

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Konsén (2015) menyatakan pada dasarnya *3D model* disusun oleh 3 komponen dasar yaitu *vertex* atau titik, *edge* atau garis, dan *face* atau permukaan. *3D modeling* merupakan sebuah proses untuk menciptakan objek *3D* yang akan tunjukkan dalam bentuk visual secara nyata, baik dari segi bentuk, tekstur, dan ukuran objek. Vaughan (2012) menyatakan bahwa *3D Modeling* merupakan sebuah teknik untuk menciptakan representasi digital dari sebuah benda atau objek dalam tiga dimensi, objek tersebut bisa berupa benda mati (*hardsurface*) maupun hidup (*organic*). Ada berbagai cara untuk melakukan *3D modeling* seperti *polygonal modeling*, *curve modeling*, dan *digital sculpting*. *Digital sculpting* atau *3D sculpting* merupakan salah satu cara *modeling* yang memiliki kehalusan tinggi dan cocok digunakan untuk menciptakan detail pada sebuah model *3D*, *digital sculpting* biasanya digunakan untuk menciptakan detail pada sebuah *mesh* yang akan sulit dilakukan dengan cara *modeling 3D* lainnya. *Mesh* yang memiliki detail yang tinggi ini biasanya digunakan oleh studio sebagai *model* objek dalam sebuah *game*, *artwork*, dan *prototype* dalam *3D printing*.

PT Bumilangit Entertainment Corpora merupakan perusahaan hiburan yang berasal dari Indonesia berbasis *intellectual property* yang memiliki dan telah mengelola lebih dari 1.200 karakter-karakter komik yang telah diterbitkan dalam jenjang enam puluh tahun terakhir. Sebagai salah satu pemilik pustaka karakter komik terbesar di Asia, PT Bumilangit juga memiliki berbagai macam anak usaha seperti produksi *film*, serial televisi, publikasi komik dalam bentuk fisik maupun digital, animasi, *licensing* dan *merchandising*, serta berbagai macam bisnis yang memanfaatkan karakter dibawah naungan PT Bumilangit (Bumilangit.com). Oleh karena itu, PT Bumilangit Entertainment memerlukan tenaga magang khususnya pada bagian *3D* yang memiliki pemahaman dan kemampuan untuk memanfaatkan

karakter-karakter yang mereka miliki, peran *intern 3D sculptor* dalam PT Bumilangit dapat membantu melakukan transformasi dari aset ilustrasi 2D ke bentuk 3D baik dalam bentuk *statue, merchandise, atau toys*.

Sebelum penulis memilih dan mengajukan posisi *intern 3D sculptor* di PT Bumilangit, penulis melakukan *research* dan menemukan beberapa perusahaan lainnya yang dapat memanfaatkan *3D sculpting* dalam berbagai *media* seperti *game* dan *advertisement*. Penulis akhirnya memutuskan untuk melaksanakan kegiatan program Magang Merdeka di PT Bumilangit Entertainment Corpora sebagai *intern 3D sculptor* karena penulis tertarik dengan Bumilangit sebagai pionir komik pahlawan Indonesia dan berbagai macam karakter di bawah Bumilangit yang memiliki desain unik dan menarik, penulis juga yakin kalau Bumilangit menjadi tempat yang tepat untuk menerapkan ilmu dan kemampuan yang telah penulis pelajari setelah mendalami perkuliahan selama 6 semester, khususnya menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam mata kuliah ID590-Digital Sculpting di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berharap setelah melaksanakan magang di PT Bumilangit selama 6 bulan berhasil untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama melaksanakan magang dan memiliki kemampuan yang mumpuni untuk masuk ke dalam dunia kerja.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kegiatan kerja magang penulis di PT Bumilangit Entertainment Corpora dilakukan sebagai salah satu syarat untuk bisa memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara dengan cara mengambil dan menyelesaikan mata kuliah MBKM Magang Track 1. Maksud dan tujuan penulis melakukan magang sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan ilmu yang penulis dapatkan selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara secara langsung dalam situasi kerja nyata pada sebuah perusahaan.
2. Menjalankan aktivitas kerja sebagai *intern 3D sculptor* di PT Bumilangit Entertainment.

3. Meningkatkan kemampuan *soft skill design thinking* dengan melakukan transformasi dari informasi *2D* kedalam bentuk *3D*.
4. Membawa nama baik Universitas Multimedia Nusantara ke perusahaan agar dapat membawa kesempatan kepada mahasiswa atau alumni UMN.

