

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karena beberapa faktor besar yang terjadi pada sejarah terkini, seperti inovasi teknologi dan yang lebih terkini lagi, pandemi virus corona. Kedua hal tersebut membuat orang-orang lebih bergantung dengan teknologi karena membuat setiap aktivitas lebih mudah dan praktis. Pandemi juga memaksa semua orang untuk tinggal di rumah. Karena itu orang-orang akan mencari hiburan di rumah dan salah satunya adalah *Video Game*, yang membuat industri *video game* jauh lebih sukses dibanding dulu (Tashanova et al., 2020). Indonesia sendiri mempunyai beberapa *title game* yang cukup sukses sampai dikenal di luar negeri seperti *DreadOut* (2014) (Persepsi, 2022).

Anoman Studio merupakan perusahaan pembuat *game indie* yang membuat berbagai jenis dan genre *video game*, untuk platform-platform yang berbeda juga, yang termasuk *game RPG (Role Playing Game)*, *FPS (First Person Shooter)* dan *Mobile Game*. Walaupun masih merupakan studio *indie*, Anoman studio telah terbukti menjadi bisnis yang sukses dan memiliki masa depan yang menjanjikan, karena berbagai penghargaan yang diraihinya.

Alasan mengapa penulis memilih untuk magang di Anoman Studio karena pada proyek-proyek yang dibuat oleh Anoman studio, banyak sekali ilustrasi dan animasi 2D yang dipakai, selain itu juga dipakai pada proyek-proyek yang memiliki *genre* berbeda. Penulis tertarik dan memiliki latar belakang dalam ilustrasi dan animasi 2D dan *skill* itu sepertinya bisa digunakan pada proyek-proyek Anoman Studio. Selain itu penulis juga tertarik dalam penerapan teknik animasi 2D pada media yang bukan *motion picture* atau film. Pada Anoman studio tidak hanya penulis dapat melihat penerapan animasi 2D dalam media *video game* tetapi juga dalam *genre-gener video game* berbeda. Karena itu penulis bekerja sebagai 2D *Animator* dan *Illustrator* pada Anoman Studio.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan magang pada Anoman studio dengan tujuan utama yaitu pengalaman bekerja di perusahaan modern, yang tidak hanya bekerja di kantor biasa tetapi juga menggunakan teknologi dan media sosial untuk bekerja. Selain itu harapan penulis juga untuk melihat secara langsung guna dan penerapan animasi dan ilustrasi 2D dalam pembuatan *video game*, juga struktur bekerja studio *indie*, yang dapat dipakai untuk pembuatan bisnis baru, dan juga keterampilan baru membentuk profesional di lapangan kerja hiburan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mulai magang pada Anoman studio pada periode 21 Juni, 2022 sampai dengan 9 Desember 2022. Penulis mendapatkan posisi *animator* dan *ilustrator 2D*, yang berarti kerja yang dilakukan oleh penulis merupakan apapun yang berhubungan dengan 2D, yang dapat termasuk animasi *motion graphic*, ilustrasi 2D untuk *game*, dan animasi 2D tradisional. Magang dilakukan secara *online (WFH)* melalui aplikasi *discord* di mana penulis akan melakukan *meeting* dan juga mendapatkan tugas dari *supervisor* magang. Alasan mengapa WFH adalah karena kantor Anoman studio tidak cukup besar untuk memasukan banyak anak magang. Waktu kerja yang dihitung adalah senin sampai jumat 8 jam, Pukul 08:00 sampai 17:00 dengan istirahat pada pukul 12:00 sampai 13:00, dan absen lewat daily task pada website merdeka. Tetapi waktu kerja sebenarnya bisa sesuai dengan berapa lama penulis mengerjakan tugas.

Pada 7 Juni 2022 penulis mengirim lamaran magang ke email Anoman studio, dengan melamar untuk posisi ilustrator 2D dan melampirkan *Curriculum Vitae* serta portofolio. 3 hari kemudian pada 10 Juni 2022, *Project Manager* dari Anomanstudio mengirim pesan untuk *interview* yang akan dibahas lebih lanjut lewat aplikasi WhatsApp. Penulis melakukan *interview* pada 14 Juni 2022, pukul 11:02 AM, dan diterima pada 15 Juni 2022, pukul 06:05 PM. Karena dalam *Curriculum Vitae* penulis terlampirkan kerja yang merupakan *motion graphic* akhirnya penulis mendapatkan posisi *2D artist* yang mengerjakan tidak hanya ilustrasi 2D tetapi juga animasi 2D. Penulis mengakhiri magang pada 21 Desember 2022.