

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi *digital* semakin berkembang, terakselerasi dengan pandemic COVID-19 yang membuat segala pekerjaan manusia dilakukan secara virtual dan menggunakan teknologi digital, permintaan dan evolusi industri hiburan berbasis digital semakin meningkat. Berbagai *software* 3D mengalami banyak peningkatan dalam hal *UI*, fitur, efektivitas, kecepatan, dan lain-lain. Hal ini membuat lebih banyak orang yang mendapatkan kesempatan untuk terjun ke dalam industri *computer graphics* (*CGI*) di masa kini.

Di Indonesia saat ini, terdapat banyak SDM industri *CGI* yang memiliki beberapa keahlian animasi namun sedikit yang merupakan spesialis. Sehingga kebanyakan studio animasi di Indonesia lebih banyak outsourcing proyek animasi daripada membuat sebuah proyek penuh. Padahal untuk pengembangan sebuah *interlectual property* (*IP*), sebuah studio animasi membutuhkan pekerja yang memiliki spesialisasi tertentu.

Salah satu posisi yang menduduki posisi pelaku industri paling banyak di Indonesia adalah *compositor*. *Compositor* sendiri sering diasosiasikan dengan *visual effect* (*VFX*) dalam sebuah produksi. *VFX* sendiri adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan gambar yang dibuat, diubah, ditingkatkan dalam film atau media visual bergerak lain yang tidak bisa diselesaikan pada masa shooting atau produksi (Okun, Zwerman, McKittrick, & Sepp-Wilson, 2020). Dalam *VFX* professional, program yang digunakan adalah SideFX Houdini, lalu Foundry Nuke atau Adobe After Effects sebagai alat *compositing* 3D. Di masa magang, penulis sedang mendalami dan mencari pengalaman bekerja dalam spesialisasi ini.

Penulis mencari studio animasi di daerah Tangerang yang bisa memberikan pengalaman dengan pertimbangan jarak menuju kampus Universitas Multimedia

Nusantara. Dari situlah penulis menemukan Mosmoss Studio sebagai tempat magang. Mosmoss Studio tengah berkembang menjadi sebuah studio video game dan menggunakan Unreal Engine sebagai alat *compositing* utama. Dengan ini penulis ingin mencoba mengintegrasikan SideFX Houdini menuju Unreal Engine.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan program magang dengan tujuan memenuhi syarat kelulusan dan program MBKM internship track 1. Selain itu penulis memiliki tujuan untuk mengasah keterampilan di bidang *VFX* dan *compositing* serta menambah koneksi dalam industri *CGI*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

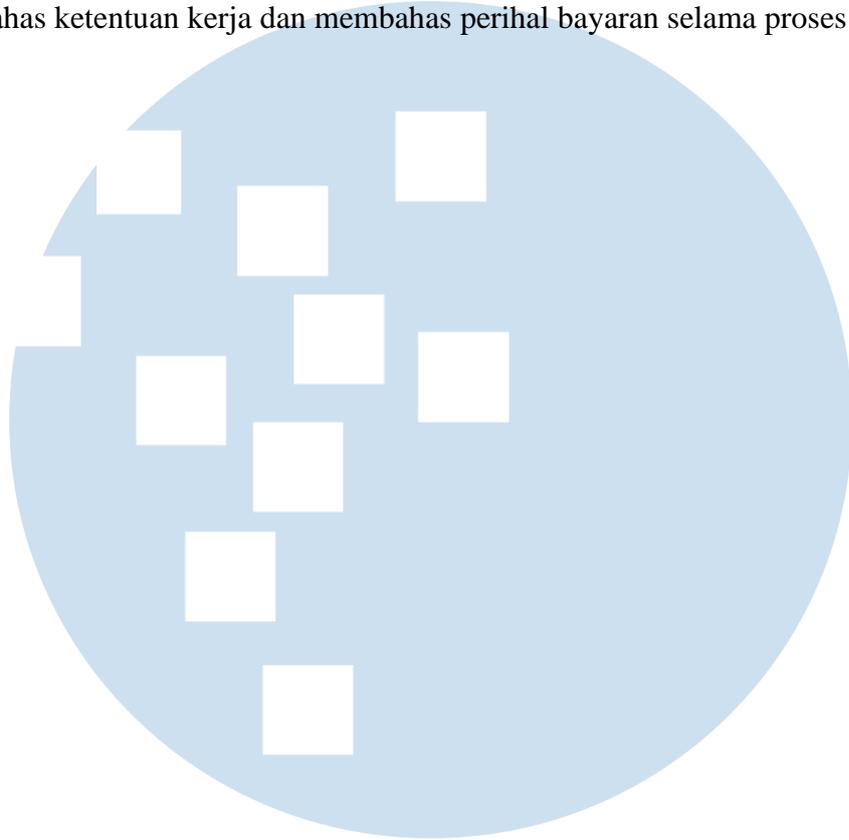
1.3.1. Skema Kerja

Mosmoss Studio memiliki jam kerja dari 10:00 hingga 19:00 dengan waktu istirahat satu jam dengan jendela waktu dari 12:00 hingga 14:00. Terlepas dari waktu yang ditentukan, aturan tersebut tidak kaku dan fleksibel karena perhatian studio lebih menuju pekerjaan yang selesai dan *deadline* yang ada. Jika terdapat karyawan yang sakit atau berhalangan yang mengharuskan mereka bekerja melalui rumah, kantor memberikan opsi untuk bekerja dengan *remote control* komputer kantor melalui rumah atau membawa pulang komputer kantor. Seluruh komunikasi dilakukan melalui chat *Discord* dan berbicara langsung. Penulis berada di bawah bimbingan pemilik studio Ramos Sumka Tanuar dan senior studio Owen Leonardo selaku *VFX artist* dalam Mosmoss Studio.

1.3.2 Alur Aplikasi Magang

Penulis mengirimkan lamaran magang yang berisi *cover letter*, CV, dan portfolio kepada Mosmoss Studio melalui email pada tanggal 25 Oktober 2021. Setelah pemilik studio, Ramos Sumka, membalas kami membicarakan ketentuan magang berupa 800 jam kerja atau 100 hari kerja. Setelah mencapai kesepakatan, penulis

beserta peserta magang lainnya mengadakan pertemuan secara online untuk membahas ketentuan kerja dan membahas perihal bayaran selama proses magang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA