pihak dalam lingkup *game development*.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan proses kerja magang yang berdurasi sekitar dua sampai tiga bulan, yaitu dimulai pada 18 Maret 2020 sampai 31 Mei 2020, tercantum sesuai surat penerimaan magang dari perusahaan. Selama proses kerja magang, jadwal kerja yang diberikan cukup fleksibel. Karyawan dan anak magang di Studio Anoman boleh bekerja mulai dari pukul 09.00 sampai 11.00, istirahat pada pukul 12.00 sampai 13.00, dan melanjutkan pekerjaan hingga pukul 18.00 sore. Namun, karyawan dan anak magang dapat melakukan lembur dan melanjutkan bekerja sampai maksimal pukul 21.00 malam untuk menuntaskan pekerjaan dan mengejar *deadline*.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah selesai mengerjakan Tugas Akhir, penulis mulai mempersiapkan *curriculum vitae* dan *portfolio* guna melamar perusahaan-perusahaan untuk melakukan kerja magang. Penulis mulai menulis surat KM01 pada tanggal 14 Februari 2020 dan menuliskan lima perusahaan pertama yang ingin dilamar. Setelah disetujui oleh koordinator magang, penulis mulai mengirimkan *email*

lamaran kepada perusahaan-perusahaan yang bersangkutan, namun hanya satu perusahaan yang menjawab lamaran penulis, mewawancarai dan memberikan tes *internship*. Namun, setelah itu perusahaan pun tidak menjawab lagi sehingga penulis harus menyerahkan kembali surat KM01 dengan perusahaan-perusahaan baru. Setelah melamar ke belasan perusahaan, dan berkali-kali gagal dan ditolak dalam tes masuk *intern*, Studio Anoman yang merupakan studio *game indie* meminta penulis untuk melakukan tes pada tanggal 5 Maret 2020 dan menerima penulis untuk melakukan kerja magang setelah merevisi hasil tes pada tanggal 10 Maret 2020. Penulis lalu mengambil surat penerimaan magang dari perusahaan pada tanggal 12 Maret 2020, mengurus surat KM02 sampai KM07 dan memulai hari pertama kerja magang pada tanggal 18 Maret 2020.