

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*2D Generalist* merupakan sebuah bidang pekerjaan didalam industri *multi media* yang memiliki bidang pekerjaan yang relatif luas. Seorang *2D artist* mempunyai posisi sebagai bagian dari pra-produksi dan juga produksi di *proyek* media digital. Di fase pra-produksi tugas seorang *2D generalist* adalah membuat desain gambar konsep dan *storyboard* untuk digunakan di bagian produksi lebih lanjut. Gambar konsep dan *storyboard* ini digunakan untuk menjadi acuan bagi tim produksi untuk menjalankan *proyek*. Di bagian produksi, tugas dari *2D generalist* adalah merealisasikan gambar konsep dan story dalam bentuk animasi jika *proyek* yang sedang berlangsung bersifat dua dimensi.

Penulis memilih untuk melakukan magang di sebuah perusahaan *video game* mandiri bernama *Anoman Studio* karena ketertarikannya pada sebuah *proyek video game* laga. *Anoman Studio* merupakan sebuah *developer video game* mandiri yang berpusat di Jakarta yang sudah berdiri sejak 2014. Salah satu *proyek* *Anoman Studio* yang membuat penulis memilih *Anoman Studio* adalah sebuah *video game* yang sedang mereka kerjakan yang bernama *proyek* “Darma”. Penulis tertarik dengan *proyek* “Darma” karena desain dari karakter yang dipakai sangat menarik.

Dalam *Anoman studio* penulis bertujuan untuk belajar peran seorang *2D artist* di dalam Industri *video game*. Penulis ingin terjun dari langsung dan mengambil bagian menjadi pembuat gambar konsep dan animasi dua dimensi di dalam dunia industri *game*. Penulis juga ingin memperdalam ilmunya melalui pengalaman dan ilmu yang didapat dari melakukan kerja magang di *Anoman Studio*.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memilih melakukan magang di sebuah studio video *games* mandiri bernama Anoman Studio karena mereka mempunyai variasi karya yang menarik. Anoman Studio telah membuat *game* yang berjangka dari game bergenre laga sampai game edukasi untuk anak kecil. Variasi yang diberikan Anoman studio membuat penulis tertarik untuk melakukan magang di Anoman Studio dan mempelajari mengenai industri game mandiri. Penulis melakukan magang di Anoman studio untuk mempelajari keahlian dan peran apa yang diambil oleh seorang *illustrator* di dalam sebuah perusahaan game. Selain itu, penulis mengikuti magang untuk memenuhi nilai *Industry Pipeline Validation*.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan tempat kerja magang di Anoman studio sebagai 2D Generalis setelah melakukan sesi wawancara pada tanggal 18 Juni 2021. penulis lalu melakukan kerja magang pada tanggal 1 Juli 2021 yang diperkirakan akan selesai pada tanggal 1 Desember 2021

Sebelum memulai magang penulis mendapatkan pembekalan kerja magang yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Dalam pembekalan penulis mendapat arahan mengenai kinerja magang dan juga prosedurnya. Setelah melakukan pembekalan penulis menuliskan *e-mail* kepada [kariier.umn.ac.id](mailto:kariier.umn.ac.id) untuk mendapat surat pembekalan magang untuk keperluan penulis laporan magang.

Magang di Anoman Studio dilakukan melalui *server Discord* milik Anoman studio. Anoman Studio menggunakan *server* ini agar untuk mempermudah sistem kerja *Work From Home* dan mengurangi keperluan kantor. Bagi Pelaku magang sistem *Work From Home* ini *meeting* dapat dilakukan di mana pun asalkan memadai. Penulis biasanya mendapatkan panggilan untuk melakukan *meeting* pada jam 10.00 atau jam 13.00 dan berlangsung selama 1 jam 20 menit. Meeting ini berisikan *briefing* singkat mengenai tugas selanjutnya yang harus dikerjakan penulis.

Anoman studio memberlakukan jam kerja yang sangat fleksibel untuk diikuti mahasiswa magang. Penulis tidak mendapatkan jadwal magang yang ketat melainkan penulis diberikan batasan waktu tertentu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Biasanya batasan waktu yang diberikan berjangka dari beberapa hari seperti 3 hari atau seminggu. Penulis dalam mengerjakan tugas diberikan kebebasan untuk berkreasi asalkan sesuai dengan tujuan yang diberikan oleh *supervisor*. Setelah tugas selesai dikerjakan penulis biasanya mengumpulkan tugasnya di *google drive* atau di *chat room discord* agar bisa langsung di periksa *Supervisor*.

Setelah melakukan magang selama 400 jam penulis menyelesaikan laporan magang untuk mengikuti sidang magang. Didalam sidang penulis mempresentasikan mengenai sejarah tempat magang, prosedur magang, dan proyek yang dilakukan oleh penulis. Setelah mempresentasikan mengenai laporan magang penulis mendapatkan kritik dari pembimbing dan penguji magang mengenai presentasi dan laporan yang dibuat. Penulis mendapatkan tugas untuk melakukan revisi pada laporannya dalam waktu seminggu untuk benar-benar dinyatakan lulus.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA