

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Magang adalah proses untuk menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama menjalani pembelajaran ke dunia kerja bertujuan untuk menambah wawasan pelajar di dalam lingkungan profesional. Magang sendiri diperlukan sebagai syarat mahasiswa untuk menyelesaikan perkuliahan. Seperti proses untuk masuk kerja pada umumnya, sebelum magang penulis perlu menyiapkan CV dan portofolio yang baik agar diterima di tempat magang yang diinginkan. Setelah itu penulis perlu melakukan proses wawancara agar diterima di tempat magang tersebut. Dari beberapa tempat magang yang tersedia, penulis memilih untuk magang di studio Anoman yang bergerak dibidang game dan animasi.

Penulis sendiri melakukan magang di masa pandemi yang membuat sebagian besar tempat kerja menerapkan sistem *work from home*. Studio Anoman juga melakukan hal yang sama untuk mengurangi penyebaran virus. Sistem *work from home* ini membuat jadwal magang lebih fleksibel dan menghilangkan jam yang dipakai untuk perjalanan menuju tempat kerja. Pekerjaan dilakukan secara online melalui media sosial selama magang berlangsung.

Penulis melakukan magang di Anoman studio sebagai *3d Generalist*. *3d Generalist* sendiri adalah posisi di dalam industri *CGI* yang bisa mengerjakan banyak bagian di industri ini. Contohnya penulis yang magang sebagai *3d Generalist* awalnya bekerja sebagai pembuat model sebuah *project*. Kemudian, penulis dipindahkan ke *project* lainnya sebagai animator. Hal ini berarti *3d Generalist* tidak hanya fokus mengerjakan satu bagian saja seperti *modelling* tetapi juga mengerjakan bagian animasi dan bagian lainnya.

Alasan penulis memilih tempat magang di Anoman studio adalah karena ketertarikan penulis dengan pembuatan *video game*. Penulis berharap dengan magang di Anoman studio, penulis dapat menambah wawasan penulis mengenai cara pembuatan *game*. Terutama di bagian pembuatan *3d games* seperti *modelling*, *rigging* dan animasi pada *game*. Anoman sendiri telah membuat beberapa game seperti Orbiz yang berada di steam dan yang membuat penulis tertarik adalah konsep Project Darma yang terdapat pada media sosial Anoman studio. Selain game 3d, Anoman studio juga membuat game 2d dan video di *platform* Youtube.

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

Penulis melakukan magang di studio Anoman dengan tujuan utama untuk menambah pengalaman penulis. Disini, penulis dapat menerapkan hal yang sudah dipelajari oleh penulis selama kuliah. Selain itu penulis juga mendapatkan banyak ilmu tentang bagaimana game dibuat. Mulai dari *pipeline* pembuatan *game* hingga cara membuat animasi dalam *game* yang cukup berbeda dengan animasi pada film. Penulis juga mendapatkan koneksi dalam dunia game yang sangat penting untuk penulis di masa depan selama magang.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Proses magang dimulai dengan mengikuti pembekalan magang yang diikuti penulis pada tanggal 8 Mei 2021. Setelah itu penulis mengambil mata kuliah magang *track 2* setelah memenuhi syarat yang ditetapkan untuk mengambil mata kuliah tersebut. Penulis mengetahui tentang studio Anoman dari seorang teman. Setelah mendapatkan info tentang studio ini. Penulis mengirimkan *e-mail* ke studio Anoman untuk *apply* magang. Wawancara dilakukan pada tanggal 23 Juni 2021 dan penulis dinyatakan lulus oleh studio Anoman. Pada tanggal 1 Juli 2021, penulis mulai melakukan magang di studio Anoman dan menurut sistem magang 800 jam akan berakhir pada bulan Desember 2021. Sebelum memulai magang, penulis perlu menyelesaikan KM-01 di website merdeka UMN yang kemudian di approve oleh *supervisor* dan memulai proses magang.

Setelah KM-01 selesai dan surat penerimaan magang diterima, penulis mengunggah surat tersebut untuk KM-02. Setelah itu penulis melanjutkan ke KM-03 untuk mengisi jam kerja magang minimal 400 jam untuk mendaftar sidang magang. Di studio Anoman sebagai studio game *Indie*, jadwal pelaksanaan kerja magang sangat fleksibel. *Supervisor* akan memberikan pekerjaan dan *deadline* untuk *project* yang penulis kerjakan setiap hari Selasa dan Jumat. Setiap hari tersebut akan diadakan rapat untuk membahas tugas *project* di jam 10 pagi atau jam 1 siang. Untuk pekerjaan perhari, penulis biasanya memulai pekerjaan pada jam 10 pagi dan berakhir pada jam 7 malam. Jadwal pekerjaan dilakukan di hari kerja pada umumnya dan libur di hari Sabtu dan Minggu. Semua tugas *project* yang telah dikerjakan kemudian dikumpulkan ke dalam Google Drive milik studio.

Selama magang berlangsung, penulis mengerjakan laporan magang dan melakukan bimbingan sebanyak 5 kali. Saat jam kerja magang sudah melebihi 400 jam dan laporan magang sudah memenuhi syarat untuk sidang serta tanda tangan KM-04. Penulis melakukan pendaftaran sidang magang *batch 2* yang dibuka pada tanggal 8-12 November. Setelah itu penulis menunggu untuk mendapatkan jadwal sidang yang kemudian ditetapkan pada tanggal 24 November 2021.

