

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada Tahun 2020 terjadi penyebaran wabah bernama Covid-19. Hal ini membuat pemerintah Indonesia menetapkan kebijakan baru yakni PSBB atau pembatasan sosial berskala besar. Hal baru ini membuat ekonomi Indonesia terguncang, akibatnya banyak perusahaan kecil maupun besar terpaksa tutup. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif atau disingkat Kemenparekraf mencatat bahwa ada sebanyak 98% pelaku Ekonomi kreatif yang terkena dampak dari Covid-19. Walau demikian pada saat itu produk Animasi dan Game justru meningkat, hal ini diakibatkan oleh banyaknya orang yang tidak dapat keluar rumah mulai mencari hiburan dengan bermain game atau menonton.

Perkembangan Industri kreatif seperti animasi dan game bisa menjadi peluang sekaligus menjadi tantangan bagi industri ini. Indonesia sendiri sebenarnya memiliki banyak perusahaan yang bergerak di bidang kreatif termasuk game dan animasi. Perusahaan tersebut beragam dari perusahaan kecil yang baru memulai usaha hingga perusahaan besar yang namanya sudah dikenal di industri kreatif. Beberapa perusahaan besar tersebut contohnya seperti Lumine Studio, MNC Animation, Little Giants, dan lainnya. Studio-studio tersebut tidak hanya mengerjakan proyek dalam negeri tapi terkadang juga proyek dari luar negeri.

Mosmoss Studio merupakan studio game yang baru saja berdiri pada tahun 2019 dan sudah aktif selama 2 tahun pada tahun 2021. Walaupun dapat dibilang sebagai studio game, namun Mosmoss Studio juga menggarap beberapa proyek selain game seperti modeling, advertising, hingga sinematik. Proyek yang didapat pun beragam dari proyek dalam negeri hingga luar negeri. Sebagian besar dari project yang dikerjakan Mosmoss Studio merupakan pembuatan aset game, mulai dari *modeling*, *texturing*, *rigging*, hingga animasi.

Penulis yang sedang mencari tempat untuk magang dan berniat untuk belajar lebih banyak tentang industri animasi. Penulis sudah melamar ke beberapa perusahaan termasuk Arkala Studio, Shark Animation, IOTA Studio, dan UMN Picture. Sembari menunggu jawaban dari email perusahaan di atas kebetulan Penulis mendapat kabar bahwa Mosmoss Studio membutuhkan tenaga kerja yang dapat mengerti bidang *Technical* termasuk *rigging*. Mendengar peluang tersebut Penulis mencoba untuk masuk ke Mosmoss Studio. Setelah melewati proses wawancara, akhirnya Penulis diterima untuk menjalani proses magang di Mosmoss Studio selama waktu magang yakni 320 jam atau 40 hari kerja sebagai *rigger*.

Tugas *rigger* yang dilakukan Penulis adalah memasang *rig* pada aset yang sudah dibuat oleh para *modeller* dengan cara menempatkan *bone* dan memberikan *controller* terhadap model tersebut, sehingga dapat dianimasikan oleh animator. Selain itu *rigger* dalam studio game seperti Mosmoss Studio juga memiliki tugas untuk menempatkan bone yang sama kepada beberapa modeling sehingga setiap model dapat menggunakan kembali animasi yang sudah dibuat sebelumnya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selama proses kerja magang di Mosmoss Studio, Penulis memiliki maksud dan tujuan. Maksud dan Tujuan Penulis tidak hanya untuk memenuhi syarat kelulusan, dan memenuhi syarat sks yang diberikan, namun juga karena Penulis ingin belajar bagaimana industri kreatif bekerja, mulai dari *pipeline*, etika kerja, termasuk langkah-langkah dan cara meningkatkan kemampuan *rigging* aset Penulis. Selain *hard skill* diatas, Penulis juga ingin menambah koneksi, serta mendapat gambaran bagaimana dunia industri kreatif bekerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mulai mencari tempat untuk magang sekitar 1 minggu setelah sidang akhir dilakukan, dan saat itu Penulis sedang mengerjakan revisi laporan dan karya. Sembari mengerjakan revisi laporan, Penulis mencoba untuk mencari tempat magang. Awalnya Penulis ingin melamar sebagai 3D atau 2D Animator, alhasil Penulis membuat CV serta showreel yang dapat memperlihatkan kemampuan Penulis dalam bidang 3D dan 2D animasi. Penulis mulai dengan melamar ke Studio-Studio animasi yang diketahui Penulis dan didengar dari kakak tingkat yakni Arkala Studio. Penulis kemudian mengirimkan email dengan lampiran CV dan Showreel ke Arkala Studio, Setelah sekiranya 1 minggu Penulis mendapat jawaban dari email tersebut, yakni mereka masih belum mencari animator.

Kemudian Penulis mencari studio animasi lain, dengan melihat ke website Ainaki, Penulis mengirimkan lamaran ke 2 studio yakni Te Motion dan Shark Animation. Namun setelah menunggu sekitar 1 minggu Penulis tidak mendapat jawaban atas email tersebut. Setelah itu Penulis mendapat saran untuk melamar ke IOTA Studio dari teman sekelompok TA. Namun IOTA Studio masih belum memiliki proyek untuk animator, sehingga Penulis mencari tempat lain.

Setelah sekiranya seminggu berlalu, Penulis melihat kabar di instagram bahwa UMN Picture sedang membuka lowongan magang. Penulis segera mengirimkan lamaran ke UMN Picture. Dan sehari sesudah nya Penulis mendapat kabar dari teman bahwa Mosmoss Studio sebagai Studio game sedang membuka lowongan di bagian *Technical*, dan Penulis mencoba mengirimkan lamaran ke Mosmoss Studio. Satu jam sesudahnya Penulis mendapat email balasan dari Mosmoss Studio, dan berlanjut ke sesi interview pada tanggal 16 Januari 2021.

Interview berjalan dengan santai di sebuah kafe dekat dengan kantor Mosmoss Studio. Yang mewawancarai Penulis adalah Bapak Ramos Sumka sebagai founder serta Direktur dari Mosmoss Studio. Interview hanya berjalan selama 5 menit, dengan pembicaraan tentang apa yang akan dilakukan dan

mengenai gaji yang akan di dapat selama proses kerja magang. Kemudian interview diakhiri dengan pertanyaan kapan Penulis dapat memulai magang. Setelah interview, waktu setelahnya dihabiskan dengan waktu bincang santai, dan makan siang. Setelah itu Penulis secara resmi diterima dalam Mosmoss Studio pada 16 Januari 2021 dan memulai magang pada 18 Januari 2021.

Pada hari pertama magang yakni, Penulis dikenalkan dengan rekan rekan satu kantor beserta tugas dan apa yang akan Penulis lakukan selama magang berlangsung. Jam kerja Mosmoss Studio dimulai dari jam 10.00 hingga 19.00, namun jam kerja tersebut juga tidak terlalu kaku, terkadang beberapa rekan kantor lainnya datang jam 10.15 atau 10.30 asalkan pekerjaan dapat memenuhi target dan sedang tidak ada *deadline*.