

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Industri *game* telah menjadi sebuah minat dan ketertarikan penulis sejak masa sekolah. Menurut Sukandar (2018) dari artikel berjudul “Berkarier di Industri Game? Ide yang Bagus!”, industri *game* adalah sebuah sektor usaha yang mencakup berbagai keperluan pembuatan *game*, seperti pengembangan, produksi, distribusi, pemasaran, monetisasi, dan konsumsi yang dihasilkan dari *video game*, baik *game* komputer, seluler, dan konsol. Di Indonesia, industri *game* merupakan salah satu bentuk dari Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), di mana pada periode tahun 2010 sampai 2015 mengalami kenaikan rata-rata PDB (Produk Domestik Bruto) 10,14% per tahun, dari Rp525,96 triliun menjadi Rp825,24 triliun (Utama, 2017). Lalu, pada tahun 2019, industri *game* Indonesia menghasilkan pendapatan sebesar 1,1 miliar dolar amerika (Sarasa, 2020). Fakta tersebut memperlihatkan bahwa industri *game* di Indonesia mengalami kenaikan dari tahun ke tahun. Itu juga memperkuat ketertarikan penulis mendalami dan berkontribusi secara langsung dalam pengembangan *game*, dimulai dengan kesempatan penulis sebagai mahasiswa melalui proses kerja magang.

Dari 7 perusahaan studio pengembang *game* yang diajukan, penulis memilih perusahaan Anoman Studio dan bekerja sebagai *2D artist* dan ilustrator. Periode kerja magang dilakukan selama 3 bulan dari 15 februari sampai 15 mei 2021. Anoman Studio sendiri adalah studio pengembang *game* independen (*indie*) berbasis di Jakarta yang berdiri dari tahun 2014 dipimpin langsung oleh Made Wira Aditya sebagai CEO. Dalam praktik dan kerjanya, Anoman Studio berfokus pada pengembangan dan mendesain permainan komputer, *mobile*, dan pembuatan animasi. *Game* yang telah dikembangkan Anoman Studio seperti “Orbiz” dan “Mahabharat Warriors”.

Anoman Studio dipilih sebagai tempat pelaksanaan kerja magang karena penulis tertarik dengan proses pengembangan *game*, terutama dari pembuatan *concept art*, ilustrasi, dan mendesain aset permainan, serta telah dengan cepat merespon *email* lamaran penulis. Penulis juga ingin menambah wawasan mengenai perkembangan *game developer* di Indonesia melalui Anoman Studio yang mempunyai pengalaman dalam pengembangan *game* digital, baik *platform* komputer dan *mobile*. Dengan demikian, penulis melakukan kerja magang di Anoman Studio dengan periode kontrak selama 3 bulan dari Februari 2021 sampai Mei 2021.

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

Maksud dari kerja magang adalah berikut:

1. Menambah wawasan mengenai pengembangan *game* di Indonesia
2. Memperluas *network* dengan pihak industri pengembangan *game*
3. Mencari pengalaman kerja secara profesional dalam industri desain
4. Melatih *skill* terutama dalam bidang *2D art* dan ilustrasi

Tujuan dari kerja magang adalah berikut:

1. Menerapkan berbagai ilmu dan keahlian yang didapatkan dari perkuliahan
2. Mendapatkan pengalaman kerja secara profesional dalam industri sebenarnya
3. Mengetahui wawasan mengenai industri *game* secara lebih luas
4. Mengembangkan *skill* dalam bidang *2D art* dan ilustrasi

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

Penulis mengajukan KM-01 berupa daftar perusahaan yang membuka lowongan magang bagi mahasiswa pada tanggal 9 Februari 2021. Salah satu dari daftar tersebut adalah Anoman Studio. Setelah menerima surat pengantar magang dari Universitas Multimedia Nusantara, hal yang selanjutnya dilakukan oleh penulis

dalam pelaksanaan kerja magang di Anoman Studio adalah melamarkan diri sebagai *2D artist/Illustrator* menggunakan *email* pada tanggal 11 Februari 2021.

Penulis diwawancarai dan langsung diberikan *brief* tugas oleh Made Wira Aditya sebagai CEO dari Anoman Studio pada tanggal 15 Februari 2021. Dari hasil wawancara tersebut, penulis mengikuti kontrak kerja magang dari Anoman Studio selama 3 bulan dengan periode kerja dari tanggal 15 Februari 2021 sampai 15 Mei 2021, secara *work from home* (WFH) dikarenakan kondisi pandemi dan kantor yang masih dalam proses pemindahan lokasi. Waktu kerja yang ditentukan dengan kesepakatan penulis dan pihak Anoman Studio adalah dari pukul 09:00 sampai 17:00 WIB selama 5 hari dalam seminggu. Dalam penulisan laporan ini, penulis masih dalam kontrak kerja dengan Anoman Studio, namun sudah menerima surat selesai kerja magang dengan total durasi kerja 50 hari atau 400 jam kerja.