

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di masa pandemi COVID-19, banyak sekali kegiatan masyarakat yang terganggu karena perlu mematuhi protokol kesehatan yang ditujukan untuk mencegah penyebaran virus yang lebih luas. Kegiatan sekolah, kampus, maupun kantor pun sekarang banyak yang dilakukan secara online dari rumah sehingga tidak perlu datang ke sekolah maupun kantor untuk bekerja. Oleh karena itu, kegiatan manusia pun tidak terhalang walaupun dilakukan dengan kondisi yang terbatas. Salah satunya adalah *game development*. Secara garis besar, *game development* menggunakan teknologi komputer sehingga kegiatan yang dilakukan tidak terlalu memerlukan adanya pertemuan secara fisik dengan rekan kerja yang lain. Dengan modal perangkat seperti komputer dan internet, *game developer* dapat melakukan pekerjaan mereka sekaligus berkomunikasi langsung dengan rekan kerja mereka.

Walaupun dengan kondisi yang terbatas akibat kondisi pandemi, Anoman Studio tetap beroperasi sebagai studio *video game* independen dan terus menghasilkan karya-karya terbaik mereka. Dengan kondisi yang terbatas, Anoman Studio tetap menjaga komunikasi dan koordinasi yang baik melalui teknologi yang tersedia. Terutama dengan kondisi pandemi ini, permintaan untuk membuat aplikasi *video game* untuk edukasi dan yang lainnya juga semakin naik sehingga hal tersebut dapat menjadi kesempatan bagi Anoman Studio untuk bersinar.

Penulis memilih Anoman Studio sebagai tempat untuk melaksanakan kerja magang karena tertarik dengan cara kerja industri *video game* di Indonesia dan ingin mencoba untuk bergabung dan bekerja sama dengan studio game yang cukup terkenal di Indonesia.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Penulis menjalankan proses kerja magang dengan maksud untuk menyelesaikan mata kuliah *Internship* dan menambah pengalaman bekerja didalam industri *video game*. Selain itu, penulis juga ingin merasakan bagaimana cara kerja *developer video game* yang hasilnya memang akan dijual atau digunakan oleh masyarakat, serta belajar menjadi desainer *video game* dibawah bimbingan orang yang lebih berpengalaman.

Penulis berharap dari hasil kerja magang ini dapat mendapatkan *soft skill* seperti berkomunikasi dan koordinasi yang lebih baik didalam tim, maupun yang lainnya dan menambahkan koneksi dengan orang di dalam industri *video game*.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis mendapatkan informasi mengenai Anoman Studio melalui internet setelah mencari daftar studio *game development* di Indonesia. Penulis mengajukan KM-1 untuk memberikan informasi mengenai perusahaan yang menjadi kandidat tempat kerja magang sebagai prosedur pelaksanaan magang. Setelah mendapatkan *approval*, penulis mendapatkan KM-2 sebagai surat pengantar magang dari prodi DKV dan segera mengirimkan surat tersebut bersama dengan berkas lainnya seperti CV dan portofolio ke email resmi Anoman Studio pada hari Rabu, 24 Februari 2021. Penulis langsung mendapatkan kontak dan melakukan *interview* pada hari berikutnya bersama CEO Anoman Studio, Made Wira Aditya pada pukul 11.00 AM melalui aplikasi Google Meets. Saat *interview*, penulis ditanyai mengenai posisi kerja magang yang dilamar, *skill* dan pengalaman yang dimiliki, dan *software* apa saja yang pengguna kuasai. Pada akhirnya, penulis diterima untuk kerja magang di Anoman Studio dan dikontrak selama tiga bulan.

Penulis langsung memulai hari pertama kerja magang pada hari Jumat, 25 Februari 2021 pada pukul 09.00 AM dan bergabung dengan grup Discord program *internship* Anoman Studio. Dihari pertama itu juga penulis diberikan arahan mengenai proyek pertama. Setiap harinya selama kerja magang, penulis bekerja dari jam 09.00

AM hingga 06.00 PM dikurangi satu jam istirahat siang dengan total 8 jam kerja per hari.

Selama kerja magang, penulis menggunakan perangkat komputer pribadi untuk bekerja. Penulis menggunakan *game engine* Unreal Engine 4 untuk menjalankan tugas-tugasnya dalam membuat *3D environment* untuk proyek *video games* yang terlibat. Untuk komunikasi dan koordinasi, penulis menggunakan aplikasi *social media* Discord.

Pada hari Rabu, 21 April 2021, penulis telah memenuhi syarat minimal kerja magang selama 320 jam. Penulis meminta beberapa data serta konfirmasi dari *supervisor* untuk pemenuhan berkas-berkas yang diperlukan sebagai bukti kerja magang. Penulis juga melanjutkan kerja magang di Anoman Studio sesuai dengan kontrak kerja magang selama tiga bulan.