

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak sektor-sektor pekerjaan yang terhambat atau bahkan hilang karena pandemi COVID. Namun, beberapa sektor yang bisa melakukan *Work From Home* tetap bisa berjalan dengan lancar walaupun terdapat dampak yang dirasakan dari pandemi ini. Salah satu sektor pekerjaan yang masih bisa berjalan di masa pandemi ini adalah hiburan, khususnya film animasi dan *game*. Bidang ini tidak mengharuskan para pekerjanya untuk selalu berada di kantor sehingga pandemi tidak menjadi halangan bagi mereka untuk tetap berkarya. Salah satu studio *game development* yang menerapkan *Work From Home* adalah Anoman Studio yang berlokasi di Jakarta.

Sebuah *game* bisa dibuat baik dalam 2D, 3D maupun gabungan dari keduanya. Peranan masing-masing *jobdesk* sangat dibutuhkan demi kelancaran pembuatan suatu *game*. Secara garis besar, dalam suatu *game* terdapat karakter dan *environment* untuk mendukung karakter tersebut. Dalam *game* 3D, biasanya 2D *Artist* akan membuat konsep awal dari *game* yang akan dibuat sebelum dilanjutkan ke tahap *Modelling*, *UV Unwrapping*, *Texturing*, *Rigging* dan *Animation* oleh tim 3D. Setelah semua selesai, peran *programmer* tidak kalah penting karena mereka harus membuat *coding* agar *game* tersebut bisa berjalan dengan lancar. Hal ini merupakan proses yang dilakukan Anoman Studio dalam pembuatan *game*, baik proyek sendiri maupun proyek yang dikerjakan untuk *client*.

Anoman Studio menggunakan aplikasi *Discord* untuk memantau dan memberikan informasi secara berkala mengenai pekerjaan para anggotanya. Masing-masing proyek yang dikerjakan memiliki tempatnya sendiri untuk menginformasikan perkembangan yang telah dikerjakan agar tidak saling bercampur dengan proyek lainnya. Dalam setiap proyek, terdapat penanggung jawab dari setiap pekerjaan yang dikerjakan oleh anggotanya. Penanggung jawab kemudian akan memberikan hasil kerja mereka kepada CEO untuk diberikan

kepada *client*. Revisi dari *client* akan diberikan langsung oleh CEO perusahaan kepada anggotanya untuk dilakukan *review* secara bersama-sama.

Penulis memilih Anoman Studio sebagai tempat untuk melakukan kerja magang karena tertarik untuk mengetahui proses pembuatan sebuah *game mobile* maupun *desktop*. Salah satu *game* 3D yang membuat penulis tertarik untuk magang di Anoman Studio adalah *Darma*. Biasanya penulis mengerjakan proyek film animasi 3D sehingga pembuatan sebuah *game* merupakan sebuah bidang baru bagi penulis. Tidak hanya mencari pengalaman baru, menjalin koneksi dengan berbagai pihak juga menjadi salah satu alasan mengapa penulis memilih Anoman Studio. Penulis berharap bisa mendapatkan pengetahuan baru yang dapat bermanfaat dan digunakan di dunia kerja nantinya melalui magang ini.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan magang di Anoman Studio dengan maksud menyelesaikan mata kuliah magang *track 2* sebagai salah satu syarat kelulusan. Adapun tujuan penulis melakukan kerja magang untuk menambah koneksi dan mendapatkan pengalaman yang belum didapatkan selama berkuliah di dunia kerja. Mengaplikasikan ilmu dan pengalaman yang didapatkan selama berkuliah ke dalam dunia kerja sehingga penulis dapat melihat potensi yang dimilikinya. Selain itu, penulis ingin lebih mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* yang didapatkan selama magang di Anoman Studio. Penulis juga ingin merasakan bagaimana proses kerja di sebuah studio *game development* yang merupakan hal baru bagi penulis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Terdapat banyak perusahaan maupun studio yang bergerak di bidang multimedia. Namun, tidak banyak dari perusahaan tersebut yang membuka lowongan magang untuk mahasiswa. Pandemi COVID menjadi salah satu penyebab berkurangnya lowongan magang tersebut. Penulis pada awalnya kesulitan untuk mencari perusahaan yang cocok dengan *jobdesk* 3D *Artist* yang diminati penulis. Hanya beberapa perusahaan saja yang membuka lowongan

magang dengan *jobdesk* tersebut. Penulis sudah mencoba mengirimkan *e-mail* ke perusahaan-perusahaan yang membuka lowongan magang tersebut, tetapi jawaban yang didapat penulis adalah lowongan magang sudah penuh. Pada akhirnya, teman dari penulis memberikan saran untuk mencoba mengirimkan CV dan portofolio ke Anoman Studio karena terdapat *jobdesk* yang penulis minati.

Penulis mengirimkan *e-mail* ke Anoman Studio pada 12 Juli 2021 dan dibalas pada 16 Juli 2021. Mereka memberikan nomor kontak Made Wira Aditya selaku CEO dari Anoman Studio agar penulis bisa menginfokan kapan bisa melakukan *interview*. Penulis melakukan *interview* pada 19 Juli 2021 bersama dengan 4 orang lainnya melalui aplikasi *Google Meet*. Dalam *interview* tersebut, penulis diminta untuk memperkenalkan diri, *jobdesk* yang ingin diambil, aplikasi apa yang digunakan, dan pengalaman selama berkuliah. Selesai *interview*, pada hari itu juga penulis langsung diterima untuk magang di Anoman Studio. Penulis kemudian diminta untuk melengkapi data diri untuk keperluan perusahaan dan sekaligus untuk membuat surat keterangan magang kerja di Anoman Studio. Pada 21 Juli 2021, penulis memulai kerja magang di Anoman Studio dengan masuk ke dalam aplikasi bernama *Discord*. Melalui aplikasi ini, penulis bisa mendapatkan arahan pekerjaan yang harus dikerjakan selama melakukan proses magang di Anoman Studio.

Penulis harus menyelesaikan minimal 800 jam kerja untuk menyelesaikan kerja magang. Proses kerja magang dimulai penulis pada 21 Juli 2021 dan diperkirakan akan selesai magang pada 8 Desember 2021. Anoman Studio memberi jadwal mulai kerja pada pukul 08.00 WIB sampai 17.00 WIB dengan waktu istirahat pada pukul 12.00 WIB sampai 13.00 WIB. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang mengharuskan penulis melakukan 800 jam kerja dengan catatan dalam sehari penulis bekerja selama 8 jam. Oleh karena itu, penulis membutuhkan minimal 100 hari kerja untuk dapat menyelesaikan proses kerja magang tersebut.