

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Darmawan (2019), kerja magang merupakan kegiatan yang semestinya dilakukan oleh mahasiswa untuk mengaplikasikan serta mengembangkan kemampuan di dunia nyata. Kemampuan yang sebelumnya telah didapatkan selama perkuliahan diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan di tempat magang. Melalui permasalahan yang dihadapi, terdapat harapan bagi mahasiswa untuk mempelajari secara nyata tentang dunia kerja. Berdasarkan hal itu, penulis yang juga mengikuti kerja magang harus menyiapkan diri supaya layak untuk menjadi anak magang. Persiapan yang dilakukan terdiri dari; mental, berkas seperti CV dan portofolio, serta kemampuan yang sesuai dengan tempat tujuan lamaran.

Penulis yang sudah siap untuk menjadi anak magang mulai mencari beberapa studio sebagai tempat bekerja. Adapun studio yang diharapkan dapat memberikan izin kepada penulis untuk bekerja dari rumah. Harapan tersebut ditunjang dengan alasan terjadinya gelombang kedua virus *Covid-19* di Indonesia serta memiliki komputer untuk bekerja. Dari harapan tersebut, penulis memilih beberapa studio animasi, seperti; Infinite Studio, Kinarya Coop, Gambir Studio, dan Anoman Studio.

Penulis mengajukan lamaran kepada perusahaan tersebut, namun penulis tidak lulus dalam mengikuti tes dari Infinite Studio. Penulis akhirnya berhasil menjadi anak magang di Kinarya Coop. Tetapi dalam waktu tiga bulan bekerja, penulis tidak mendapat pekerjaan yang sesuai kemampuan, serta proyek yang dijanjikan belum berjalan namun memiliki target selesai bulan November. Penulis memutuskan untuk keluar dan mencari tempat magang lain dengan mengirimkan lamaran ke Gambir Studio serta Anoman Studio. Pada bulan Juli, Anoman Studio menerima penulis sebagai anak magang dan Gambir Studio merespon penulis pada bulan Agustus untuk mengikuti tes.

Penulis memutuskan untuk resmi magang di Anoman Studio. Alasan keputusan tersebut, karena penulis memiliki ketertarikan akan *game* serta ingin mempelajari alur pembuatan *game* yang dibuat. Selain itu, Anoman Studio yang berlokasi di Jakarta juga bekerja dari rumah selama pandemi yang sesuai dengan harapan penulis. Anoman Studio juga memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperdalam kemampuan yang dimiliki di setiap proyek yang akan dikerjakan nanti.

Di Anoman Studio, penulis bekerja sebagai 3D *modeler* di salah satu *game*. Dalam alur pembuatan *game* di Anoman Studio, 3D *modeler* termasuk dalam divisi 3D *Artist*. Selain divisi tersebut, Anoman Studio juga memiliki divisi 2D *Artist* dan *Programmer*. Ketiga divisi tersebut nantinya akan bekerja sama dan sering melakukan diskusi untuk membuat *game* sesuai target yang diharapkan.

Dari proses pembuatan *game* di Anoman Studio tersebut penulis mempunyai beberapa harapan. Diantaranya penulis dapat memperpanjang jam terbang untuk berlatih melalui proyek-proyek sebagai 3D *modeler*. Selain itu, penulis dapat merasakan pengalaman secara langsung di dunia kerja. Penulis juga dapat memiliki pengetahuan baru yang kiranya dapat diaplikasikan kedepannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan kerja magang penulis di Anoman Studio memiliki tujuan utama yaitu sebagai salah satu syarat untuk lulus sebagai sarjana. Selain itu dari sisi lainnya, penulis berharap untuk:

1. Mengetahui *pipeline* dan *timeline* dalam proses pembuatan *game*.
2. Mendapat pengalaman baru dalam bekerja dengan kenalan baru selama bekerja.
3. Merasakan secara langsung akan dunia kerja di bidang pembuatan *game*.
4. Melatih kemampuan penulis dalam 3D *modeler*.
5. Menambah koneksi dengan perusahaan yang bergerak dibidang pembuatan *game*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis diterima untuk kerja magang di Anoman Studio pada tanggal 26 Juli 2021 dan dapat mengakhiri kontrak sebagai anak magang pada 21 Desember 2021. Setelah menyetujui kesepakatan tersebut, penulis bersama anak magang lainnya mengadakan pertemuan dengan Pak Wira selaku CEO dan Supervisor penulis. Pertemuan yang dilaksanakan melalui Google Meet tersebut menjelaskan bahwa komunikasi selama kerja magang akan dilakukan melalui aplikasi Discord. Adapun hari kerja dari Senin sampai Jumat dengan jam kerja dapat ditentukan sendiri.

Setelah pertemuan tersebut, penulis bergabung ke dalam proyek *game* berjudul AKB Bandara. Penulis bekerja dalam proyek tersebut sesuai hari kerja yang ditentukan. Adapun waktu produktif penulis selama magang dari pukul 09.00 WIB sampai dengan 18.00 WIB. Waktu produktif penulis ini sudah termasuk dikurangi satu jam istirahat makan siang. Selain itu, waktu produktif belum termasuk hari dan waktu lembur untuk penulis untuk mencapai target 800 jam kerja.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA