

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut Fullerton (2008, hlm. xix) *game* atau permainan adalah sebuah budaya yang sangat kuno dan sudah menjadi bagian dari kehidupan seseorang. Seiring berkembangnya zaman, *game* telah berubah dan sudah menyentuh ke ranah digital. Menurut data riset yang dilakukan Newzoo (2020), industri *game* di Indonesia pada tahun 2017 bernilai sekitar Rp7,1 miliar. Pada tahun 2019, pendapatan di ranah industri *game* meningkat hingga 33,67% yaitu menjadi Rp10,6 miliar. Hal ini membuat industri *game* di Indonesia terus meningkat seiringnya waktu.

Salah satu pemeran industri *game* di Indonesia yang aktif dalam mengembangkan *game* di Indonesia adalah Anoman Studio yang didirikan oleh Made Wira Aditya pada tahun 2014. Studio game ini sudah merilis sejumlah *mobile game* dan *desktop*, diantaranya yang sudah dirilis di *mobile device* adalah *Orbits* dan *Mahabharat Warriors*. Peran Anoman Studio dalam perkembangan industri *game* di Indonesia juga dibuktikan dengan mendapatkan beberapa penghargaan seperti 1st Winner of PROTOWARS UMN tahun 2014, Merite Award di INAICTA tahun 2015, The Most Innovative Game di IN.GAME tahun 2015, The Most Promising Game, dan The Citizen Choice Game di Game Developer Gathering (GDG) pada tahun 2015, Top 100 Best Indie Game di Indie DB tahun 2015, 3rd Winner Samsung Gear VR Challenge di Indonesia Next App 3.0 pada tahun 2016, dan PC & Console Game of The Year pada acara Popcon Award pada tahun 2017 (Anoman Studio,2021).

Anoman Studio sendiri sangat terbuka dalam perkembangan industri *game* dan para calon *game developer* muda di Indonesia yang membuat penulis tertarik untuk melaksanakan program praktek kerja magang di bawah naungan Anoman Studio. Dengan melakukan program praktek kerja magang di Anoman Studio sebagai *2D Artist* dan *Animator*, penulis berharap mendapatkan pengalaman dan menambah kemampuan menggunakan aplikasi desain, konsep, ilustrasi, dan

kemampuan berinteraksi maupun bekerja sama dalam tim. Pengalaman dan ilmu tersebut diharapkan dapat dijadikan titik awal bagi penulis untuk menjadi lebih siap terlibat langsung dalam ranah industri *game* di Indonesia.

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

Maksud dari penulis melakukan praktik kerja magang adalah untuk memanfaatkan waktu yang ada untuk mencari pengalaman di dunia kerja professional.

Sedangkan, tujuan penulis melakukan praktik kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh pengalaman kerja dalam ranah industri *game* sebagai *2D Artist* dan *Animator* dengan menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang sudah di dapatkan selama proses perkuliahan.
2. Mendapatkan pengetahuan tentang proses dalam pelaksanaan dan sistem kerja di sebuah studio *game*.
3. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan di bidang ilustrasi dengan merancang konsep desain untuk asset dalam *game* dan membuat animasi video dalam dunia kerja.
4. Mengembangkan kepribadian dan melatih rasa tanggung jawab dan mental penulis dalam melakukan sebuah pekerjaan.
5. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi pada saat bekerja dengan tim dan rekan kerja lainnya.
6. Membangun koneksi dengan sesama rekan kerja dan tim dalam dunia kerja khususnya ranah industri *game*.

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

Waktu dan prosedur dari pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis dibawah naungan Anoman Studio terdapat berapa prosedur dari Universitas Multimedia Nusantara dalam menjalankan program praktek kerja magang. Program praktek kerja magang yang sudah penulis lakukan harus sesuai dengan prosedur yang berlaku agar dapat terhitung sebagai praktek kerja magang yang sah.

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

Kegiatan kerja magang yang dilakukan penulis adalah pada semester 9 tahun ajaran 2021-2022. Sesuai dengan prosedur dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, waktu pelaksanaan program kerja magang minimal dilakukan selama 320 jam dan tidak termasuk dengan waktu istirahat, jika dihitung berdasarkan jam kerja kantor Anoman Studio, diperlukan waktu setidaknya presensi selama 40 hari kerja atau kurang lebih 2 bulan masa kerja. Dikarenakan dilakukan saat masa pandemic virus COVID-19 di Indonesia sejak tahun 2020 awal, pihak dari Anoman Studio memberlakukan sistem *Work from Home* (WFH) untuk mencegah dan memutus rantai penyebaran virus COVID-19. Berkaitan hal itu, jam kerja magang yang telah ditentukan pihak Anoman Studio juga *fleksible*, tetapi penulis mengikuti jam aktif kantor Anoman Studio yaitu dari pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB belum termasuk jam istirahat yaitu pukul 12.00 WIB sampai 13.00 WIB, sehingga jam kerja yang terhitung 8 jam per harinya. Dalam beberapa keadaan, penulis juga melakukan jam lembur di hari libur dan akhir pekan jika ada tenggat waktu pekerjaan dalam waktu yang sangat dekat.

Penulis memulai proses dari kerja magang sejak hari senin, 23 Agustus 2021 dan akan berakhir pada hari jumat, 26 November 2021. Durasi kerja magang yang dilakukan penulis di Anoman Studio saat ini terhitung tiga bulan lebih 9 hari, dengan total waktu 552 jam. Dengan memperhitungkan waktu kerja magang yang telah ditempuh, penulis telah memenuhi syarat minimal waktu kerja magang yang ditentukan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara yaitu 320 jam dan akan tetap melanjutkan proses magang hingga waktu yang telah disepakati hingga selesai, yaitu tanggal 26 November 2021.

### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa yang akan melakukan yudisium diharuskan melakukan program praktik kerja magang dahulu selama 320 jam. Mahasiswa dibebaskan untuk memilih dan mencari tempat magang yang

diinginkan dan jika belum dapat hingga waktu yang di tentukan, *Carrier Development Centrei* Universitas Multimedia Nusantara dapat memberikan usulan dan batuan untuk mencari tempat magang yang akan pilih. Praktek kerja magang biasanya dilakukan pada semester ketujuh, tetapi penulis melakukan praktek kerja magang pada semester 9.

Prosedur pada magang regular yang dibuat oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis melakukan pengisian formulir pada Google Form untuk mengajukan KM-1 pada tanggal 28 Juli 2021 dan mengajukan KM-1 lagi yang kedua pada tanggal 8 Agustus 2021. Penulis mendapatkan surat pengantar magang pada tanggal 5 juli 2021. Penulis mengirimkan surat pelamaran kerja magang dengan lampiran *Curriculum Vitae*, portofolio, dan juga surat pengantar kerja magang kepada calon perusahaan yang dituju. Pada tanggal 13 Agustus penulis dinyatakan diterima oleh Anoman Studio melalui wawancara melalui Google Meets. Tanggal 16 Agustus penulis dimasukkan kedalam grup *Discord* Anoman Studio dan sudah mulai bekerja pada tanggal 23 Agustus.

Selama proses magang, penulis melakukan presensi pada KM-4 dan KM-5 untuk mencatat kegiatan saat melaksanakan program praktek kerja magang di Anoman Studio. Proses kerja magang dilakukan secara daring atau biasa disebut *Work from Home* (WFH) dengan menggunakan aplikasi *multi-platform* yaitu *Discord* sebagai alat komunikasi saat proses kerja magang. Dalam melaksanakan pekerjaan yang diberikan, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Illustrator untuk perancangan konsep untuk asset dalam *game* serta penggunaan Adobe Premiere untuk perancangan video animasi. Pekerjaan yang sudah diselesaikan akan diunggah melalui Discord maupun Google Drive nantinya akan diulas oleh rekan kerja dan *Supervisor* lapangan lalu diserahkan kembali jika ada revisi yang diperlukan. Setelah waktu praktek kerja magang sudah mencukupi kuota 320 jam dan memenuhi syarat, penulis melengkapi berkas yang dibutuhkan dan meminta pihak dari Anoman Studio untuk memberikan penilaian kinerja penulis selama melakukan program praktek kerja magang.