

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi COVID-19 memberikan dampak besar pada berbagai sektor industri di Indonesia. Sektor industri animasi, salah satunya, terkena penurunan hebat ketika pandemi yang datang di tahun 2019 semakin merambah di Indonesia. Di lansir dari laporan AINAKI melalui katadata.co.id, sebanyak Rp510 miliar nilai jasa animasi di Indonesia menurun di tahun 2020 akibat pandemi ini. Padahal, jika pandemi COVID-19 tidak terjadi, nilai jasa industri animasi di Indonesia bisa mencapai Rp600 miliar hingga Rp800 miliar. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan industri animasi di tahun 2015-2019 mengalami rata-rata peningkatan sebesar 26 persen per tahun (Dhanesworo, 2022).

Peningkatan bertahap setiap tahunnya tersebut tidak lepas dari peran studio-studio animasi yang berkembang di Indonesia. Studio-studio animasi tersebut ada yang bergerak dalam fokus *game* serta *cinematic*, dari *IP development* maupun *service company*. Satu studio animasi di Indonesia yang cukup dikenal secara internasional bernama Mosmoss Studio, tempat penulis melaksanakan magang. Kualitas grafis berupa *AAA game* yang dijunjung oleh Mosmoss Studio menggerakkan penulis untuk bergabung ke dalam tim demi merintis karir penulis sebagai *3D Artist*. Adapun alasan penulis memilih jalan sebagai *3D Artist* karena penulis menyadari potensi dan minat penulis terhadap bidang seni grafis tiga dimensi.

Penulis memutuskan untuk menekuni bidang tersebut dan terus menambah pengalaman di industri animasi tiga dimensi. Harapan penulis, pelaksanaan magang di Mosmoss Studio ini memberikan wawasan lebih dan melatih keterampilan penulis dalam bekerja secara profesional. Dengan demikian penulis dapat lebih mengembangkan diri agar menjadi pribadi yang bermanfaat bagi diri sendiri, sesama, hingga menjadi partisipan untuk kemajuan industri animasi Indonesia.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan magang dijalani oleh penulis dengan tujuan memenuhi persyaratan kelulusan kuliah serta memperkaya pengalaman profesional penulis di industri kreatif. Harapan penulis, magang yang dilakukan di Mosmoss Studio memberikan pengayaan serta evaluasi terhadap penulis mengenai pembuatan 3D *assets*. Karena menjadi 3D *Artist*, terkhusus 3D *Modeler*, adalah bidang yang penulis tekuni, penting bagi penulis untuk menerapkan kemampuan penulis di lapangan kerja. Selain itu, partisipasi penulis untuk magang membantu Mosmoss Studio untuk berinvestasi terhadap keterampilan calon pekerja yang diperlukan di masa depan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1. Pada tanggal 22 Oktober 2021, penulis menghadiri pembekalan magang UMN.
2. Pada tanggal 9 November 2021, penulis menerima Surat Keterangan Pembekalan Magang dari CDC UMN.
3. Pada tanggal 12 Februari 2022, penulis mempersiapkan berkas-berkas seperti CV, portfolio, dan *Cover Letter* untuk magang.
4. Pada tanggal 23 Mei 2022, penulis mengirim CV, portfolio, dan *Cover Letter* ke Mosmoss Studios.
5. Pada tanggal 24 Mei 2022, penulis mendapatkan email balasan dari Mosmoss Studio
6. Pada tanggal 25 Mei 2022, penulis mengikuti wawancara dari Mosmoss Studio diminta untuk melakukan *Art Test* sesuai dengan arahan.
7. Pada tanggal 27 Mei 2022, penulis mengirimkan *work in progress* dari *Art Test* ke Mosmoss Studio.
8. Pada tanggal 30 Mei 2022, penulis sudah menyelesaikan pengerjaan *Art Test* lalu dikirim ke pihak Mosmoss Studio.
9. Pada tanggal 4 Juni 2022, penulis mendapatkan pernyataan diterima magang oleh Mosmoss Studio.

10. Pada tanggal 7 Juni 2022, penulis menghadiri wawancara kedua bersama pihak Mosmoss Studio.
11. Pada tanggal 20 Juli 2022, penulis resmi memulai magang di Mosmoss Studio.
12. Pada tanggal 30 Agustus 2022, penulis melakukan bimbingan magang pertama.
13. Pada tanggal 6 September 2022, penulis melakukan bimbingan magang kedua.
14. Pada tanggal 13 September 2022, penulis melakukan bimbingan magang ketiga.
15. Pada tanggal 20 September 2022, penulis melakukan bimbingan magang keempat.
16. Pada tanggal 17 Oktober 2022, penulis melaksanakan sidang laporan magang.

Penulis melalui beberapa tahap terlebih dahulu sebelum resmi diterima magang di Mosmoss Studio. Pertama-tama, penulis mempersiapkan berkas-berkas yang diperlukan seperti Curriculum Vitae, portofolio, dan Cover Letter. Setelah dirasa sudah lengkap semua, penulis melamar magang di Mosmoss Studio disertai berkas-berkas tersebut melalui email. Sehari berikutnya, yakni tanggal 24 Mei 2022, penulis mendapatkan email balasan dari pihak Mosmoss Studio. Di email balasan tersebut Mosmoss studio memberikan undangan untuk wawancara di esok harinya.

Penulis kemudian menghadiri wawancara pada tanggal 25 Mei 2022 bersama CEO Mosmoss Studio, yakni Ramos Sumka. Dalam wawancara tersebut penulis diminta untuk melakukan *Art Test* sesuai dengan arahan yang diberikan. Penulis diberikan waktu pengerjaan selama lima hari dengan pengiriman *work in progress*. *Work in progress* tersebut penulis kirimkan berupa 50% pengerjaan *Art Test* di hari ketiga pengerjaan. Setelah pengerjaan *Art Test* selesai, penulis mengirimkan karya tersebut kepada Mosmoss Studio pada 30 Mei 2022 dan menunggu hasilnya. Lima hari kemudian, Mosmoss Studio menyatakan bahwa penulis diterima magang. Lalu Mosmoss Studio mengundang untuk wawancara

kedua kalinya untuk membahas mengenai persiapan dan rencana selama magang. Setelah melalui diskusi bersama dengan CEO Mosmoss Studio, penulis telah resmi diterima magang di Mosmoss Studio pada tanggal 20 Juli 2022.

Berikut informasi singkat tentang profil perusahaan tempat penulis melaksanakan praktik kerja magang :

1. Nama Perusahaan: PT. Mosmoss Digital Media
2. *Supervisor*: Leonardo Antonius
3. Divisi: *3D Modeler*
4. Periode kerja magang: 20 Juli 2022 - 9 Desember 2022
5. Alamat: Faraday Boulevard RFDB/19, Gading Serpong, Medang, Pagedangan, Tangerang Regency, Banten 15334
6. Hari Kerja: Senin – Jumat
7. Jam kerja: 10:00 -19:00 WIB

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA