

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Magang atau *Internship* merupakan kegiatan pembelajaran bagi mahasiswa untuk mengenal kerja praktik yang sesuai dari bidang studi yang diambil oleh sang mahasiswa tersebut (UMBC, n.d.). Melalui kegiatan magang inilah mahasiswa memperoleh pengalaman mengenai dunia kerja untuk pertama kalinya. Sebagai mahasiswa tingkat akhir, penulis berkesempatan untuk menempuh kegiatan magang ini. Dari ilmu yang telah diperoleh penulis selama masa perkuliahan, penulis memutuskan untuk mencari pekerjaan sebagai *2D artist* yang biasanya memegang bagian ilustrasi konsep serta animasi.

Penulis memilih untuk terjun sebagai *2D artist* karena keahlian penulis sebagai animator dan ilustrator 2D merupakan keahlian yang paling dikuasai dan disukai penulis. Penulis menyukai pembuatan animasi karena membuat karakter menjadi hidup melalui cerita secara visual itu menyenangkan dan merupakan media *storytelling* yang dapat dimengerti oleh banyak orang. Keahlian penulis sebagai *2D artist* diharapkan dapat berguna bagi perusahaan serta dapat lebih dikembangkan melalui kerja magang ini. Penulis pun mencoba untuk masuk dalam industri game untuk mempelajari bagaimana penggunaan animasi untuk game yang pastinya berbeda dengan membuat animasi untuk film.

Perusahaan yang menjadi tempat kerja penulis adalah Anoman Studio yang merupakan perusahaan *game* atau permainan *indie* atau independen yang berpusat di Jakarta, Indonesia. Penulis diterima sebagai *2D artist* di sini, namun diberikan posisi sebagai animator untuk salah satu proyek yang dikerjakan. Proyek tersebut berjudul "*Math Adventure*" yang merupakan sebuah seri edukasi untuk siswa-siswi yang duduk di bangku sekolah dasar. Seri edukasi ini mengajarkan pelajaran matematika sesuai dengan kurikulum melalui cerita sederhana sehingga mudah untuk dimengerti oleh anak-anak. Para tokoh dalam video animasi ini juga merupakan siswa agar para murid yang menyaksikan dapat

relate dengan tokoh-tokoh tersebut. Dengan demikian diharapkan bahwa penggunaan animasi yang sederhana dalam materi pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dalam proses belajar-mengajar materi-materi matematika. Metode ini diharapkan untuk membantu para murid untuk mengerti rumus serta penerapannya, terutama bagi murid yang memiliki tipe belajar secara visual.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud serta tujuan penulis untuk kerja magang di Anoman Studio adalah untuk memperoleh pengetahuan mengenai industri animasi di bidang *game* serta menggunakan keahlian yang dimiliki untuk mendukung perusahaan. Pengetahuan yang ingin didapatkan penulis antara lain mengenai pembagian pekerjaan, alur kerja di industri, dan ilmu baru dalam pembuatan animasi. Penulis berharap sikap profesionalisme pada penulis juga dapat diasah melalui kerja magang ini, serta mendapatkan *skill* atau keahlian baru yang dapat berguna bagi penulis dalam dunia kerja. Salah satu *skill* yang penulis ingin capai adalah untuk melatih penulis dalam berkomunikasi dalam kerja sama tim sehingga apapun proyek yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara selalu mengadakan pembekalan magang yang wajib dihadiri para calon magang yang menjalani semester ketujuh dan delapan. Pembekalan magang ini diikuti oleh penulis secara daring pada tanggal 5 Desember 2020 serta pada tanggal 19 Februari 2021 melewati *Zoom Meeting* karena pandemi masih berlangsung. Pada pembekalan tersebut penulis dijelaskan mengenai prosedur magang yang berlaku serta apa saja yang perlu disiapkan.

Persiapan yang dilakukan penulis adalah melakukan riset terhadap lowongan magang yang terbuka. Setelah menemukan tempat-tempat magang yang sesuai dengan penulis, penulis menyusun CV (*curriculum vitae*) serta portfolio dengan memperhatikan *job desc* yang tersedia. Untuk portofolio animasi, penulis membuat *showreel* yang diunggah ke *Google Drive* agar mudah untuk dibagikan ke perusahaan melalui *link*.

Sebelum mendaftarkan diri ke perusahaan yang diinginkan, pada tanggal 10 Februari 2021 penulis sudah terlebih dahulu menginformasikan pembimbing magang melalui pengisian google form sebagai KM1 mengenai tempat magang. Apabila penulis mendapat persetujuan dari pembimbing barulah penulis menerima KM2 yang merupakan surat pengantar magang, yang kemudian dikirimkan kepada perusahaan. Penulis mengirimkan email lamaran kerja dengan melampirkan portfolio karya berupa ilustrasi dan animasi kepada Anoman Studio pada tanggal 4 Maret 2021. Penulis dihubungi kembali dan langsung melakukan wawancara pada tanggal 5 Maret 2021 pada pukul 14.00. Wawancara ini dilakukan melalui *Zoom* dan dihadiri oleh Bapak Made Wira Aditya yang merupakan CEO dari Anoman Studio. Seusai wawancara, Bapak Wira menginformasikan bahwa penulis diterima untuk kerja magang lalu memberikan surat penerimaan magang. Surat tersebut lalu dikirimkan pada pihak administrasi kampus pada tanggal 15 Maret 2021 untuk mendapatkan KM3 hingga KM7 yang akan diisi selama magang.

Nama Perusahaan : Anoman Studio
Supervisor : Made Wira Aditya
Divisi : *2D Artist*
Alamat : Jl. SMP 126, Komp. Pondok Dian Condet No. 3A, Rt.02
Rw.03, Kel. Batu Ampar, Kec. Kramat Jati, Jakarta Timur,
DKI Jakarta, Indonesia.
Lama magang : 3 Bulan (12 Maret 2021 – 12 Mei 2021)
Hari kerja : Senin - Jumat
Jam kerja : pukul 09.00 – pukul 17.00

Di Universitas Multimedia Nusantara, jam minimal untuk kerja magang adalah 320 jam, yaitu berkisar tiga bulan. Dengan demikian penulis mengajukan untuk bekerja di Anoman Studio dari bulan Maret hingga Mei. Bapak Wira pun menyetujui durasi tersebut lalu menentukan periode kerja magang, yaitu mulai dari tanggal 12 Maret 2021 hingga 12 Mei 2021. Mengenai jam kerja, Anoman Studio beroperasi pada hari Senin hingga Jumat dari pukul 09.00 hingga pukul

17.00 namun penulis diperbolehkan untuk mulai bekerja lebih awal ataupun lembur. Walaupun berpusat di Jakarta, pekerjaan dilakukan secara WFH (*work from home*) karena kondisi pandemi masih belum surut. Pada hari pertama penulis di Anoman Studio, penulis pun langsung diarahkan sebagai animator pada salah satu proyek yang baru berjalan.

Selama bekerja sebagai *intern* penulis mengisi KM3 hingga KM7 sambil memulai sedikit demi sedikit dalam pembuatan laporan magang. Pada akhir periode magang, penulis telah bekerja dengan total 361 jam sehingga dapat mengikuti sidang. KM3 hingga KM7 pun dikirimkan kepada Bapak Wira beserta laporan magang yang dibuat untuk dikonfirmasi pihak perusahaan. Selama proses pembuatan laporan, penulis melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing secara daring menggunakan *Zoom Meeting*. Penulis pun dipersiapkan melalui bimbingan tersebut untuk menghadapi sidang kerja magang *batch* ketiga yang dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2021.