



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Salah satu media penerapan animasi adalah video *game*. Dewasa ini, potensi industri bisnis *mobile game* sangatlah tinggi, dikarenakan semakin meningkatnya penggunaan perangkat *mobile* yang bahkan tak bisa lepas dari aktifitas manusia sehari-hari. Hal itulah yang membuat penulis tertarik untuk mencoba mempelajari lebih lanjut mengenai pembuatan *mobile game*.

Terdapat beberapa elemen penting dalam produksi *mobile game*, di antaranya adalah *game design*, *art*, *sound design*, dan *programming*. Animasi merupakan salah satu bagian dari elemen *art*. Pembuatan animasi pada karakter untuk sebuah *game* berbeda dengan animasi untuk sebuah film. Terdapat syarat dan batasan-batasan yang harus diperhatikan di dalam pembuatan animasi untuk *game*. Namun penulis merasa bahwa pembelajaran yang penulis dapatkan selama perkuliahan belum cukup untuk dapat diterapkan ke dalam industri *mobile game*.

Penulis ingin melakukan praktik kerja magang pada sebuah studio *game* dengan tujuan untuk mengetahui dan memperdalam pengetahuan penulis mengenai proses produksi dan teknik-teknik yang digunakan dalam pembuatan *mobile game*. PT. Artoncode Indonesia merupakan sebuah studio *game* yang pernah mendapatkan beberapa penghargaan untuk *game*-nya. Selain itu penulis juga tertarik saat melihat portofolio dari divisi 3D di Artoncode. Hal tersebut membuat penulis tertarik untuk dapat mengikuti praktik kerja magang pada perusahaan tersebut.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Praktik kerja magang ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa melangkah ke dunia kerja setelah menyelesaikan

perkuliahan. Diharapkan mahasiswa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang tidak didapatnya selama di perkuliahan.

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

Penulis mendapatkan informasi mengenai PT. Artoncode Indonesia dari teman penulis yang juga mengajukan lamaran magang pada perusahaan tersebut, yaitu Marshellina Monica dan Jovian Gozali. Penulis mengirimkan surat lamaran kerja magang beserta CV dan *showreel* melalui *e-mail* pada PT. Artoncode Indonesia pada tanggal 26 Februari 2014. Surat tersebut dibalas oleh perusahaan pada tanggal 7 Maret 2014. Isi dari surat tersebut menyatakan bahwa panggilan untuk wawancara magang akan dilakukan pada tanggal 10 Maret 2014.

Pada hari Senin 10 Maret 2014, pukul 13.00, penulis beserta seorang teman yang juga melamar di perusahaan yang sama, Jovian Gozali, mendatangi PT. Artoncode Indonesia yang terletak di Jalan KS Tubun 105, Petamburan, Jakarta. Di sana, penulis bertemu dengan *3D art director* Artoncode, Herwin Arkiando. Selain dilakukan wawancara mengenai ketertarikan penulis pada bagian yang dilamar dan membahas portofolio penulis, penulis juga diminta untuk melakukan tes sederhana di tempat untuk mengukur kemampuan penulis dalam bidang animasi 3D. Penulis diberikan tes untuk membuat sebuah *walkcycle*. Hasil penerimaan baru diterima pada tanggal 17 Maret 2014 berupa *e-mail* dari *managing director* Artoncode, Anton Budiono. Melalui *e-mail* tersebut, penulis dinyatakan diterima dan dapat melakukan praktik kerja magang mulai tanggal 1 April 2014, dan berlangsung selama tiga bulan.

Penulis melakukan praktik kerja magang mulai tanggal 1 April 2014, dan selesai pada tanggal 27 Juni 2014. Jam kerja di PT Artoncode Indonesia dimulai pada pukul 10.00 hingga 18.00. Pada jam makan siang, karyawan dibebaskan untuk pergi keluar untuk membeli makanan, namun diharapkan untuk memakannya di ruang makan di dalam kantor. Karyawan dibebaskan untuk menggunakan baju apa saja selama masih terlihat sopan, seperti kemeja, kaus

berkerah atau bahkan *t-shirt*, dengan celana panjang. Untuk alas kaki, karyawan masih diperbolehkan menggunakan sandal.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA