

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan Video atau *Video Game* merupakan produk interaktif yang dapat digunakan melalui media elektronik seperti ponsel, konsol, dan komputer. Berdasarkan buku digital Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia (2020), *Video Game* dalam pertumbuhan industrinya juga sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang membuat masyarakat lebih mudah sekaligus lebih murah untuk mendapatkan akses teknologi. *Video Game* di seluruh dunia setiap tahunnya mengalami perkembangan, dari game mobile, konsol, maupun *Personal Computer*. *Game* yang beredar di masyarakat pada umumnya dihasilkan oleh sebuah atau gabungan *game studio*. Dalam studio game itu sendiri memiliki bidang profesi yang berbeda-beda, dari *designer*, *artist*, *animator*, *programmer*, dan *publisher*. Studio *game* di Indonesia sendiri mulai bermunculan dari beberapa tahun lalu, dan Anoman Studio merupakan salah satunya.

Proses magang merupakan salah satu kewajiban dan syarat akademis yang mahasiswa perlukan untuk menyelesaikan suatu proses perkuliahan. Magang sendiri merupakan sebuah proses pembelajaran yang diberikan oleh seorang/sekelompok ahli dengan melakukan suatu/serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan tujuan menyelesaikan masalah di dunia nyata (Sumardiono, 2014:116). yang Sebelum proses magang dimulai penulis harus terlebih dahulu menyiapkan CV dan portofolio atau *showreel* yang layak dan sesuai dengan profesi kerja yang akan diambil. Adanya CV dan *showreel* yang sesuai dengan *jobdesk* ini pun akan lebih memudahkan penulis untuk mendapatkan kerja magang di studio yang diinginkan. Setelah penulis melakukan pencarian dan wawancara dengan beberapa studio animasi dan *game*, penulis merasa Anoman Studio merupakan studio yang cukup cocok untuk melakukan praktik kerja magang merdeka.

Pandemi yang sedang berlangsung sekarang ini mau tidak mau sudah mempengaruhi aturan dan cara kerja industri animasi di Indonesia. Anoman studio sendiri sedang menerapkan sistem bekerja dirumah atau *Work From Home* (WFH).

Sejalan dengan ketentuan pemerintah yang masih menjalankan PPKM dan ketentuan jam kerja, Anoman Studio pun sekaligus mengikuti dengan menyesuaikan cara kerja di studio. Sistem kerja magang yang sepenuhnya online dan menggunakan aplikasi-aplikasi yang memudahkan adanya pertukaran *file* secara *online* dengan mudah.

Penulis memilih Anoman Studio untuk menjadi tempat kerja magang karena penulis tertarik dalam bagaimana proses pengerjaan animasi 3D dalam sebuah *game*. Penulis juga ingin mencoba langsung untuk menjadi seorang 3D *artist* dalam sebuah studio *game*. Penulis berharap dengan praktik kerja yang dilakukan di Anoman Studio, penulis bisa mendapatkan banyak pengalaman dan wawasan yang berbeda sekaligus baru.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain untuk memenuhi syarat akademis yang diperlukan, mahasiswa/mahasiswi melakukan praktik kerja magang untuk menerapkan atau mengimplementasikan materi-materi yang sudah penulis pelajari selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis juga ingin lebih mengenal dan mempelajari cara kerja animasi dalam studio *game*. Seiring berjalannya proses kerja magang, penulis pun akan lebih mendapatkan wawasan, kemampuan dan koneksi seputar industri game di Indonesia. Praktik kerja magang yang penulis lakukan juga bertujuan untuk menjadi jembatan antara sistem perkuliahan dan dunia kerja yang riil. Sehingga pada akhir proses kerja magang penulis akan lebih siap akan tanggung jawab dan pekerjaan yang akan penulis hadapi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang dilakukan selama kurang lebih 6 bulan dari tanggal 03 Juli 2021 hingga 03 Desember 2021. Pelaksanaan kerja magang di setiap harinya berlangsung dari pukul 08.00 hingga 17.00 WIB, dengan waktu istirahat pada pukul 12.00 sampai 13.00. Anoman Studio sendiri terletak di Jl. SMP 126, Komp. Pondok Dian Condet No. 3A, Rt.02 Rw.03, Kel. Batu Ampar, Kec. Kramat Jati, Jakarta

Timur, DKI Jakarta, 13520, Indonesia, akan tetapi dengan adanya pandemi sejak tahun 2020, praktik magang yang akan penulis lakukan dilakukan secara *online* sepenuhnya. Proses kerja sendiri dimulai dengan pemberian pekerjaan dengan adanya waktu pengumpulan yang ditentukan. Setelah jangka waktu dan pekerjaan selesai, akan diberikan revisi jika terdapat kekurangan dari pekerjaan yang telah diselesaikan.

Terdapat juga beberapa prosedur yang penulis lakukan sejak sebelum praktik kerja magang dilakukan hingga akhir periode magang, yaitu:

1. Pengerjaan MBKM 01 dengan mengisi informasi perusahaan magang yang akan dituju di *website* magang merdeka.
2. Setelah MBKM 01 diterima, surat pengantar magang (MBKM 01) dikirimkan ke perusahaan tujuan bersamaan dengan CV dan portofolio penulis.
3. Setelah menerima panggilan untuk melakukan interview dengan beberapa perusahaan, penulis akhirnya diterima dan memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di Anoman Studio.
4. Setelah melakukan percakapan dan bertukar informasi seputar waktu pelaksanaan magang, Anoman Studio memberikan surat keterangan kerja magang. Surat keterangan ini diunggah ke *website* magang merdeka yang setelah diterima akan menghasilkan MBKM 02.
5. Penulis melakukan praktik kerja magang terhitung dari tanggal 04 Juli 2021 hingga 03 Desember 2021 dan mengisi *daily task* yang merupakan MBKM 03. *Daily task* ini langsung tersambung dengan supervisi penulis sendiri yang akan memeriksa benar atau tidaknya pekerjaan yang dilakukan setiap harinya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A