



### **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.

# **BABI**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Animasi berperan sebagai media hiburan. Menurut Beane (2012), peran animasi tidak hanya terpaku pada industri perfilman, tetapi ada juga industri hiburan lainnya yang salah satunya merupakan *game*. *Game* saat ini disukai oleh banyak orang, terutama *game mobile* yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana oleh pengguna. Perkembangan *game* juga berkembang pesat dari segi grafis dan platformnya.

Indonesia juga memiliki potensial untuk mengembangkan *game* lokal. Gambir Studio merupakan salah satu studio *game* di Indonesia yang ikut berkontribusi dalam menyediakan *game mobile*. Studio *game* ini mengerjakan *game* dalam bentuk 2D ataupun 3D dan memiliki komitmen untuk membawa unsur lokal ke dalam *game*. Penulis melakukan praktik kerja magang di studio ini sebagai 3D *artist*. Beane (2012) mengatakan bahwa 3D *artist* merupakan orang yang terlibat dalam proses produksi pembuatan 3D yang meliputi *modeler*, *texturer*, *rigger*, *animator*, *visual effect artist*, *lighter* dan *renderer*. Penulis sebagai 3D *artist* di studio ini memiliki tugas untuk *modeling*, *texturing*, *rigging* dan *animating*.

*Game* yang berbasis 3D memiliki *workflow* yang berbeda dengan pembuatan animasi 3D. Penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana *workflow* dan peran 3D *artist* dalam pembuatan *game* sehingga penulis memilih untuk melakukan praktik kerja magang di Gambir Studio.

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

Praktik kerja magang dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana serta untuk mendapat pengalaman bagaimana situasi melakukan pekerjaan dalam industri. Dengan adanya praktik kerja magang, mahasiswa dapat mengetahui bagaimana implementasi ilmu yang telah didapatkan selama menjalani perkuliahan dan mengasah kemampuan sesuai divisi yang

diminati oleh mahasiswa. Adanya praktik kerja magang juga dapat memperluas koneksi yang memiliki minat sejenis.

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

Penulis melakukan praktik kerja magang di Gambir Studio selama empat bulan dimulai dari tanggal 31 Agustus 2020 sampai 31 Desember 2020, namun penulis telah menyelesaikan praktik kerja magang selama 320 pada tanggal 6 November 2020. Praktik kerja magang dilakukan selama lima hari dalam seminggu (Senin – Jumat) dengan jam kerja dimulai pukul 09.00.

Berikut adalah prosedur penulis dalam melakukan praktik kerja magang :

1. Penulis melakukan pencarian tempat magang dan mengisi pengajuan kartu magang.
2. Penulis mengirimkan surat lamaran ke Gambir Studio pada tanggal 11 Agustus 2020.
3. Penulis melakukan *test* selama seminggu mulai tanggal 11 – 18 Agustus 2020.
4. Penulis melakukan wawancara melalui *voice call* pada tanggal 19 Agustus 2020 dan menyepakati praktik kerja magang dimulai tanggal 31 Agustus 2020.
5. Praktik kerja magang dilakukan mulai tanggal 31 Agustus 2020 hingga 31 Desember 2020.