

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama beberapa tahun terakhir industri *game* mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama pada saat pandemi Covid-19. Pembesaran *market* membuka potensi baru tidak hanya pada *game-game* besar namun juga terhadap *game indie*. *Game* indie membawa nuansa baru ke dalam industri dengan kemampuannya untuk mengambil resiko dalam mengimplementasikan *gameplay* yang berbeda maupun gaya visual yang unik.

Perkembangan dalam industri *game* indie terjadi secara global, termasuk di Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir developer *game* indonesia mengeluarkan *game-game* yang dapat berkompetisi di ranah internasional. Toge Productions yang terkenal dengan gaya visual pixel art mengeluarkan *Coffee Talk* dan *Space for the Unbound*. Ada juga Stairway *game* yang merilis *game 3D farming simulator* yang berjudul *Coral Island*. Keberhasilan *game indie* tersebut membuka jalan bagi studio-studio *game* di Indonesia untuk berkembang kedepannya.

Pekerjaan dalam studio *indie* merupakan pengalaman yang berbeda dengan studio pada umumnya. Keterbatasan aset dan budget membuat studio untuk membatasi sumber daya, baik itu jumlah alat, maupun jumlah pegawai. Keterbatasan ini mendorong individu untuk lebih memahami cara pembuatan *game* dan hubungan antar disiplin. Dalam beberapa kasus, individu harus bekerja dalam beberapa bidang sekaligus.

Animesme merupakan salah satu perusahaan *game indie* di Indonesia, tepatnya di Kota Bandung. Studio ini didirikan pada awal tahun 2023. Diluar dengan kemiripannya dengan studio yang lain, Animesme memutuskan untuk menggunakan gaya visual yang cukup unik dengan metode artistik 3D. Animesme sendiri belum pernah mengeluarkan *game* sebelumnya.

Penulis memutuskan untuk melakukan kerja magang di Animesme sebagai 3D artist dengan harapan untuk melatih skill, mempelajari lingkungan serta pola

pikir industri, memahami *pipeline*, hubungan antar disiplin dan bagai mana mereka bekerja sama.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

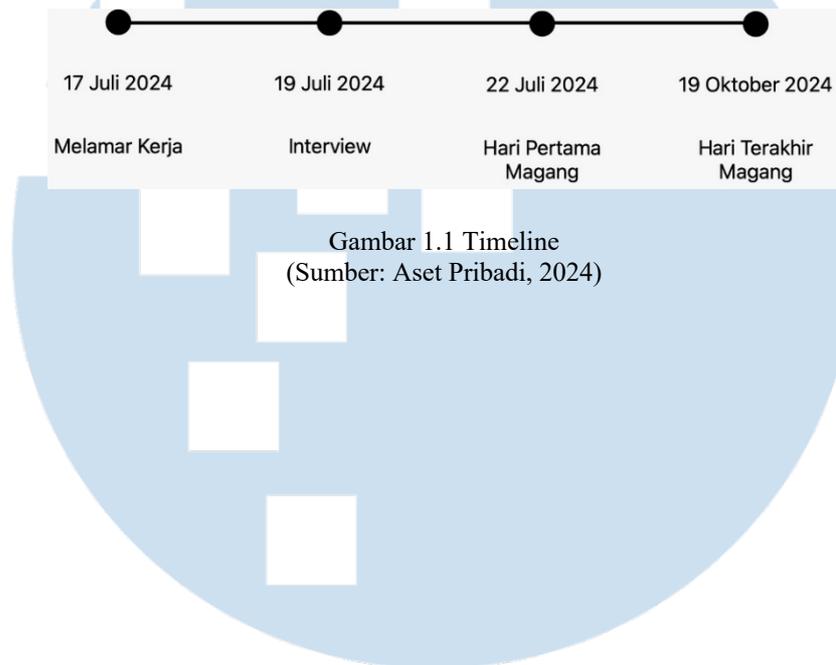
Dalam melakukan kegiatan kerja magang di Animesme, penulis bermaksud untuk mendapatkan pengalaman bekerja dalam lingkungan industri kreatif *game*. Penulis memilih Animesme sebagai tempat kerja magang karena merupakan studio *game* indie, yang memiliki tim kecil. Hal ini membuat setiap individu terlibat dalam berbagai aspek. Lingkungan dengan sedikit anggota memungkinkan penulis untuk belajar proses pengerjaan aset 3D secara menyeluruh, dari pembuatan aset (*3D modeling, texturing, rigging*) hingga implementasinya ke *game engine*. Diluar itu penulis juga ingin mempelajari pola pikir yang dibutuhkan dalam pengerjaan aset *game* secara menyeluruh. Dengan bekerja di Animesme, penulis berharap untuk meningkatkan melatih skill serta meningkatkan pemahaman mengenai sistem pekerjaan *artist* dalam industri *game*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melamar kerja magang di perusahaan Animesme pada tanggal 17 Juli 2024, proses pelamaran ini dilakukan dengan pengiriman *curriculum vitae* dan *showreel*. Setelah lolos melewati seleksi pertama, penulis diundang untuk melakukan interview bersama *game director* pada tanggal 19 Juli 2024. Setelah dinyatakan lulus tahap interview, penulis diundang untuk mendatangi kantor untuk melihat-lihat lingkungan kerja. Proses kerja magang mulai dilakukan pada tanggal 22 Juli 2024.

Proses kerja magang dilakukan secara WFO (*Work From Office*). Jam kerja dimulai dari pukul 13:00 WIB hingga pukul 21:00 WIB dengan waktu istirahat pada pukul 18:00 WIB. Keseharian dalam kerja magang diawali dengan *briefing* yang berisi rapat pembagian tugas serta progres harian. Di akhir jam kerja, seluruh anggota tim dikumpulkan untuk membahas capaian pekerjaan, sesekali di waktu ini

anggota tim juga melakukan kegiatan bermain board *game* bersama. Dalam proses pengerjaan 3D dan *compositing*, *software* yang digunakan adalah Photoshop, Blender, After Effect, Davinci, dan Substance Painter.



Gambar 1.1 Timeline
(Sumber: Aset Pribadi, 2024)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA