

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penulis menjalankan periode magang sesuai dengan program studi Film Universitas Multimedia Nusantara. Program kerja magang adalah sebuah mata kuliah wajib yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai salah satu syarat untuk menerima gelar Sarjana Seni. Program kerja magang atau *internship* ini juga salah satu proses bagi mahasiswa untuk dapat mengenal dan juga berkarya di dalam sebuah lingkungan kerja profesional. Melalui proses ini, diharapkan mahasiswa yang dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan juga sikap mahasiswa.

Penulis awalnya memiliki empat studio yang dipilih untuk menjalankan proses magang. Perusahaan ini adalah Lintang Animation, Lumine Studios, Kumata Studios, dan Gambir Studio. Dari seluruh aplikasi permohonan magang kepada empat studio diatas, hanyalah Gambir Studio yang menerima aplikasi permohonan magang penulis. Setelah melewati proses tes kompetensi dan juga sebuah proses wawancara *intern*. Penulis diterima dalam program magang pada 8 September 2020, sebagai *3D artist* dalam Gambir Studio.

Video game adalah sebuah permainan dimana seorang pemain dapat berkelana di dalam sebuah arena *virtual* yang telah diberikan tujuannya. Arena ini dapat berupa di dalam medium 2D, 3D sampai ke dalam medium *Virtual Reality*. Perkembangan teknologi juga membantu untuk pembuatan game yang semakin mudah. Sebab, terdapat banyak sekali sumber yang dapat digunakan sebagai bahan untuk mencipta sebuah game dan sumber ini juga dapat dilihat secara gratis di internet.

Video game telah menjadi salah satu sektor perusahaan kreatif yang semakin bertumbuh pendapatannya. Pertumbuhan ini berhubungan langsung dengan perkembang teknologi saat ini, seperti kemampuan *smartphone* yang

semakin canggih setiap tahunnya. Berkat ini, *video game* yang dulunya hanya bisa berjalan di sebuah computer atau konsol *video game* dapat dimainkan di dalam *smartphone* biasa.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selama periode kerja magang, maksud dan tujuan kerja magang penulis di dalam Gambir Studio adalah sebagai berikut:

1. Mencari pengalaman dan ilmu pengetahuan di dalam industri *video game* Indonesia.
2. Mempelajari posisi seorang *3D artist* di dalam proyek *video game*.
3. Memperluas portofolio karya pribadi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang penulis mengikuti dengan prosesur kerja magang Universitas Multimedia Nusantara. Prosedur ini mengulas mengenai kebutuhan kebutuhan dokumen magang, dan juga dengan bimbingan sampai dengan sidang magang. Program kerja magang ini dilakukan dalam jangka waktu 3 bulan, dalam periode bulan September – Januari. Penambahan waktu ini dikarenakan oleh penulis yang tidak dapat berkerja setiap hari senin, karena harus mengikuti mata pelajaran kuliah.

1.3.1. Pelamaran

Program magang ini diketahui dari webpage *Facebook* Gambir Studio yang memberikan program magang terbuka. Langkah pelamaran dilakukan hanya dengan menyuratkan surel ke alamat perusahaan (halo@gambir.com). Pelamaran mengandung tujuan penulis untuk magang, CV, dan portofolio penulis.

1.3.2. Test Uji Coba & Interview

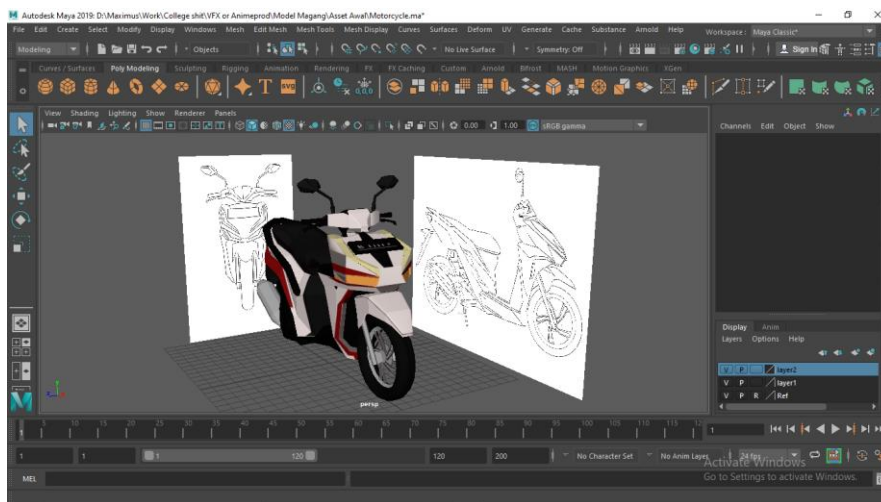
Supervisor magang mengkontak kembali penulis bahwa permohonan magang penulis diterima. Sebelum berkerja magang dimulai, penulis diberikan tes kompetensi sebelum diterima ke dalam program magang. Karena posisi yang

dipilih adalah sebagai *3D Artist*, tugas yang diberikan adalah untuk menghasilkan berbagai model 3D berupa:

1. Motor
2. Perempuan berjilbab
3. Bapak-bapak

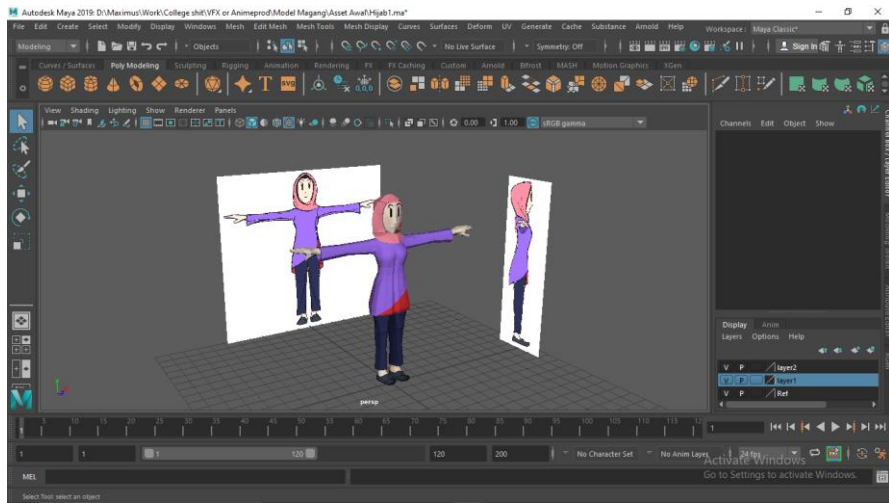
Ketiga objek ini harus telah ditekstur dan bagi karakternya, sudah harus diberikan animasi. Animasi ini diperbolehkan sederhana, yakni animasi *walk-cycle*, senang, dan marah. Kriteria lain yang perlu disampaikan adalah bahwa tes ini diberikan dalam jangka waktu 1 minggu dari diterimanya surel penerimaan magang.

Berikut adalah karya yang telah dibuat untuk memenuhi tes ini.

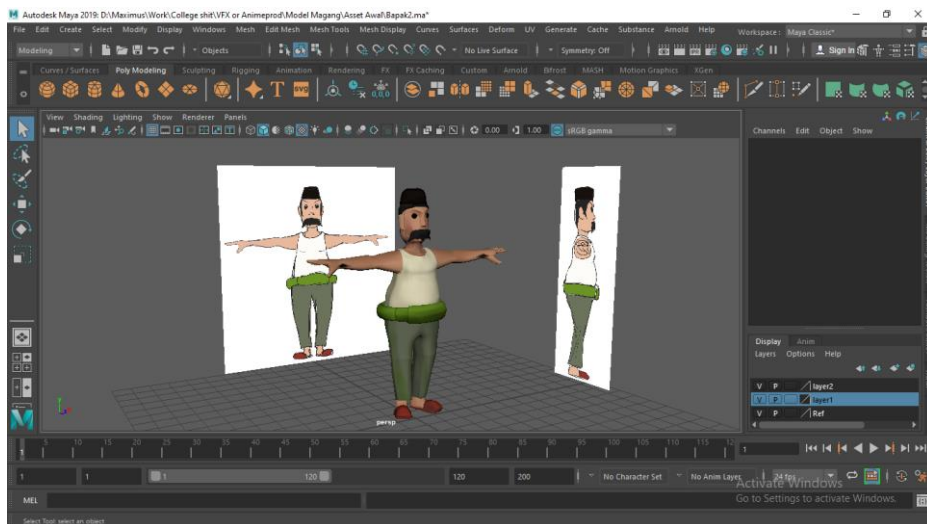


Gambar 1.3.1 Hasil kerja tes kompetensi model motor

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1.3.2 Hasil kerja tes kompetensi model perempuan berjilbab
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 1.3.3 Hasil kerja tes kompetensi model bapak-bapak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Seusai menyelesaikan tes kompetensi, penulis kemudian dikontak kembali oleh supervisor magang, untuk diwawancarai sebelum kerja secara resmi di perusahaan tersebut. Sesuai dengan tanggal yang telah disepakati, yakni pada tanggal 8 September 2020. Wawancara tersebut berisi mengenai berbagai macam jadwal dan ekspektasi pekerjaan yang dilakukan selama magang di Gambir Studio.

1.3.3. Jadwal waktu kerja

Selama masa program magang, jadwal yang telah disepakati adalah pada hari Selasa sampai Jumat, dengan jam kerja pukul 09:00 pagi sampai pukul 17:00 sore. Selain itu, perusahaan memberikan 1 jam istirahat pada jam 13:00 – 14:00. Maka, waktu kerja setiap harinya adalah 7 jam per hari. Penulis meminta untuk izin bekerja setiap hari Senin demi melaksanakan perkuliahan Universitas Multimedia Nusantara.

Karena pandemi COVID-19 yang sedang mewabah dunia sekarang, Gambir Studio memperbolehkan untuk melakukan magang online. Magang ini dilakukan di rumah masing-masing dengan menggunakan aplikasi *Discord* untuk menyampaikan berbagai macam perintah yang diberikan.