



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Di jaman teknologi *digital* yang sudah sangat maju sekarang ini banyak *game* yang bersaing dan dituntut untuk memberikan kualitas yang baik, dari segi *game play*, *game graphic*, *game character*, *game object*, *game environment*, *game storyline*, *game engine*, dll. Untuk mewujudkan *game-game* yang berkualitas baik, Visual Dart Indonesia mencari dan merekrut mahasiswa dan *artist-artist* unggul yang ada di Indonesia untuk menjadi bagian dari proses produksi *game* di perusahaannya. Visual Dart Indonesia mencari dan merekrut mahasiswa dan *artist-artist* unggul dari Indonesia karena Visual Dart melihat talenta dan perkembangan *artists* yang baik di Indonesia

Penulis memilih Visual Dart Indonesia sebagai tempat kerja magang karena penulis tertarik dengan portofolio perusahaan yang sudah banyak bekerja dengan berbagai proyek-proyek *game* internasional yang besar skalanya, seperti *Uncharted*, *The Last of Us*, *Dota2* dll. Penulis memilih bagian *3D modeling artist* karena penulis tertarik dan menguasai bagian tersebut. Selain itu, penulis juga melihat dari segi karir, karir *3D artist* sekarang sudah sangat umum dan banyak dibutuhkan dibandingkan jaman dulu, karena semakin banyaknya permintaan akan *high-quality 3D graphics* dan animasi karena terpengaruh oleh jaman teknologi *modern* yang serba *3D* dan *digital*, seperti yang pernah diprediksi oleh The Bureau of Labor Statics (BLS) yang mengatakan bahwa pasar *3D artist* diprediksi akan mengalami peningkatan sebesar 12% sampai tahun 2018. Menjadi seorang *3D modeling artist* memiliki peran yang penting dalam industri *game 3D* ataupun media dan industri *3D* lainnya, karena *game* akan tampak lebih menarik dan *eye-pleasing* jika didukung dengan tokoh dan objek yang *3D* (hidup, berdimensi dan memiliki ruang) (Vaughan, 2012, hlm. 26).

Dalam proses *modeling* dan *texturing* tokoh dan objek *3D* berawal dari konsep *2D* yang diberikan oleh *team concept art*, dan setelah itu *dimodeling*

menjadi model *digital 3D*. *Modeling* akan dilakukan di *software* 3Ds Max dan Zbrush. *Retoplogy* akan dilakukan di *software* 3ds Max dan Topogun. *Texturing* akan dilakukan di *software* Photoshop, Cinema 4D, dan Marmoset.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melakukan kerja magang di Visual Dart Indonesia agar penulis mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengalaman kerja di bagian *3D modeling artist* dalam industri *game*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilaksanakan di Lyto *Game Building*, Lyto *Game* merupakan perusahaan yang menaungi perusahaan Visual Dart Indonesia. Kerja magang akan dilakukan selama 5 bulan penuh dari tanggal 23 September 2019 sampai 23 Februari 2020. Jam kerja dimulai dari jam delapan pagi sampai jam lima sore (delapan jam kerja per hari). Pada jam kerja tersebut penulis berkerja sebagai *3D modeling artist* yang ditugaskan untuk *modeling* dan *texturing* sebuah tokoh atau objek yang diberikan oleh divisi *concept art*. Mr. Yoon HeeCheon dan Mr. Ahn JuHwan selaku supervisor di Visual Dart Indonesia mengawasi, membimbing dan memberikan *feedback* dari hasil kerja setiap *3D modeling artist* yang ada.

Sebelum melakukan kerja magang, ada prosedur yang harus dilakukan dan dipenuhi oleh penulis. Prosesnya berawal dari bimbingan magang, administrasi, proses pengajuan dan proses penerimaan. Bimbingan magang diberikan saat bimbingan magang. Pengurusan administrasi berawal dari mengajukan formulir permohonan kerja magang kepada koordinator magang. Proses pengajuan berawal dari pembuatan CV dan *application letter* yang akan dikirimkan kepada perusahaan-perusahaan yang bersangkutan yang dilakukan oleh penulis dari tanggal 14 Agustus 2019 sampai tanggal 27 Agustus 2019, dan dikirimkan bersamaan dengan surat pengantar resmi dari UMN. Pengiriman CV, *application letter* dan surat pengantar resmi dari UMN ke Visual Dart dilakukan di tanggal 21

Agustus 2019, setelah menunggu satu minggu, perusahaan Visual Dart menghubungi penulis untuk melakukan tahap *interview* pertama. *Interview* pertama dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2019 pukul 13.00 di Lyto *Game Building* dan bertemu langsung dengan Mr. Matthew (Kang ShinCheol) dan bapak Alex Gunawan selaku perantara Visual Dart Indonesia, Visual Dart Korea, dan Lyto *Game*. Satu minggu kemudian, pihak Visual Dart menghubungi kembali untuk melakukan tahap *interview* kedua. *Interview* kedua dilaksanakan pada tanggal 4 September 2019 di waktu dan lokasi yang sama dan bertemu lagi dengan Mr. Matthew (Kang ShinCheol) dan bapak Alex Gunawan. Penerimaan kerja magang jatuh pada tanggal 5 September 2019, dimana penulis mendapatkan panggilan langsung dari Mr. Matthew (Kang ShinCheol) yang mengatakan bahwa penulis diterima menjadi *3D modeling artist* di Visual Dart Indonesia. Penulis memulai kerja magangnya pada tanggal 23 September 2019, dan akan berlangsung selama 5 bulan, sampai tanggal 23 Februari 2020.