BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap tahunnya perkembangan industri kreatif media *digital*, terutama industri *game*, berkembang pesat di Indonesia. Menurut data riset yang dilakukan oleh Kominfo bersama LIPI dan AGI melalui Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2020, pada tahun 2019 produksi *game* di Indonesia telah mencapai 332 buah, dengan pendapatan domestik sebesar Rp 10,6 Miliar. Data tersebut juga menunjukkan peningkatan pendapatan industri *game* sebesar 33,67% dibandingkan dengan tahun 2018. Dilansir dari AntaraNews, Syaefullah Agam menyatakan bahwa perkembangan industri *game* dapat menjanjikan peluang ekonomi dan prospek yang besar terutama dengan kontribusi *game* pada ekonomi kreatif cukup signifikan (Zhafira, 2020). Bersama *game*, menurut Asosiasi Industri Animasi Kreatif Indonesia melalui Warta Ekonomi, industri animasi dan karya serupa—yang masih dibawah satu payung industri kreatif—juga memiliki peluang besar karena permintaannya di ranah internasional sangat tinggi (Sulaiman, 2017). Maka dari itu tidak jarang studio *game* atau studio kreatif juga menyediakan jasa pembuatan animasi dan produk serupa.

Salah satu studio *game* yang sudah berperan aktif dalam mengembangkan industri *game* dan kreatif di Indonesia adalah Anoman Studio. Studio game yang didirikan oleh Made Wira Aditya pada tahun 2014 ini telah merilis sejumlah *game mobile* dan *desktop*, diantaranya adalah Orbiz yang dijual di *platform* Steam dan Mahabharat Warriors. Peran Anoman Studio dalam perkembangan *game* Indonesia juga terbukti dengan diraihnya beberapa penghargaan seperti The Most Innovative Game di IN-GAME 2015, The Most Promising Game dan The Citizen Choice Game di Game Developer Gathering (GDG) Prime 2015, Top 100 Best Indie Game di Indie DB 2015, dan PC & Console Game of the Year pada Popcorn Award 2017 (Anoman Studio, 2021).

Keterbukaan Anoman Studio terhadap perkembangan *industri game* dan kepada *developer game* muda di Indonesia membuat penulis tertarik untuk ikut

berkembang di bawah naungan Anoman Studio. Dengan mengikuti proses kerja magang di Anoman Studio sebagai *2D artist* dan *animator*, penulis berharap untuk mendapatkan banyak ilmu *hard skill* seperti *skill* pemakaian program desain dan teknis perancangan sebuah *game*, konsep, ilustrasi, dan pembuatan *asset* secara nyata maupun *soft skill* seperti kemampuan bekerja dalam tim dan komunikasi dengan rekan kerja. Ilmu-ilmu tersebut diharapkan dapat menjadi titik awal bagi penulis untuk dapat terlibat dalam perkembangan industri *game* di Indonesia setelah penulis lulus dari Universitas Multimedia Nusantara nanti.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang yang dilakukan penulis di Anoman Studio sebagai *2D Artist* dan *Animator* merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S1 di Universitas Multimedia Nusantara, yaitu dengan lulus mata kuliah *internship*.

Selain itu, adapun maksud dari proses kerja magang yang dilakukan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh pengalaman kerja dalam studio *game* (dan animasi) di Indonesia dengan menerapkan kemampuan dan *skill* yang didapatkan selama proses kegiatan belajar di Universitas Multimedia Nusantara selama 7 semester.
2. Mendapatkan pengetahuan mengenai proses pelaksanaan dan struktur atau sistem kerja di studio *game*.
3. Mengembangkan kemampuan dan *skill* dalam bidang ilustrasi melalui perancangan aset *game* 2D dan animasi dalam percanganan video animasi yang dapat digunakan dalam dunia kerja nyata.
4. Mengembangkan kepribadian atau karakter, serta kematangan mental penulis dalam menghadapi dunia kerja.
5. Mengembangkan kemampuan komunikasi saat bekerja terutama dalam *group project* atau tim.
6. Membangun koneksi dengan rekan kerja dan sesama *intern* dalam bidang industri *game* dan animasi di Indonesia.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis merupakan penyesuaian dari pihak Universitas Multimedia Nusantara dan Anoman Studio sebagai perusahaan penyedia kerja magang.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang dilakukan penulis pada semester 8 tahun ajaran 2020-2021. Sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan di Universitas Multimedia Nusantara, waktu pelaksanaan magang minimal 320 jam tidak terhitung waktu istirahat. Dihitung berdasarkan waktu kerja kantor Anoman Studio, diperlukan sedikitnya presensi pada 40 hari kerja atau setara dengan kurang lebih 2 bulan kerja. Dikarenakan adanya pandemik virus COVID-19 yang melanda Indonesia sejak 2020, Anoman Studio memberlakukan sistem *Work from Home (WFH)* untuk mencegah penyebaran virus. Menyangkut hal tersebut, jam kerja magang yang ditentukan untuk *intern* juga fleksibel, sehingga penulis mengikuti jam aktif kantor Anoman Studio yakni pukul 09.00 WIB hingga 18.00 WIB (9 jam) dengan waktu istirahat pada pukul 12.00 WIB-13.00 WIB (1 jam), sehingga waktu kerja setiap harinya terhitung 8 jam. Dalam beberapa kesempatan, penulis juga melakukan lembur kerja di saat libur dan akhir pekan jika ada tenggat waktu pekerjaan yang mendesak.

Penulis mulai proses kerja magang sejak hari Senin, 15 Februari 2021 dan akan berakhir pada 31 Mei 2021. Durasi kerja magang yang dilakukan penulis di Anoman Studio hingga saat ini terhitung tiga bulan, dengan total waktu 460 jam. Dengan memperhitungkan waktu yang telah ditempuh, penulis telah memenuhi syarat minimal waktu 320 jam yang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan akan melanjutkan proses magang hingga waktu yang telah disepakati selesai, yaitu pada 31 Mei 2021.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan proses kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara, terdapat tahapan dan prosedur yang harus penulis ikuti. Pertama, penulis harus

mengajukan KM01, dimana perusahaan-perusahaan yang telah penulis cari sesuai minat didaftarkan untuk mendapatkan verifikasi dari Koordinator Magang. Pada setiap pengajuan KM01, maksimal perusahaan yang diajukan adalah 5. Dalam proses ini, penulis mengajukan beberapa perusahaan yang bergerak pada bidang *game design* dan animasi dengan mempertimbangkan minat penulis sebagai 2D *artist* atau *illustrator*. Dalam beberapa waktu hari kerja, hasil verifikasi KM01 beserta dengan surat KM02 diterima penulis. Surat KM02 merupakan surat pengantar magang yang telah ditandatangani oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara dan dapat dikirimkan pada saat penulis melamar pekerjaan di perusahaan-perusahaan yang telah disetujui oleh Koordinator Magang.

Pada tanggal 9 Februari 2021 pukul 14.36 WIB, penulis mengajukan lamaran kerja ke Anoman Studio yang sebelumnya diajukan pada KM01 ke-2. Pelamaran kerja dilakukan dengan melampirkan *curriculum vitae*, portfolio, dan surat pengantar magang melalui e-mail kontak Anoman Studio. Pada pukul 17.50 WIB di hari yang sama, penulis mendapatkan balasan dari Anoman Studio untuk proses lanjutan. Pada 11 Februari 2021 pukul 10.00 WIB, penulis diberi kesempatan untuk melakukan *interview* sekaligus *brief* pekerjaan pertama yang akan dilakukan. Surat penerimaan magang juga diterima penulis pada hari yang sama lalu penulis segera melakukan konfirmasi kepada pihak Universitas Multimedia Nusantara. Kemudian penulis mengunduh form KM03, KM04, KM05, KM06, dan KM07 sebagai dokumen wajib selama proses kerja magang dan menjadi syarat untuk melakukan sidang magang.

Penulis secara resmi mulai proses kerja magang pada 15 Februari 2021 dengan periode waktu hingga 31 Mei 2021. Selama proses magang, penulis melakukan presensi pada KM04 dan KM05 untuk mencatat apa yang dikerjakan selama menjadi *intern* di Anoman Studio. Proses kerja magang dilakukan secara *Work from Home (WFH)* dengan menggunakan aplikasi Discord Chat untuk komunikasi dengan pembimbing. Dalam mengerjakan pekerjaan yang diberikan, penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effects untuk perancangan animasi serta Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator untuk merancang aset 2D dan ilustrasi. Pekerjaan yang telah selesai akan diunggah di Google Drive

yang terbagi dengan akun resmi Anoman Studio dan nantinya akan diulas oleh *supervisor* lapangan lalu diserahkan kembali untuk revisi jika ada. Setelah waktu proses magang sudah cukup dan memenuhi syarat, penulis melengkapi berkas yang dibutuhkan dan meminta penilaian performa dari pihak Anoman Studio selama penulis melakukan kerja magang.