

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri *game* adalah sektor usaha yang mencakup pembuatan media kreatif seperti pembuatan *game* serta prosesnya, mulai dari pengembangan, produksi, serta pemasaran. Di Indonesia, industri *game* merupakan bagian dari Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF). Berbeda dengan industri Ekonomi Kreatif lainnya, pertumbuhan industri *game* di Indonesia naik 10% – 20% semenjak tahun 2019 dikarenakan adanya lonjakan penggunaan platform digital bagi masyarakat (Alfianto, 2020). Pada tahun 2019, industri *game* di Indonesia telah berhasil menggarap pendapatan senilai 1,1 miliar dolar amerika serta dilihat mengalami pertumbuhan setiap tahunnya (Sarasa, 2020). Hal – hal ini memperlihatkan prospek yang menjanjikan dalam dunia industri, dan dari itu memperkuat minat serta ketertarikan penulis dalam mendalami industri perkembangan *game*.

Menurut duniapcoid (2021), magang adalah bagian dari pelatihan kerja yang dilakukan oleh mahasiswa tingkat akhir sebagai syarat menyelesaikan proses pendidikan. Praktik kerja magang atau *internship* merupakan proses pembelajaran berupa persiapan bagi mahasiswa / i dimana hal – hal yang telah dipelajari dalam proses kuliah direalisasikan dalam dunia kerja. Selama keberlangsungan magang, mahasiswa / i dibimbing dan diarahkan dalam melaksanakan proyek dan menyelesaikan masalah. Dalam 3 tahun terakhir, penulis telah melakukan eksplorasi serta pembelajaran dalam bidang karya dan media 2D dan 3D sebelum terjun ke dalam dunia kerja. Terbekali pengalaman tersebut, penulis berniat untuk

menambahkan pengalaman bekerja pada studio yang memfokuskan perancangan karya baik untuk estetika maupun narasi.

Dalam mencari studio sebagai tempat magang, penulis melakukan riset secara daring dengan melakukan *review* terhadap portofolio perusahaan yang cocok dengan portofolio dan kemampuan penulis. Setelah menemukan beberapa studio yang cocok, penulis mengajukan KM1 untuk mendapatkan izin dan persetujuan dari koordinator magang. Perizinan ini digunakan oleh penulis dalam tahap lamaran magang melewati *email* terhadap studio yang diinginkan beserta dengan portofolio. Dari sekian banyak perusahaan yang penulis ajukan pada proses KM-1, penulis memilih perusahaan Anoman Studio sebagai *2D artist*. Anoman Studio adalah studio pengembangan game dan media kreatif *indie* yang telah berdiri dari tahun 2014. Studio ini didirikan dan dipimpin oleh Made Wira Aditya sebagai CEO. Studio ini dipilih oleh penulis dikarenakan fokusnya terhadap bidang *game* dan animasi, serta karena ketertarikan penulis dalam pengembangan game dan animasi, dimulai dari pembuatan ilustrasi, konsep, serta desain. Selain itu, penulis juga tertarik karena karena portofolio “*Project Darma*” dan “*Mahabhrat Warriors*” oleh Anoman Studio.

Melalui proses magang ini, penulis berharap untuk bisa memanfaatkan kemampuan dalam ilustrasi serta animasi, dan wawasan yang telah dipelajari selama proses belajar dalam karya dan proyek yang diberikan oleh perusahaan. Penulis juga berharap untuk mempelajari lebih baik serta berkembang dalam *hard skill* atau *soft skill* di dunia kerja.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Secara umum, proses magang dilakukan untuk memberikan para mahasiswa / i untuk berkembang dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari ke dunia kerja. Namun selain itu, penulis juga melaksanakan magang dengan tujuan:

1. Mencari pengalaman kerja
2. Membangun koneksi serta menambah ilmu
3. Mengasah *hard skill* dan *soft skill*

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan proses kerja magang berdasarkan waktu yang ditentukan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara dan Anoman Studio.

Mengikuti aturan Universitas Multimedia Nusantara, pelaksanaan kerja magang mempunyai batas waktu minimal 320 jam kerja sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah *internship*. Selain itu, pihak agensi Anoman Studio menetapkan durasi magang selama 4 bulan. Mengikuti kesepakatan ini, penulis melakukan praktik kerja magang selama kurang lebih 3 bulan dimulai pada tanggal 3 Maret 2021 hingga sebagai tanggal 8 Mei 2021 sebagai syarat kelulusan *internship*, diikuti oleh 1 bulan kerja magang hingga 30 Juni 2021 sebagai *intern* bebas di Anoman Studios.

Sebelum melaksanakan praktik kerja magang, penulis mengajukan KM-1 dengan tujuan mendapatkan surat pengantar pelaksanaan magang (KM-2) untuk diberikan kepada Anoman Studios. Selesai proses pengajuan, diadakan proses

interview daring terhadap penulis beserta peserta lainnya dan diberi surat penerimaan kerja magang sebagai bukti penerimaan kerja dengan Anoman Studios. Setelah penerimaan tersebut, penulis mengirim surat pernyataan penerimaan magang kepada *administrator* magang untuk mendapatkan dokumen KM-3 ~ KM-7.

Pada tanggal 3 Maret 2021, penulis melaksanakan kegiatan magang di Anoman Studios sebagai 2D artist, dan menyelesaikan periode praktik kerja magang pada tanggal 8 Mei 2021.