



### **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**

Pada masa ini selain berkembangnya industri animasi di Indonesia, berkembang juga industri permainan berbasis ponsel dan komputer. Permainan – permainan tersebut tidak sedikit pula yang merupakan 3D. Maka dari itu, banyak perusahaan permainan yang mencari *3D Generalist* sebagai salah satu profesi yang ada di dalam studio tersebut. Menurut Mckay (2018), *3D Generalist* merupakan orang yang mahir dalam segala bidang pengerjaan 3D. *3D Generalist* dibutuhkan baik di studio animasi maupun studio permainan, dikarenakan *3D Generalist* dianggap menguasai berbagai bidang 3D seperti *modelling*, *texturing*, *rigging*, dan *animating* sehingga alur pengerjaan hanya berada pada satu orang saja.

Penulis melakukan kerja praktik magang di Gambir Studio, perusahaan yang berdiri sejak 2016. Gambir Studio bergerak dalam pembuatan permainan berbasis ponsel dan komputer. Gambir Studio memiliki permainan – permainan yang menggunakan elemen 3D, sehingga penulis tertarik untuk bekerja di bidang permainan berbasis 3D. Penulis memilih bekerja sebagai *3D Generalist*, dimana ilmu – ilmunya sudah didapat selama masa perkuliahan penulis.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dari praktik kerja magang ini selain sebagai sebuah syarat menyelesaikan perkuliahan Film Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai sarana untuk menambah wawasan dari penerapan ilmu dalam bekerja di industri. Praktik kerja magang menjadi kesempatan untuk mencari pengalaman bagi mahasiswa untuk siap terjun ke dunia kerja, terutama dunia kerja bagian *3D Generalist* seperti jabatan kerja magang yang penulis ambil. Penulis juga ingin merasakan bagaimana bekerja di dalam industri permainan yang berbasis 3D dan ingin mengimplementasikan ilmu – ilmu yang sudah pernah diajarkan.

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

Pada awalnya praktik kerja magang dimulai dari proses lamaran kerja kepada Gambir Studio pada tanggal 11 Agustus 2020. Proses ini kemudian dilanjutkan dengan penyerahan *curriculum vitae* dan portofolio ke alamat e-mail Gambir Studio sendiri. Pada hari yang sama pihak Gambir Studio memberikan kabar untuk tes masuk yang berupa modelling asset tokoh dan juga motor yang harus dikerjakan dalam rentang waktu satu minggu. Setelah mengerjakan tes selama satu minggu, pihak Gambir Studio meminta kontak yang dapat dihubungi untuk melanjutkan tahap wawancara. Dalam tahap ini penulis diberikan pilihan durasi praktik kerja magang selama tiga sampai enam bulan, dan pada awalnya penulis memilih kerja magang selama empat bulan sebelum memutuskan untuk kerja magang selama tiga bulan saja. Penulis kemudian diterima praktik kerja magang setelah wawancara pada tanggal 19 Agustus 2020 dan mulai bekerja dari tanggal 31 Agustus 2020 hingga 4 Desember 2020.

Penulis bekerja sebagai *3D Generalist* pada proyek permainan “Bus Simulator Indonesia Ultimate”. Perangkat lunak yang digunakan sebagian besar adalah *Autodesk Maya*. Jam kerja di Gambir Studio adalah 5 hari dalam satu minggu, dimulai dari Senin hingga Jumat dari pukul 09.00 hingga 17.00 jika tidak ada kendala dalam pengerjaan.