

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman dengan teknologi yang semakin maju, peran 3D (tiga dimensi) telah menjadi besar dalam industri animasi, *game*, bahkan perusahaan-perusahaan lainnya. 3D ini sangat membantu dalam pembuatan proyek animasi, *game*, dan pengiklanan produk atau jasa. Adanya 3D membuat proyek-proyek tersebut terlihat lebih realistis dan menarik. Kesadaran akan hal tersebut membuat penulis memutuskan untuk memasuki industri yang berfokus pada 3D setelah lulus kuliah, dibandingkan dengan 2D (dua dimensi) dan *motion graphic*. Ketetapan penulis ini tentunya membuat penulis memilih posisi yang terkait dengan 3D sebagai praktik magang.

Mondy (seperti dikutip dalam Raira, 2018) menyatakan bahwa magang merupakan perekrutan yang memposisikan mahasiswa pada pekerjaan yang bersifat sementara. Perusahaan atau instansi tidak berkewajiban untuk mempekerjakan mahasiswa tersebut secara tetap. Mereka tidak berkewajiban untuk memberikan mereka posisi tetap dalam perusahaan atau instansi setelah lulus (hlm. 31). Walaupun demikian, perusahaan tersebut dapat menerima peserta magang sebagai pekerja tetap jika perusahaan merasa puas dengan hasil kerja mahasiswa. Magang juga sangat bermanfaat bagi penambahan pengalaman dan ilmu yang belum pernah didapatkan sebelumnya, serta merasakan secara langsung dunia kerja profesional. Adanya manfaat dan kelebihan tersebut membuat penulis melamar di beberapa studio animasi atau *game* 3D.

Anoman Studio menjadi pilihan penulis sebagai tempat magang. Hal ini dikarenakan ketertarikan penulis terhadap *game-game* yang mereka rilis dan kembangkan, seperti “Project Darma”, “Orbiz”, “AKB - Halte Busway”, dan lain-lain. Salah satu *game* yang paling penulis minati adalah “Project Darma”, dengan visual 3D dan *gameplay action* 3D yang menarik. Hal ini memicu rasa penasaran penulis terhadap pembuatan *game* tersebut, terutama karena studio *game* di

Indonesia masih sedikit yang mengembangkan *genre action* 3D. Bagi penulis yang telah menyukai *game* sejak duduk di bangku SD (Sekolah Dasar), kesempatan untuk terlibat dalam sebuah studio *game* di Indonesia membuat penulis melamar dan menerima tawaran magang di Anoman Studio.

Untuk membantu proyek-proyek *game* di Anoman Studio, penulis melakukan magang sebagai *3D Artist*. Penulis memilih posisi ini karena *passion* dan keahlian penulis dalam pekerjaan tersebut. Pengalaman magang di Anoman Studio diharapkan dapat meningkatkan ilmu, *skill*, serta wawasan penulis mengenai peran *3D Artist* dan *jobdesc*-nya di studio *game*. Selain itu, penulis dapat mempelajari sistem kerja di sebuah studio *game* selama masa pandemi. Pembagian tugas dalam tim juga menjadi pengetahuan baru bagi penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut adalah maksud dan tujuan pelaksanaan praktik magang di Anoman Studio :

1. Menambah wawasan penulis mengenai proses produksi sebuah *game* 3D.
2. Meningkatkan kemampuan dan *hard skill* penulis dalam pembuatan *3D asset game*, baik objek maupun tokoh.
3. Mempelajari ilmu baru mengenai hal-hal yang berkaitan dengan 3D melalui sesama *intern* dan pekerja di Anoman Studio.
4. Menambah pengalaman kerja penulis dengan ikut terlibat secara langsung dalam sebuah proyek *game* demi persiapan untuk memasuki dunia kerja setelah lulus kuliah.
5. Menambah koneksi untuk keperluan *networking* di industri animasi dan *game*.
6. Melatih *soft skill* penulis dalam dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada mata kuliah *Professional Development (FV172)*, penulis diminta oleh dosen untuk menulis perusahaan yang akan dilamar sebagai persiapan magang

di *Google Sheets*. Pada *list* instansi tersebut, terdapat ketentuan yang membatasi penulis untuk menulis maksimal lima perusahaan dan sepuluh orang diperbolehkan untuk menulis namanya di masing-masing perusahaan. Perusahaan-perusahaan yang telah dituliskan hanya dijadikan sebagai patokan perusahaan yang dilamar. Karena itu, penulis tetap dapat melamar di tempat-tempat selain apa yang dituliskan di *list* tersebut. Untuk menentukan perusahaan-perusahaan yang diinginkan, penulis mencari lowongan magang *3D Artist* atau *3D Modeller* serta melakukan riset mengenai perusahaan animasi dan *game* di Indonesia.

Sebelum mulai melamar magang, penulis terlebih dahulu membuat *CV* (*curriculum vitae*) dan *3D showreel*. Setelah *CV* dan *showreel* selesai dipersiapkan, penulis melakukan registrasi perusahaan sebagai KM1 di *website* merdeka.umn.ac.id. Setelah menerima surat pengantar magang sebagai KM2 di *website* merdeka.umn.ac.id tersebut, penulis mulai mencoba untuk melamar di perusahaan yang dituju. Penulis mengulang beberapa kali kedua tahap tersebut hingga akhirnya diterima di sebuah perusahaan. Penulis telah melamar di sebelas perusahaan animasi dan *game*.

Lima perusahaan menjawab e-mail lamaran magang penulis. Tiga perusahaan menolak lamaran magang penulis karena lowongan *internship* yang telah penuh. Satu perusahaan lainnya telah menerima lamaran magang penulis. Namun, karena balasan e-mail yang cukup lama dan kekhawatiran penulis mengenai keterlambatan untuk memulai magang secara tepat waktu, penulis mencoba untuk melamar lagi di satu perusahaan lainnya berdasarkan rekomendasi dari seorang teman. Perusahaan tersebut adalah sebuah *studio indie game* yang bernama Anoman Studio.

Setelah memeriksa *instagram* dan proyek-proyek *game* yang telah dikerjakan oleh perusahaan, penulis melamar di Anoman Studio melalui *e-mail* pada tanggal 6 Juli 2021. E-mail lamaran penulis kemudian dijawab pada tanggal 10 Juli 2021 oleh Bapak Made Wira Aditya, selaku *supervisor* dan *CEO* (*Chief Executive Officer*) dari Anoman Studio. Beliau meminta penulis untuk menghubunginya melalui *WhatsApp* agar tanggal dan waktu wawancara dapat ditentukan. Wawancara diadakan pada Senin, 12 Juli 2021 pukul 10.00 melalui *Google Meet*

bersama dengan satu mahasiswa lainnya yang melamar sebagai *2D Artist*. Penulis lolos pada tahap wawancara dan diundang ke *Discord* perusahaan pada 15 Juli 2021. Setelah mendapatkan surat penerimaan magang dari Bapak Made Wira Aditya, kerja magang penulis dimulai pada tanggal 16 Juli 2021 dan langsung diarahkan untuk mengikuti *meeting* tim *3D Artist*.

Untuk memenuhi syarat minimal 800 jam kerja magang (kira-kira 5 bulan) di Universitas Multimedia Nusantara, periode magang penulis dimulai dari tanggal 16 Juli 2021 hingga 16 Desember 2021. Anoman Studio menerapkan sistem *Work From Home (WFH)* melalui *Discord* karena adanya pandemi *COVID-19*. Dengan demikian, tidak ada ketentuan khusus mengenai waktu awal dan akhir jam kerja magang di Anoman Studio. Jam kerja magang di Anoman Studio selama pandemi adalah fleksibel, tetapi tentunya perusahaan masih menerapkan delapan jam kerja dari pagi hingga sore seperti perusahaan-perusahaan lainnya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA