

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemilihan tempat magang di FXMedia didasari oleh keinginan penulis yang mempunyai latar belakang sebagai mahasiswa animasi untuk mendalami perannya dalam bidang *3D Modeling*. Ketertarikan terhadap FXMedia sebagai perusahaan internasional yang berbasis di Singapura dengan cara kerja yang bersifat *Work From Home (WFH)* juga mendorong penulis untuk bekerja di suatu perusahaan luar negeri dengan harapan agar dapat membangun koneksi dengan orang-orang di luar Indonesia. *3D Modeling* sendiri merupakan salah satu pekerjaan yang dilakukan oleh *3D Artist* dalam menciptakan suatu aset atau gaya animasi yang cukup umum digunakan oleh industri animasi ataupun *video game*. Karena FXMedia merupakan perusahaan yang berfokus pada ranah media interaktif digital seperti *Extended Reality (XR)*, maka peran *3D Artist* sangatlah dibutuhkan. Aset tiga dimensi yang dirancang oleh *3D Artist* akan digunakan untuk menciptakan realita digital yang pada akhirnya akan dipresentasikan melalui konten-konten FXMedia.

Aset tiga dimensi yang dirancang oleh *3D Artist* di FXMedia memiliki langkah-langkah pengerjaan yang hampir sama jika dibandingkan dengan cara kerja produksi animasi lainnya (*animated feature film, video games, iklan, dsb*). Hanya saja, langkah pengerjaan aset tiga dimensi yang dikerjakan oleh *3D Artist* di FXMedia dibatasi dari *modeling* hingga *texturing* saja, dan tidak masuk pada tahap *rigging* dan *skinning*. Aset tiga dimensi dirancang berdasarkan *style, color tone*, dan juga referensi yang telah ditentukan oleh klien, sehingga *3D Artist* mempunyai gambaran yang baik terhadap bentuk aset tiga dimensi yang akan dibuat. Pada dasarnya, pengerjaan model tiga dimensi yang mempunyai *style high-poly* lebih sulit untuk dikerjakan karena membutuhkan bentuk yang lebih detail dan akurat dengan benda asli yang ingin dibuat. Sebagian besar proyek yang telah dikerjakan oleh penulis mempunyai bobot kesulitan yang cukup tinggi,

dimana penulis diberikan pekerjaan untuk *modeling* hingga *texturing* aset tiga dimensi dengan *style high-poly* dalam kuantitas yang banyak. Namun, ekosistem kerja di perusahaan FXMedia cukup seimbang dengan pengerjaannya yang bersifat *Work From Home (WFH)* dan juga jam istirahat yang mengizinkan karyawan magang untuk rebahan sejenak agar dapat kembali bekerja dengan segar. Penulis merasa bahwa *supervisor* dan atasan lainnya yang telah membimbing karyawan magang di FXMedia telah bertindak adil terhadap waktu dan bobot pekerjaan, sehingga karyawan magang memiliki waktu istirahat yang optimal dan juga pekerjaan yang sepadan dengan kemampuan masing-masing karyawan magang.

Dari segi bobot pekerjaan dan *timeline*, FXMedia cenderung memiliki waktu pengerjaan yang cukup lama dikarenakan pengerjaan pada sebuah proyek tidak hanya dikerjakan oleh *3D Artist* saja. Banyak divisi yang harus ikut campur tangan dalam beberapa proyek di FXMedia, dari tahap merancang konsep, *3D modeling* dan *texturing*, hingga *coding* dan optimisasi. Dapat diperkirakan bahwa beberapa proyek di FXMedia dapat berlangsung selama satu tahun, namun dengan *timeline* yang sudah dirancang dari awal proyek tertentu digarap, *deadline* yang ditentukan untuk setiap tahap perancangan pada proyek di FXMedia relatif cukup renggang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di FXMedia bagi penulis adalah untuk mengasah kemampuan dan memperkaya selera kesenian visual yang dari awal sudah dibiasakan semenjak masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Setelah menyelesaikan banyak praktek, analisa ilmiah, dan berorganisasi selama masa pembelajaran di kuliah, penulis merasa bahwa sekarang adalah waktunya untuk mempraktekan kemampuan yang sudah diasah pada masa perkuliahan dan diterapkan di dunia industri. Program magang ini merupakan persyaratan kelulusan untuk jenjang sarjana strata 1 seni, tetapi sangat diharapkan bahwa program magang ini tidak hanya semata sebuah keharusan bagi penulis.

Melainkan, kesempatan program magang ini merupakan sebuah tujuan pribadi untuk mencari pengalaman yang sebanyak-banyaknya di dunia industri, khususnya perusahaan internasional.

Seiring berjalannya waktu pada masa perkuliahan, dan banyaknya ilmu baru yang telah dipelajari, penulis merasa bahwa bidang animasi 3D merupakan hal yang paling dapat dinikmati dalam segala aspeknya. Jika dibandingkan dengan bentuk animasi lain, penulis lebih berdedikasi untuk mempelajari gaya animasi 3D, hingga proyek perkuliahan semester 5 pada mata kuliah *Hybrid Film Production* pun dirancang dengan gaya animasi yang *full* 3D. Penulis cukup bangga dengan apa yang telah dipelajarinya selama masa perkuliahan, dari yang tidak tahu apapun mengenai dunia animasi secara teknis, hingga bisa menemukan zona nyaman pada bidang tertentu. Pada akhirnya, penulis membawa suatu ilmu yang dapat dijual di suatu perusahaan internasional dalam divisi *3D Artist* yang dirasa sangat cocok dan nyaman.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada awal bulan Juni 2022, setelah melaksanakan ujian akhir di semester 6, penulis mendapatkan informasi melalui temannya mengenai tempat magang yang dapat menerima 3D Artist. Pada awal bulan Juli 2022, lamaran program magang di FXMedia dapat langsung didaftarkan melalui email HRD, sehingga penulis langsung mengirimkan semua berkas yang dibutuhkan, seperti *Curriculum Vitae*, Portofolio, dan *Showreel*. Setelah mendapatkan respon dari HRD FXMedia melalui aplikasi Skype, penulis diberikan kesempatan untuk wawancara melalui fitur *chat* Skype pada tanggal 5 Juli 2022.

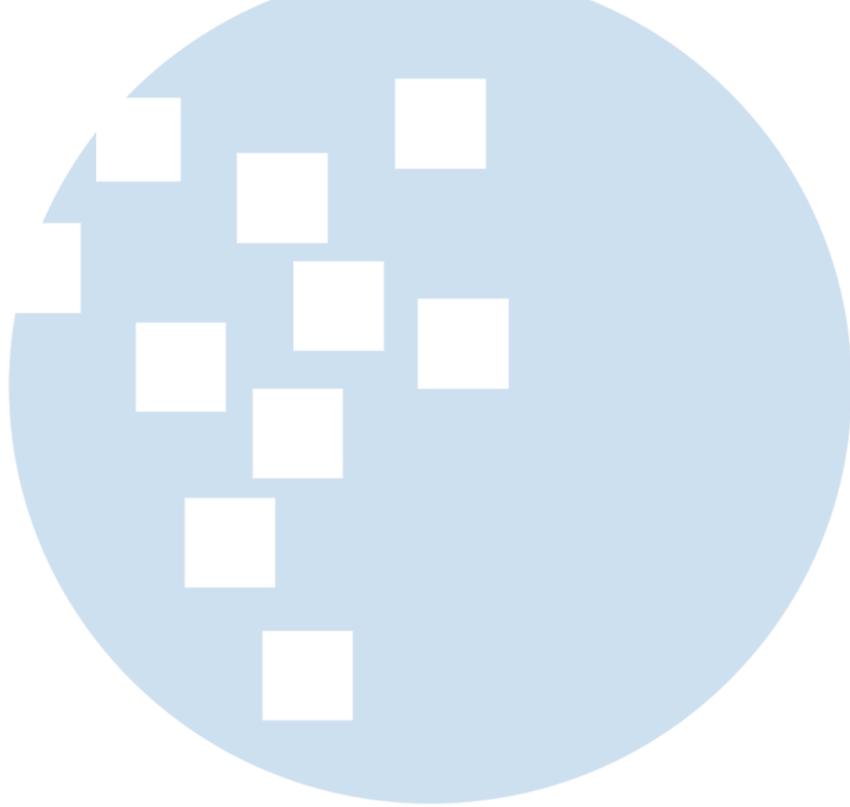
Setelah proses wawancara berlangsung, HRD memberi tes *modeling* tiga dimensi dan juga *texturing* untuk menilai kelayakan penulis sebagai *3D Artist*. Tes yang diberikan berupa render desain interior yang harus dirancang sekreatif mungkin dengan ketentuan yang sudah diberikan oleh HRD, dan juga waktu pengerjaannya yang berlangsung selama dua minggu. Setelah mengumpulkan hasil tes pada tanggal 12 Juli 2022, HRD telah memutuskan untuk melamar

penulis sebagai *3D Artist* dengan kontrak selama 6 bulan. Persyaratan dari program kampus merdeka pun juga mewajibkan mahasiswa untuk melaksanakan program magang selama 800 jam, yang seharusnya dapat dicapai selama 6 bulan. Pelaksanaan magang yang berbayar ini dimulai pada tanggal 1 Agustus dengan pengerjaannya yang berlangsung secara daring (*Work From Home*) di hari Senin - Jumat dari pukul 08.30 hingga pukul 17.30 WIB. Setelah penulis mengisi *offering letter* yang diberikan, HRD juga langsung memberi kontak supervisor yang akan menjadi mentor penulis selama magang berlangsung.

Supervisor memberikan informasi bahwa penulis harus melewati masa pelatihan (*training*) terlebih dahulu di dua minggu pertama magang. *Training* yang dilaksanakan ini merupakan pelatihan *software* dan juga *workflow* yang akan digunakan dan dibutuhkan sebagai *3D Artist* selama bekerja di FXMedia. Sebagai karyawan magang, ada beberapa *software* 3D yang harus sanggup dikuasai, seperti Autodesk Maya, Substance Painter, Blender, dan Unity. Beberapa *software* lainnya pun juga dipelajari, walaupun sifatnya tidak wajib dan pemakaiannya yang tidak sering karena *software-software* tersebut akan lebih sering digunakan oleh divisi lain. *Software-software* yang tetap penulis pelajari walaupun sifatnya tidak wajib, antara lain adalah Unreal Engine, Daz 3D, Character Creation, dan beberapa *software* tambahan lainnya. Setelah masa *training* berlalu, karyawan magang *3D Artist* pada dasarnya akan membantu *supervisor* merancang aset tiga dimensi dari *modeling* hingga *texturing* berdasarkan proyek-proyek yang sedang berlangsung. Hingga pada akhir bulan, karyawan magang dari semua divisi yang bekerja di FXMedia akan mempresentasikan hasil pekerjaannya kepada seluruh *supervisor* magang dan juga langsung kepada CEO dan Founder perusahaannya, Mister Mark Wong.

Prosedur pelaksanaan magang di FXMedia secara umum akan sepenuhnya menggunakan komputer pribadi, sehingga karyawan magang diharuskan untuk menanggung keterbatasan *software* dan *hardware* sendiri untuk bekerja. *Timeline* kerja yang sangat fleksibel bersifat cukup adil dan juga tidak terlalu menekan waktu luang karyawan magang. Ketika ada *deadline* yang sangat mepet dimana karyawan magang diharapkan untuk bekerja di akhir pekan, karyawan magang

akan diberikan kompensasi untuk mengambil cuti di hari kerja berdasarkan jumlah hari yang sudah digunakan untuk bekerja di akhir pekan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA