

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Konten yang dapat dicerna oleh penonton merupakan salah satu elemen untuk menyampaikan makna dari cerita. Untuk dapat menyajikan konten, maka diperlukan suatu media yang berfungsi sebagai wadah untuk menyampaikan konten kepada pengguna. Dari sekian banyaknya media *storytelling*, animasi masih umum digunakan hingga masa kini.

Dari animasi 2D hingga 3D, dengan adanya pergerakan sederhana ataupun kompleks, penonton dapat memahami jalan cerita yang tersurat ataupun tersirat. Fleksibilitas dari perancangan animasi juga merupakan daya tarik utama bertahannya animasi sebagai media *storytelling*. Berdasarkan *target audience* yang ingin diraih, perancang dapat membuat gaya animasi yang unik dan relevan.

Anoman Studio pernah membuat *webcomic* di platform *Webtoon* untuk *game* Mahabharat Warrior sebagai media *storytelling*. Selain dari wujud *webcomic*, adanya *game* asset making dalam bentuk ilustrasi 2D yang diberi animasi menggunakan *puppet tool* ataupun animasi *frame-by-frame* dapat menunjang pengguna untuk menikmati konten dari *game* atau cerita. Animasi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pengenalan sebelum pengguna terjun untuk memainkan *game*.

Tujuan penulis melamar menjadi peserta magang di Anoman Studio dikarenakan keterampilan penulis yang sesuai dengan produk *game* ciptaan studio, yaitu mayoritas berbasis ilustrasi 2D dalam *game development*. Dengan melakukan praktik magang di Anoman Studio, penulis berharap untuk dapat memperluas wawasan di bidang *game development* menggunakan ilustrasi 2D serta menumbuhkan kepribadian yang profesional sebelum terjun ke dunia kerja dan setelah melakukan studi menjadi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dengan jurusan Interaction Design di Universitas Multimedia Nusantara.

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

Kerja praktik magang yang telah dilakukan dapat membantu mahasiswa dalam:

1. Mengimplementasikan hasil studi mahasiswa selama 8 semester dalam Universitas Multimedia Nusantara, secara khususnya pembuatan asset *game development* yang berbasis ilustrasi 2D.
2. Memahami tata kerja dalam pelaksanaan *game development* di Anoman Studio.
3. Memahami etika dan tata cara profesionalisme dalam menjadi tenaga kerja, serta menumbuhkan aspek *hardskill* dan *softskill*.

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

Penulis mengikuti arahan dan prosedur dari Universitas Multimedia Nusantara untuk mengajukan diri sebagai peserta magang di Anoman Studio. Praktek kerja magang dilakukan pada tahun ajaran Gasal 2021/2022. Berikut adalah rincian waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang dari penulis.

### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Persyaratan sebagai peserta magang dari Universitas Multimedia Nusantara telah dijelaskan bahwa mahasiswa patut menjalankan kerja praktik selama minimal 320 jam. Oleh karena itu, penulis melakukan praktik magang selama kurang lebih 3 bulan. Mengingat kondisi masa kini dimana pandemi Covid-19 memberikan keterbatasan kontak secara fisik, staff Anoman Studio dan peserta magang melakukan praktek secara mandiri atau *work from home* (WFH). Proses kerja praktik magang penulis dilakukan dari tanggal 3 Agustus 2021 - 30 November 2021.

Penulis mulai bekerja sebagai peserta magang di Anoman Studio dari pukul 08.00 WIB-17.00 WIB pada hari kerja (senin - jumat) dan disediakan 1 jam istirahat dari jam 12.00 WIB-13.00 WIB. Ketika ada perubahan pada *deadline* dari klien maka beberapa waktu saat mengerjakan proyek tertentu, peserta magang diminta untuk meneruskan pekerjaan di akhir pekan.

### 1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai peraturan dari universitas, diperlukan adanya pengajuan kepada universitas mengenai perusahaan yang sedang membuka lowongan untuk staff *internship* dan sesuai dengan keterampilan mahasiswa. Penulis diharuskan untuk mencantumkan perusahaan yang ingin dituju serta posisi yang ingin diambil selama menjadi peserta *internship* dalam KM 1 (Form Pengajuan Kerja Magang). Pada masa pengajuan KM 1, penulis menyertakan 3 perusahaan, yaitu Anoman Studio, Gambir Studio, dan Lanting Studio dengan 2D Artist atau ilustrator sebagai divisi pilihan.

Setelah disetujui oleh Koordinator Magang, penulis menerima KM 2 (Surat Pengantar Kerja Magang) dari universitas dan mengirim KM 2 beserta dengan berkas penting seperti kartu tanda mahasiswa, portfolio dan Curriculum Vitae (CV), serta KM 2 kepada perusahaan-perusahaan yang ingin dituju. Dari ketiga perusahaan yang telah penulis ajukan ke universitas, penulis diterima di Anoman Studio dalam jangka waktu 2 hari kerja. Penulis menghubungi *recruiter Anoman Studio* melalui WhatsApp (WA), mengikuti arahan dari balasan e-mail berisi berkas-berkas penting di atas. *Recruiter* nya adalah pak Made Wira Aditya, CEO dari Anoman Studio sendiri. Tanggal 2 Agustus 2021, penulis mengikuti interview pada jam 16.00 sore yang diadakan oleh pak Made Wira melalui aplikasi *online meeting* Zoom. Penulis ditanyakan mengenai keterampilan yang dikuasai lalu diperlukan mengirim data tambahan melalui WA untuk surat tanda terima magang. Pak Made Wira juga menanyakan kapan penulis bisa memulai periode magang yang disetujui menjadi 03 Agustus 2021.

Setelah menerima surat terima sebagai peserta magang di Anoman Studio, penulis masuk ke *server* Discord Anoman Studio, tempat yang digunakan sebagai media komunikasi staff Anoman Studio. Selesai masa magang penulis di Anoman Studio dari Agustus hingga November 2021 diikuti oleh permohonan penulis kepada CEO untuk menyetujui KM 3-7 yang diharuskan memiliki tanda tangan CEO dan cap stempel Anoman Studio pada tanggal 22 November 2021.