

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan naik daun-nya industri 3D di masa sekarang, pekerja dengan keahlian 3D adalah salah satu pekerjaan yang banyak dicari untuk memenuhi kebutuhan grafis 3D. Kebutuhan grafis ini dapat berupa *modelling*, *sculpting*, *retopology*, *texturing*, maupun *animating* (*Beginner's Guide to creating characters in Blender*, 2022). Dalam proyek skala yang kecil, seseorang yang memiliki kemampuan untuk melakukan semua pekerjaan atau yang sering disebut dengan *generalist* lebih sering dibutuhkan. Disisi yang lain seseorang yang memiliki spesialisasi dalam sebuah bidang tertentu lebih sering dibutuhkan terhadap suatu proses pengerjaan proyek skala besar (Epstein, 2019).

Kebutuhan industri pasti akan berubah seiring berjalannya waktu. Perubahan ini tak terbatas pada teknologi, dan penting untuk diperhatikan agar asumsi-asumsi yang kita buat saat mengambil keputusan dapat sesuai dengan kondisi industri di saat itu juga (*Sink or swim: How to survive waves of change in a fast-paced industry* 2021). Sementara itu, penulis masih memiliki pengetahuan yang terbatas. Maka penulis memilih untuk menjadi seorang *generalist*. Hal ini dimaksudkan agar penulis memahami industri kreatif secara menyeluruh. Memahami industri ini dengan lebih menyeluruh akan membantu penulis dalam pengembangan *soft skill* seperti keahlian dalam pengambilan keputusan, kepemimpinan, dan komunikasi (Isacke, 2013).

Berdasarkan penjelasan penulis dalam paragraf sebelumnya, maka penulis memutuskan untuk melakukan kerja magang di Virtuosity Film Production Lab. Virtuosity Film Production Lab adalah bagian dari program studi film UMN yang menerima mahasiswa untuk melakukan magang di bawah koordinasi dosen. Perusahaan ini memiliki tugas untuk membantu jalannya kegiatan di prodi film, sehingga melakukan magang di perusahaan ini memungkinkan Penulis untuk mencari pengalaman bekerja di bidang animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Virtuosity Film Production Lab adalah perusahaan yang lebih mengkhususkan diri pada tugas-tugas yang bersifat tidak menentu sehingga waktu kerja menjadi lebih fleksibel. Menjadi seorang generalist adalah sebuah tahapan awal dari bekerja di dunia industri kreatif pada umumnya. Adalah penting bagi seseorang untuk memahami seluruh profesi dunia kerja kreatif sebelum memutuskan untuk mempunyai spesifikasi atau keahlian kerja di bidang tertentu (Hill, 2023). Bagi penulis memutuskan untuk bekerja secara fleksibel dan berada dibawah koordinasi dosen adalah sebuah hak khusus yang mungkin tidak akan diterima oleh orang lain. Di negara-negara maju seperti Taiwan, Jepang, dan Amerika; bekerja dibawah ilmuwan ataupun dosen riset untuk mengembangkan suatu pola tertentu dalam industri adalah hal yang sangat dinantikan oleh semua mahasiswa. Tak terkecuali juga magang di Virtuosity yang bertujuan untuk mendapatkan wawasan seluas-luasnya mengenai pengembangan industri kreatif yang ada di Indonesia. Penulis ingin mendapatkan banyak pekerjaan kecil yang tidak memiliki banyak resiko, sehingga penulis bisa bereksperimen dengan bebas. Penulis berharap kinerja penulis di perusahaan ini dapat benar-benar dipakai baik dalam karya seni, materi pengajaran, ataupun konten promosional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Virtuosity Film Production Lab membuka pendaftaran magang sejak November 2023, dan penulis melamar magang di akhir bulan November. Untuk melamar, penulis memperbarui CV dan membuat showreel sebagai portofolio terbaru yang khusus berisi karya-karya 3D. Hal ini dikarenakan posisi yang dituju oleh penulis di Virtuosity Film Production Lab adalah sebagai *3D Generalist*. Penulis juga menyiapkan portofolio, yaitu proyek yang pernah penulis kerjakan, mulai dari video game, animasi pendek, dokumentasi acara, dan musik video.

Setelah mengisi formulir kesediaan untuk melamar kerja ke Virtuosity Film Production Lab sebagai *3D Generalist*, koordinator dari Virtuosity Film

Production Lab, Bapak Ahmad Arief Adiwijaya, menghubungi penulis untuk memberikan informasi terkait jadwal interview. Jadwal interview dilaksanakan tepat dua hari setelah lamaran kerja tersebut diterima oleh Virtuosity Film Production Lab. Pada hari interview, Pak Arief memberi penulis beberapa pertanyaan mengenai aplikasi yang penulis gunakan, memeriksa portofolio penulis, dan menjelaskan proyek yang akan dilakukan oleh Virtuosity. Proyek Virtuosity Film Production Lab yang terbaru adalah memulai sebuah serial animasi pendek. Kemudian, penulis diminta memilih untuk mengerjakan proyek tersebut dalam 2D (dua dimensi) atau 3D (tiga dimensi). Hal ini tidak menyulitkan bagi penulis karena portofolio penulis mencakup kedua hal yang ditawarkan oleh pihak Virtuosity Film Production Lab. Portofolio showreel penulis merupakan proyek 3D, sehingga kemampuan penulis terlihat lebih mengarah ke 3D.

Pak Ahmad Arief Adiwijaya selaku koordinator Virtuosity kemudian kembali mengirimkan pesan kepada penulis pada pertengahan Januari. Pesan tersebut menginformasikan mengenai pertemuan awal yang akan diadakan pada bulan tersebut. Penulis diminta untuk menghadiri pertemuan awal proyek di UMN untuk memulai magangnya. Penulis menyanggupinya dan pada hari tersebut datang ke UMN untuk melaksanakan pertemuan awal tersebut. Penulis kemudian diberikan tugas untuk bekerja di divisi 3D dengan tugas pertama untuk membuat 3D model karakter. Nama karakter tersebut adalah *Munmun*. Karakter tersebut akan digunakan dalam pembuatan serial animasi yang pernah diberitahu saat interview.

Waktu kerja di Virtuosity berprinsip pada fleksibel time dimana penulis dan rekan kerjanya terikat oleh deadline (tenggat waktu) proyek. Walaupun demikian penulis diminta untuk selalu berada dalam kondisi siap sedia menerima tugas baru dari pukul 08:00 – 17:00. Penulis diwajibkan untuk memberikan laporan antara untuk setiap proyek yang diberikan setidaknya satu kali dalam seminggu. Selain mengerjakan proyek 3D *Munmun*, penulis juga membantu pengadaan kelas seminar sebagai panitia. Pada umumnya kelas yang dituju adalah kelas *Moving Image Production for Animation*. Penulis juga bertugas membuat render 3D dengan data-data tertentu seperti *Depth Pass*, *Mist Pass*, dan *Matte Pass*. Hasil tersebut kemudian digunakan dosen untuk mengajar kelas *Introduction to VFX*.