

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang serba digital ini, keahlian untuk membuat karya dengan memanfaatkan teknologi semakin dibutuhkan. Salah satu bentuk visualisasi secara digital dapat berupa *3D*. Menurut Brough (2011), *3D* merupakan sebuah teknik grafis yang digambarkan memiliki kedalaman dan biasanya terkait dengan sesuatu yang interaktif bagi pengguna. Dalam analisisnya, Vaughan (2011) menyatakan bahwa *3D modeling* merupakan suatu teknik yang membentuk objek *3D* yang dihasilkan oleh perangkat grafis seperti komputer. Hasil dari *3D modeling* berupa *3D model/3D asset*, yang akan melalui tahapan lain seperti *texturing*, *rigging*, *animate*, *lighting*, *compositing* dan *rendering*. *3D model* dapat ditemukan pada berbagai macam media seperti iklan, film, hingga *game*. Seorang seniman yang bertugas untuk membuat *3D model* disebut sebagai *3D Modeler*.

3D Modeler merupakan salah satu pekerjaan yang dibutuhkan di animasi untuk membuat aset-aset *3D* mulai dari karakter hingga properti. Salah satu penerapan *3D asset* adalah untuk pembuatan *game*. Beberapa studio yang dikenal membuat *3D model* untuk kebutuhan *game* diantaranya adalah FromSoftware, Bandai Namco, Capcom, Riot Games, Valve, Blizzard, Santa Monica, Naughty Dog dan masih banyak lagi. Selain studio internasional, salah satu studio di Indonesia yang berfokus dalam pembuatan *3D asset* untuk *game* adalah Mosmoss Studio. Penulis menjalani magang selama 800 jam kerja di Mosmoss Studio dikarenakan kualitas dari karya yang dihasilkan sangat baik dan lingkungan kerja yang sangat mendukung artisnya untuk terus berkembang. Menjadi seorang *3D Modeler* di Mosmoss Studio tidak berarti hanya mengerjakan apa yang diminta oleh *client*. Namun, penulis juga dilatih untuk memiliki *art sense* yang baik dan bisa berimprovisasi untuk menciptakan karya dengan hasil yang maksimal. Selain itu, penulis melamar sebagai *3D Modeler* untuk memenuhi minat penulis dan berfokus

terhadap pembuatan *3D asset* untuk properti *game*. Dalam laporan ini akan dijelaskan proses magang penulis di Mosmoss studio sebagai *3D Modeler*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan utama pelaksanaan praktik kerja magang yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mata kuliah *Internship* di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, praktik kerja magang juga bertujuan untuk menambah pengalaman kerja dan memperoleh wawasan yang sebelumnya belum pernah didapat dari belajar secara otodidak maupun selama kuliah. Melalui praktik kerja magang, penulis ingin memahami lebih dalam *workflow* pembuatan *3D asset* untuk *game*. Selama magang, penulis menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama 3 tahun berkuliah, berupa penggunaan *software Autodesk Maya* untuk *modeling* dan *texturing* di *Substance Painter* yang dipelajari secara otodidak.

Penulis berharap dengan mengikuti magang, penulis dapat mengembangkan kemampuan *3D modeling*, *sculpting*, *texturing*, serta memahami proses *retopology* dan *baking*. Selain *hard skill*, melalui magang penulis juga bertujuan untuk mengasah *soft skill* berupa manajemen waktu, kerja sama tim, cara berkomunikasi dengan tim internal dan *client* serta menyelesaikan masalah yang ditemukan selama mengerjakan *project*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan setiap mahasiswa aktif untuk mengikuti program kerja magang untuk memenuhi syarat kelulusan. Mahasiswa aktif semester 6 diberikan pilihan untuk menjalani program kerja magang selama dua periode. Penulis memilih untuk mengambil mata kuliah elektif pada semester 6 dan menjalani magang di semester 7 (Magang *Track 1*). Tahap awal yang wajib dilakukan oleh mahasiswa aktif adalah mengikuti pembekalan magang yang diadakan pada tanggal 1 April 2022. Setelah mengikuti pembekalan magang, penulis memperoleh surat bukti telah mengikuti pembekalan magang pada 6 April 2022. Tahap selanjutnya, penulis mencari informasi dan kandidat tempat magang

sebagai *3D Modeler*. Setelah melakukan banyak pertimbangan, penulis memutuskan untuk melamar ke Mosmoss Studio sebagai *3D Modeler*. Penulis memperoleh info lowongan kerja sebagai *3D Modeler* di Mosmoss Studio dari teman dan dosen.

Penulis menyiapkan dokumen yang dibutuhkan untuk melamar, berupa CV, portofolio dan *showreel* yang kemudian dikirimkan kepada Ramos Sumka, selaku *director* dari Mosmoss Studio pada tanggal 17 Mei 2022 melalui email. Setelah mengirim lamaran, penulis memperoleh balasan dan diminta untuk melakukan *art test* selama empat hari. Penulis memperoleh sebuah *concept art* dan *brief* dan diminta untuk membuat *3D Model* yang lengkap hingga *texturing*. Penulis menyelesaikan *art test* pada tanggal 30 Mei 2022 dan memperoleh *email* balasan bahwa penulis telah diterima untuk magang sebagai *3D Modeler* di Mosmoss Studio pada tanggal 4 Juni 2022 .

Tahap selanjutnya adalah perkenalan yang dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2022 pukul 14.30 WIB. Perkenalan membahas mengenai apa yang harus dipersiapkan sebelum magang dan berbincang ringan dan berkenalan dengan Ramos Sumka selaku *director* di Mosmoss Studio. Selama diskusi tersebut, diputuskan bahwa penulis akan memulai magang pada tanggal 15 Juni 2022 dan kontrak magang akan berjalan selama kurang lebih lima bulan (800 jam kerja), tepatnya hingga tanggal 4 November 2022. Jam kerja di Mosmoss Studio adalah pukul 10.00 – 19.00 WIB serta jam istirahat selama 1 jam dari pukul 12.00-13.00 WIB. Penulis menerima *acceptance letter* dan mengisi registrasi tempat magang di *website* Merdeka UMN. Pada tanggal 11 Agustus 2022 pukul 15.00 WIB, penulis mengisi KRS dan sah untuk mengikuti program kerja magang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A