



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi 3D memiliki perkembangan yang pesat dalam berbagai aplikasi dalam berbagai bidang. Dalam dunia *entertainment* teknologi ini sudah banyak digunakan dalam *film*, animasi, dan *game* dalam bentuk CGI dan juga VR dan AR. Dari situs *TechinAsia*, di Indonesia sendiri CGI juga sudah beberapa kali digunakan seperti contoh pada film Garuda (2015), Comic 8: Casino King (2017) dan yang terbaru, Foxtrot Six (2019) dan untuk *game*: Dreadout (2015). Mulai meluasnya pasar ini membuat profesi seperti 3D *artist* menjadi sesuatu yang dicari entah itu untuk industri perfilman, *game* atau media lainnya.

Walaupun banyak dibutuhkan, banyaknya jumlah 3D *artist* yang ada membuat lowongan kerja yang terbuka sedikit dan kompetitif. Diambil dari kutipan *polycount*, jumlah 3D *artist* pada forum 3D CGSociety, CGFeedback, ZBrushCentral CGArena saja sudah mencapai hampir 700.000 orang. Oleh karenanya, untuk dapat bersaing dalam pasar, dibutuhkan pengalaman, pengetahuan dan koneksi lebih untuk dapat masuk kedalam industri ini.

Pemilihan Lumine Studio sebagai tempat bekerja oleh penulis didasari oleh keterlibatan dan pengalaman Lumine Studio dalam keterlibatannya dalam industri kreatif internasional dengan tenaga ahli profesional. Proyek yang dikerjakan tidak hanya dari dalam negeri namun juga dari manca negara. Walaupun lebih cenderung kepada proyek animasi, Lumine Studio juga baru

membuka divisi permainan digital yang sesuai dengan kurikulum *interaction design*. Selain untuk menerapkan dan menguji kemampuan penulis dalam industri, pengalaman ini juga untuk mengajarkan penulis standar dan cara kerja industri yang bersifat internasional. Dengan pengalaman dan pemahaman ini diharapkan penulis dapat lebih mempersiapkan diri untuk bersaing dalam dunia kerja kedepannya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan magang di Lumine Studio adalah, selain untuk mengasah ketrampilan dan menguji kemampuan penulis dalam bidang ini, juga untuk memahami pola dan penerapannya dalam dunia industri. Lumine Studio memiliki pengalaman kerja proyek dari dalam maupun luar negeri sehingga kerja magang di Lumine Studio dimaksudkan sebagai adaptasi penulis dari pola pekerjaan kuliah dengan pola pekerjaan industri yang sudah dapat diterima oleh klien internasional.

Kapasitas Lumine Studio dalam mengerjakan proyek didukung oleh tenaga-tenaga ahli yang sudah berpengalaman dalam industri besar manca negara. Entah itu Midway Games, Pandemic Studio, Electronic Arts dan Ubisoft. Dengan banyaknya talenta ini penulis dapat belajar banyak langsung dari ahlinya dan juga mendapatkan koneksi untuk kedepannya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pendaftaran kerja magang pada perusahaan Lumine Studio dibantu dengan koneksi dari Christian Aditya, selaku dosen FTV UMN yang juga sebelumnya pernah magang pada studio yang sama. Dalam mengajukan permintaan kerja magang, penulis mempersiapkan beberapa hal antara lain CV, *portfolio*, surat pengantar kampus dan video *showreel* dari pekerjaan-pekerjaan yang telah dilakukan. Penulis lalu mengirim permohonan magang beserta dengan *file* yang sudah disiapkan kepada *email* pengajuan kerja Lumine Studio pada tanggal 28 Januari 2019. Email pengajuan mendapat balasan pada tanggal 28 Januari 2019 yang berisikan prosedur *interview* yang akan dilakukan di kantor Lumine Studio pada 29 Januari 2019, pukul 11.00.

Interview penulis dilakukan oleh Boyke Effendy, selaku supervisor, dan pembimbing lapangan kedepannya, yang membahas kemampuan teknis penulis, pengalaman kerja, sifat dan *attitude*, serta *brief* awal perihal cara kerja Lumine Studio termasuk apa saja yang akan dikerjakan, lama magang, jam kerja dan estimasi upah magang. Dalam pengajuan magang ini, penulis menyetujui untuk aktif magang pada tanggal 4 Februari 2019.

Pada 30 Januari 2019, penulis mendapatkan *email* penerimaan pengajuan magang Lumine Studio. Melalui *email* juga dilampirkan *softcopy* surat penerimaan magang penulis pada Lumine Studio atas permintaan penulis (KM-02). Keperluan surat-menyurat *hardcopy* perihal penerimaan magang akan diberikan pada hari pertama magang. Sebagai prosedur administrasi BAAK, *softcopy* KM-02 diberikan dan ditukarkan untuk KM-03 (kartu kerja magang),

KM-04 (lembar kehadiran), KM-05 (laporan realisasi kerja magang), KM-06 (lembar penilaian magang) dan KM-07 (lembar verifikasi laporan kerja magang).



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA