

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, Indonesia diakui oleh peneliti industri game, NewZoo, sebagai *gaming market* yang sangat menjanjikan. Indonesia menduduki posisi ke-16 terbesar dalam industri game skala global. Sayangnya, pasar game Indonesia didominasi oleh *game developer* asing seperti Jepang, Cina, dan Amerika Serikat (Arifin, 2019). Indonesia sesungguhnya memiliki potensi yang sangat besar dalam bidang animasi dan game. AINAKI atau Asosiasi Industri Animasi dan Kreatif Indonesia menyebutkan bahwa Indonesia memiliki peluang ekonomi yang besar dalam bidang animasi dan game. Ardian Elkana, selaku ketua AINAKI, memperjelas lagi bahwa industri animasi dan game memberikan keuntungan banyak terhadap perekonomian Indonesia. Seperti yang dilansir di *ekonomi.kompas.com*, industri animasi dan game tidak membutuhkan lahan yang besar. Akomodasi ekspor impor bidang tersebut hanya bermodalkan kelancaran jaringan internet. Industri tersebut sangat diterima di dunia internasional sehingga bisa menjadi peluang daya saing Indonesia (Setiawan, 2017).

Selain itu, melakukan investasi dalam industri animasi dan game memberikan buah hasil yang bermanfaat dengan penciptaan lapangan pekerjaan bagi masyarakat Indonesia. Dari bidang bisnis, manajemen, seni visual dan seni audio, pemrograman, serta masih banyak lagi dapat berkontribusi dalam industri animasi dan game. Bidang seni visual, yakni *3D Artist*, menjadi pilihan karir penulis untuk berkarya. *3D Artist* berperan dalam penciptaan gambar tetap atau bergerak dengan media komputer secara tiga dimensi (ketinggian, panjang, dan kedalaman). *3D Artist* terdiri dari berbagai divisi seperti *modeler*, *rigger*, *layouter*, *animator*, *compositor*, *VFX artist*, *render artist*. Dari berbagai subdivisi tersebut, menulis kemudian memutuskan untuk menempuh karir sebagai *3D Modeler*.

3D Modeler bertanggungjawab menciptakan aset dalam film animasi atau game. Peran *3D Modeler* sangat dibutuhkan oleh studio-studio animasi, film, dan game. Salah satu studio game yang berasal dari Indonesia adalah Anantarupa

Studios. Anantarupa Studios merupakan perusahaan *game developer* lokal yang berpotensi untuk berkembang dan bersaing ke kancan internasional. Game produksi Anantarupa Studios yang terkenal saat ini adalah *Lokapala: Saga of the Six Realms*. Game tersebut adalah game lokal pertama Indonesia dengan genre MOBA, sama seperti *Mobile Legends* atau DOTA. *Lokapala: Saga of the Six Realms* menggunakan tokoh mitologi lokal dan sejarah nusantara yang membuat game ini sangat kaya akan nilai kebudayaan Indonesia.

Inovasi yang diciptakan oleh Anantarupa Studios menggugah keterlibatan penulis untuk melaksanakan magang di Anantarupa Studios. Penulis berharap mendapatkan wawasan dan pengalaman selama bekerja sama dengan Anantarupa Studios. Penulis akan memahami mengenai bagaimana alur kerja 3D *Modeler* di Anantarupa Studios dan melatih keterampilan penulis selama berdinamika. Ilmu dan pengalaman penulis kelak akan bermanfaat bagi diri penulis, orang lain, serta bangsa Indonesia. Dengan begitu, penulis berpartisipasi terhadap kemajuan Indonesia di bidang industri dan game.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang dilaksanakan oleh penulis dengan tujuan memenuhi syarat kelulusan perkuliahan dan menambah pengalaman penulis di industri kreatif. Penulis berharap, magang yang dilaksanakan di Anantarupa Studios memperkaya pengalaman dan wawasan bagi penulis mengenai proses pembuatan 3D *assets*. Sebagai calon pekerja kreatif, sangat penting untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan. Keterampilan penulis dapat dimanfaatkan secara optimal untuk berkarya di perusahaan penerima magang, yakni Anantarupa Studios. Hal ini mempersiapkan pribadi penulis berkarya di industri kreatif khususnya dalam penerapan 3D *Modeling* untuk *game assets*. Keterlibatan penulis juga membantu Anantarupa Studios dalam investasi keahlian calon pekerja yang akan dibutuhkan di masa depan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

- (9 Oktober 2021) Penulis mempersiapkan berkas-berkas seperti CV, portfolio, dan *Cover Letter* untuk magang.
- (22 Oktober 2021) Penulis menghadiri pembekalan magang yang diadakan oleh UMN.
- (2 November 2021) Penulis mengirimkan Permohonan Surat Keterangan Pembekalan Magang kepada CDC UMN.
- (8-26 November 2021) Penulis mengirim CV, portfolio, dan *Cover Letter* ke beberapa studio animasi dan game melalui email, salah satunya ke Anantarupa Studios.
- (9 November 2021) Penulis menerima Surat Keterangan Pembekalan Magang dari CDC UMN.
- (17 Desember 2021) Penulis dihubungi pihak Anantarupa Studios melalui WhatsApp.
- (20 Desember 2021) Penulis diminta untuk melakukan *Art Test* sesuai dengan arahan Anantarupa Studios.
- (25 Desember 2021) Penulis melakukan registrasi Merdeka *Internship Track 1*.
- (27 Desember 2021) Penulis sudah menyelesaikan pengerjaan *Art Test* lalu dikirim ke pihak Anantarupa Studios. Setelah *Art Test* tersebut diulas oleh penguji, dilaksanakan *interview* antara penulis dengan pihak Anantarupa Studios.
- (28 Desember 2021) Pihak Anantarupa Studios mengirim surat pernyataan diterima magang kepada penulis. Penulis menerima MBKM *Internship Track 1 Card*.
- (3 Januari 2022) Penulis resmi memulai magang di Anantarupa Studios.

Program magang yang dilaksanakan oleh penulis perlu melalui beberapa tahap terlebih dahulu sebelum secara resmi terlibat sebagai pemegang. Prosedur awal yang dilakukan oleh penulis adalah mempersiapkan *Curriculum Vitae*, portfolio, dan *Cover Letter*. Dibantu dengan mata kuliah Professional Development, menulis mengoreksi dan melengkapi ulang penyusunan CV dan *Cover Letter*. Kemudian, penulis menghadiri pembekalan magang yang diadakan oleh UMN. Selain sebagai persyaratan mengikuti magang, pembekalan magang juga penting karena dari situ penulis mendapatkan informasi seputar program magang. Calon peserta magang akan diinformasikan bagaimana beretika dalam dunia profesional dan tahapan memulai magang secara resmi. Informasi tersebut kemudian dapat diterapkan oleh penulis ketika melamar tempat magang, selama magang, hingga magang selesai.

Setelah itu, dosen mengumumkan bahwa mahasiswa yang mengambil program kerja magang diwajibkan untuk mengirimkan permohonan Surat Keterangan Pembekalan Magang kepada CDC UMN. Penulis segera mengirimkan permohonan Surat Keterangan Pembekalan Magang kepada CDC UMN. Satu minggu kemudian, penulis menerima Surat Keterangan Pembekalan Magang tersebut dari CDC UMN. Satu hari sebelumnya hingga 18 hari ke depan, penulis mulai mengirimkan lamaran ke berbagai studio animasi dan game, salah satunya ke Anantarupa Studios. Kemudian di tanggal 17 Desember 2021, penulis dihubungi pihak Anantarupa Studios. Sehubungan keesokannya adalah hari libur, pihak Anantarupa Studios memberikan *Art Test* dua hari setelahnya. Penulis melaksanakan *Art Test* sesuai arahan dari supervisi sebagai ujian keterampilan. Di sela-sela satu minggu pengerjaan *Art Test*, penulis melakukan registrasi Merdeka *Internship Track 1* di situs merdeka.umn.ac.id.

Setelah pengerjaan *Art Test* selesai, penulis mengirimkan karya tersebut kepada Anantarupa Studios dan menunggu hasilnya. Kurang lebih satu jam kemudian, pihak Anantarupa Studios mengumumkan hasilnya dan mengundang penulis untuk wawancara menggunakan aplikasi Zoom. Setelah berdiskusi dengan HR dan *user* Anantarupa Studios, dinyatakanlah bahwa penulis diterima untuk magang di Anantarupa Studios. Pada hari berikutnya, penulis menerima surat pernyataan diterima magang oleh Anantarupa Studios. Di hari yang sama juga,

penulis menerima MBKM *Internship Track 1 Card*. Setelah melalui proses tersebut, penulis resmi mulai magang secara *online* di Anantarupa Studios pada tanggal 3 Januari 2022. Berikut informasi singkat tentang profil perusahaan tempat penulis melaksanakan praktik kerja magang :

1. Nama Perusahaan: PT. Anantarupa Yaesa Suptesu Jagarti
2. Supervisor: Justin Warsita
3. Divisi: 3D *Modeler*
4. Periode kerja magang: 3 Januari 2022 - 31 Mei 2022
5. Alamat: Ruko Permata Regensi, Jl. H. Kelik D No 37 Jakarta Barat 11630
6. Hari Kerja: Senin – Jumat
7. Jam kerja: 09:00 -18:00 WIB

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA