

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era abad ke 20 ini, teknologi sudah berkembang dengan sangat pesat. Teknologi tersebut sangat berpengaruh pada dunia perfilman khususnya animasi. Animasi mulai banyak dikenal dari studio yang sudah mendunia yaitu *Walt Disney* di Amerika. Namun selain adanya Studio besar seperti *Walt Disney*, Indonesia juga sudah memiliki banyak studio animasi yang bergerak pada bidang 2D atau 3D baik studio besar ataupun kecil. Adanya perkembangan studio yang semakin pesat di Indonesia menambah jumlah tenaga kerja animasi khususnya *3D modeler* meningkat pesat diikuti dengan kualitas hasil kerja. Selain pada bidang film dan periklanan, terdapat pula studio animasi yang berdiri dan fokus pada proyek *asset game design*.

Salah satu studio animasi yang bekerja pada proyek *asset game design* adalah *Mosmoss Studio* tempat penulis melakukan proyek kerja magang. Penulis memilih *Mosmoss Studio* karena penulis merasa *Mosmoss Studio* yang masih kecil tetapi sudah memiliki kualitas sangat baik. Kualitas tersebut terlihat dari beberapa hasil karya yang telah dikeluarkan melalui portofolio studio dan portofolio orang-orang yang bekerja di dalamnya. Selain itu, penulis ingin berfokus pada pembuatan *3D asset* khususnya *3D props*. Penulis berharap agar dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru dengan melakukan praktek kerja magang pada *Mosmoss Studio* dalam beberapa bulan. Faktor lainnya adalah, *Mosmoss Studio* berlokasi di wilayah yang penulis rasa dekat dan terjangkau dari rumah dan memiliki lingkungan yang baik. Lingkungan tersebut dirasa cukup sesuai dengan kondisi *pandemic* yang sedang terjadi akibat virus Corona.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan proses kerja magang yang dilakukan oleh penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai syarat kelulusan untuk mata kuliah *internship*. Selain itu, penulis ingin menambah pengalaman pertama bekerja dalam industri animasi di sebuah studio. Hal ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru yang mendidik. Penulis dapat mendapatkan informasi lebih mengenai proses pembuatan sebuah projek animasi dari awal sampai akhir dengan *workflow* yang benar. Selain itu, penulis juga mendapatkan kemampuan dalam mengoperasikan *software* lain diluar dari *software* yang telah diajarkan selama masa kuliah.

Penulis juga dapat mengasah kemampuan *modeling*, *sculpting*, dan *texturing* dengan durasi waktu pengajaran yang singkat melalui program magang. Kemampuan tersebut diperoleh melalui semua rekan kerja yang ada di *Mosmoss Studio* yang ramah dan dengan senang hati mau saling mengajarkan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan program kerja magang diawali dengan proses pencarian studio yang dirasa cocok oleh penulis di kota Tangerang. Setelah mendapatkan studio yang penulis rasa cocok, barulah penulis melakukan pengurusan KM 01 hingga mendapat persetujuan dari pihak UMN. Kemudian, Penulis mengirimkan CV dan Showreel yang telah dibuat selama masa perkuliahan menggunakan email. Sebelum mendapatkan kontak dari *Mosmoss Studio*, penulis sudah lebih dulu mendapatkan beberapa panggilan interview dari studio lain seperti *Nextframe* dan *Arkala Studio*. Tetapi penulis merasa kurang cocok dengan kedua studio tersebut sampai akhirnya *Mosmoss Studio* menghubungi penulis melalui email.

Pada awalnya, *Mosmoss Studio* mengirimkan sebuah form yang berisi pertanyaan dan harus diisi oleh penulis. Kemudian beberapa hari kemudian, penulis mendapatkan panggilan *interview* dan menentukana hari mulai pelaksanaan program kerja magang tersebut yaitu 18 Janusari 2021. Penulis menjalani proses program kerja magang yang dilakukan di *Mosmoss Studio* selama 320 jam atau 40

hari kerja sesuai dengan prosedur yang diberikan oleh UMN sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana satu (S1). Proses program kerja magang berakhir pada tanggal 16 maret 2021 atau sekitar 42 hari kerja. Penulis masuk kerja setiap hari Senin sampai Jumat pada pukul 10.00 kemudian beristirahat selama 1 jam dan dilanjutkan bekerja pada pukul 13.00 sampai dengan 19.00.