### **1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Sebelum melaksanakan program magang merdeka, penulis melalui beberapa prosedur yang harus dilakukan, baik yang berhubungan dengan keperluan dari pihak kampus maupun dari pihak perusahaan. Setelah menyelesaikan keperluan informasi tersebut baru penulis diterima di tempat magang. Berikut merupakan deskripsi waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis:

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis sebagai *intern 3D sculptor* di PT Bumilangit Entertainment memiliki periode pelaksanaan magang selama enam (6) bulan, penulis diterima magang pada tanggal 11 Juli 2023 dan sesuai dengan kontrak memulai magang pada tanggal 1 Agustus 2023 dan periode magang selesai pada tanggal 1 Februari 2024 untuk memenuhi persyaratan minimal jam kerja magang sebanyak enam ratus empat puluh (640) jam kerja dan dua ratus tujuh (207) jam asistensi laporan sesuai dengan ketentuan MBKM Magang Track 1.

PT Bumilangit memberlakukan sistem kerja *hybrid* pada 2 minggu pertama penulis melaksanakan magang, dimana hari Senin hingga Rabu diberlakukan sistem *work from home* (WFH), sedangkan pada hari Kamis dan Jumat diberlakukan sistem *work from office* (WFO), jam kerja di PT Bumilangit setiap harinya adalah 8 jam, dimulai dari pukul 09.00 WIB hingga pukul 18.00 WIB dengan pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB sebagai waktu jam istirahat.

Setelah 2 minggu berlalu dari tanggal penulis memulai magang pada tanggal 1 Agustus 2023, PT Bumilangit memberlakukan sistem *work*

*from office* (WFO) secara *full-time* dan mewajibkan untuk bekerja secara langsung di kantor, PT Bumilangit aktif selama 5 hari kerja pada setiap minggunya dimulai dari hari Senin hingga hari Jumat dengan pengecualian jika ada libur nasional, PT Bumilangit Entertainment cukup fleksibel dalam waktu kerja, pekerja bisa masuk lebih awal dan pulang lebih awal dari waktu yang ditentukan selama melaksanakan pekerjaan pada hari itu.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksanaan program magang dimulai pada Selasa, 9 Mei 2023 yang dimana pihak Universitas Multimedia Nusantara mengadakan program pembekalan magang untuk prodi DKV, hal tersebut bersifat wajib untuk mendapatkan surat keterangan pembekalan magang yang menjadi salah satu syarat untuk mengikuti sidang magang di akhir semester, setelah selesai acara pembekalan magang penulis segera menyiapkan dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk melamar magang ke perusahaan seperti CV dan portofolio. Kemudian penulis mencari lowongan-lowongan magang yang tersedia di berbagai *website* seperti *LinkedIn*, *Jobstreet*, dan sebagainya. Selain mencari informasi lowongan melalui *website*, penulis juga mencari secara manual melalui *internet* perusahaan-perusahaan yang memanfaatkan teknologi *3D* dalam *workflow*-nya baik dalam bentuk *advertising*, *game design*, dan lainnya. Setelah menemukan perusahaan yang menarik dan cocok, penulis segera mengajukan nama-nama perusahaan tempat penulis ingin melakukan magang ke *website* Merdeka UMN. Penulis memasukan informasi tentang perusahaan yang dituju seperti nama perusahaan, *website*, alamat, posisi penulis, dan sebagainya sebagai salah satu syarat Universitas Multimedia Nusantara mengizinkan tempat yang penulis tuju. Setelah disetujui oleh pihak UMN, penulis segera melamar ke PT Bumilangit dengan mengirimkan permohonan magang dan surat pengantar magang dari kampus, setelah diterima menjadi bagian perusahaan PT Bumilangit sebagai *intern 3D sculptor*, penulis kemudian mengunduh kartu

MBKM-02 untuk diberikan dan ditandatangani oleh *supervisor* penulis. Setelah tanggal 1 Agustus 2023 waktu resmi penulis memulai magang, penulis juga tidak lupa untuk mengakses *website* Merdeka dan mengisi *daily task* (MBKM-03).

Penulis mengirimkan CV dan portofolio ke PT Bumilangit pada awal bulan Juli 2023, setelah penulis mengirimkan dokumen tersebut penulis melakukan kontak dengan salah satu *manager* di PT Bumilangit dan membahas kontrak magang, setelah melihat dan menyetujui ketentuan yang ada di dalam kontrak penulis menandatangani kontrak tersebut pada 11 Juli 2023. Setelah menandatangani kontrak sebagai *intern 3D sculptor* di PT Bumilangit, penulis segera menghubungi *HRD* PT Bumilangit untuk mendapatkan surat izin keterangan *internship* dan mengupload dokumen tersebut ke *website* Merdeka UMN sebagai salah satu syarat melaksanakan magang Merdeka yaitu *complete registration form* MBKM-02. Penulis mulai bekerja secara *on-site* mulai 1 Agustus 2023, dalam kontrak mengenai waktu pelaksanaan magang penulis mengajukan pelaksanaan selama 6 bulan, yang dimulai dari bulan Agustus 2023 dan berakhir pada bulan Februari 2024 untuk memenuhi enam ratus empat puluh (640) jam kerja dan dua ratus tujuh (207) jam asistensi laporan.

