

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* (gim) merupakan salah satu dari beberapa dampak perkembangan teknologi komputer. Selain sebagai hiburan, saat ini gim telah menjadi keperluan di bidang lain, seperti bidang pendidikan, politik, kedokteran, bisnis, dan lain-lain (Martono, 2015). Perkembangan gim dari yang tadinya hanya merupakan *game console* menjadi gim yang dapat dimainkan di perangkat komunikasi, contohnya yaitu *smartphone*. Selain *smartphone*, gim juga dapat dimainkan di perangkat komputer dengan jaringan internet. Hal tersebut yang biasanya dikatakan sebagai *game online*. Berdasarkan data dari sebuah survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta pada tahun 2020 bulan November lalu. Oleh karena itu, industri kreatif ini dapat dikatakan merupakan salah satu industri yang menjanjikan dalam perebutan pasarnya.

Beberapa profesi yang penulis ketahui dalam *video game industry* adalah sebagai *game designer, artist, animator, programmer, audio engineer, game tester*, dan lainnya. Kecintaan penulis terhadap gim serta adanya kemampuan (*skill*) penulis yang menyangkut dengan pembuatan gim/animasi, membuat penulis memutuskan untuk berfokus ke industri gim dan mempelajari mengenai proses pembuatan gim lebih dalam. Salah satu sarana pembelajaran yang dapat penulis lakukan yaitu melalui program magang dari kampus. Melalui program magang tersebut, penulis dapat mengembangkan kemampuan penulis dan memperluas wawasan mengenai dunia gim. Salah satu studio gim yang penulis temukan yaitu Anoman Studio.

Anoman Studio adalah sebuah *independent game developer* yang berlokasi di Jakarta Timur dan sudah berdiri sejak tahun 2014. Meskipun Anoman Studio merupakan *game developer*, studio ini juga bergerak dalam bidang animasi 2D. Beberapa gim yang telah dikembangkan oleh Anoman Studio ini yaitu, KALA,

Orbiz, Raditya Dika Cat Cafe, dan masih banyak lagi. Setelah melihat beberapa portofolio Anoman Studio ini, penulis tertarik untuk melakukan program magang di Anoman Studio. Penulis sendiri juga merasa kagum terhadap Anoman Studio karena studio ini sudah memiliki banyak portofolio meskipun merupakan *independent game studio*.

Profesi yang penulis lamar adalah sebagai *3D Artist* karena menyangkut dengan kemampuan penulis dalam membuat asset 3D, terutama dalam membuat tokoh. Meskipun penulis diterima sebagai seorang *3D Artist*, penulis lebih banyak menerima tugas yang menyangkut dengan *3D Modeling* dibandingkan *animating* ataupun *rigging*. Penulis sendiri tertarik dengan *3D Character Modeler* karena penulis merasa senang dalam membuat tokoh, dan sangat menyukai tokoh-tokoh di dalam film kartun terutama *stylized character*. Adapun beberapa karya dari orang luar negeri yang sangat menginspirasi penulis dalam membuat *stylized character*, seperti Danny Mac 3D dan Nazar Noschenko. Meskipun pembuatan model tokoh oleh penulis masih dapat dikatakan tidak terlalu bagus, tetapi dengan adanya program magang ini penulis berharap kemampuan penulis dapat lebih diasah lagi dan dapat menghasilkan karya 3D yang lebih baik lagi.

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

Penulis melaksanakan program magang di Anoman Studio dengan tujuan untuk menerapkan kemampuan yang telah penulis pelajari selama di kampus. Penulis juga ingin memperbanyak koneksi sekaligus menambah ilmu dan mengasah kemampuan penulis terutama di industri kreatif gim. Selain itu, penulis juga akan mendapatkan pengalaman kerja, sekaligus pengalaman dalam membuat gim yang sekarang pembuatannya sedang berlangsung. Yang terakhir, program magang yang akan berlangsung selama minimal 800 jam atau kurang lebih 5 bulan ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sn.)

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Melalui program magang merdeka ini, syarat yang telah ditentukan adalah mahasiswa diwajibkan untuk menjalani atau melakukan program magang selama minimal 800 jam atau kurang lebih 5 bulan. Syarat untuk mengikuti program magang merdeka ini yaitu dengan telah mengambil/lulus minimal 112 SKS, dengan IPS minimal 2.5 dan tidak adanya mata kuliah dengan nilai D ataupun E. Proses magang diawali dengan adanya pembekalan magang terlebih dahulu yang telah penulis hadiri pada tanggal 19 Februari 2021. Setelah mengikuti pembekalan magang tersebut, penulis mendapatkan surat pembekalan magang melalui *student email*.

Proses pencarian magang penulis lakukan dengan melakukan riset beberapa studio ataupun perusahaan di Instagram. Awalnya penulis hanya mencari studio-studio animasi karena tidak terpikirkan bahwa penulis juga dapat melakukan magang di *game studio*. Penulis juga sudah melamar ke beberapa studio animasi seperti Lumine Studios, Roundbox Animation, Brandoville Studio, dan lainnya.

Namun sayangnya penulis belum mendapatkan kesempatan untuk magang di studio-studio tersebut. Kemudian penulis diberi saran oleh teman untuk melamar ke Anoman Studio hingga akhirnya penulis diterima oleh Anoman Studio setelah melakukan wawancara. Sebelum melamar, penulis sudah mengajukan KM-1 terlebih dahulu sehingga penulis telah mendapatkan surat permohonan untuk magang dan akan ditandatangani oleh pihak Anoman Studio. Kemudian untuk KM-2, penulis mengirimkan surat permohonan magang yang telah ditandatangani oleh pihak Anoman Studio sebagai bukti bahwa penulis telah diterima untuk magang di studio tersebut. Setelah itu, penulis dapat melanjutkan proses KM-3 dan seterusnya.

Waktu pelaksanaan magang penulis yaitu dimulai dari tanggal 5 Juli 2021 hingga 24 November 2021. Penulis bekerja pada hari Senin sampai dengan Jumat pukul 08.00-17.00 WIB dengan durasi 8 jam kerja. Namun, berdasarkan apa yang dikatakan oleh CEO Anoman Studio, Made Wira Aditya, jam kerja di Anoman Studio ini fleksibel. Anak-anak magang dibebaskan untuk bekerja pada hari dan jam berapa saja namun dengan syarat tugas yang diberikan dan ditetapkan *deadlinenya* harus selesai sebelum tenggat waktu. Selama sebulan pertama yang telah

penulis jalani, seluruh rangkaian program magang, penyelesaian tugas-tugas yang diberikan, rapat, dan asistensi dilakukan secara daring (*online*) dikarenakan adanya pandemik ini. Meskipun program magang dilakukan secara *online* dapat dikatakan kurang efektif, tetapi penulis dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

Berikut adalah tabel mengenai proses magang yang sedang dijalankan oleh penulis :

Tabel 1.1 Proses Magang

Nama Perusahaan	Anoman Studio
Supervisor	Made Wira Aditya
Divisi	<i>3D Artist</i>
Alamat	Jln. SMP 126, Komp. Pondok Dian Condet No. 3A
Lama Magang	05-07-2021 s/d 24-11-2021
Hari Kerja	Senin s/d Jumat
Jam Kerja	08.00 s/d 17.00

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA