

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri digital pada masa sekarang seringkali membutuhkan elemen 3D, baik itu sebagai aset *game*, animasi, ataupun untuk memvisualisasikan konsep. Oleh karena itu, karyawan dengan keahlian pada bidang 3D sering dicari pada masa sekarang. Keahlian 3D dibagi lagi menjadi beberapa kategori, yakni *modelling*, *sculpting*, *texturing*, *rigging*, dan *animating* (Learning Blender, 2021).

*3D Modelling* merupakan proses pembuatan suatu visualisasi tiga dimensi dari sebuah objek di bidang digital. Berbagai program komputer seperti Blender, Maya, dan 3DS Max dapat digunakan untuk keperluan *modelling*. Suatu *model* adalah dasar dari suatu karya yang bersangkutan dengan 3D dan oleh karena itu penulis memilih untuk melakukan pekerjaan *modelling* untuk lebih mengerti fondasi dari suatu karya 3D itu seperti apa.

*Texturing* adalah teknik yang dimana suatu permukaan objek 3D diberikan detail dan warna, agar suatu objek terlihat lebih hidup dan nyata. Beberapa teknik yang ada dalam *texturing* adalah *painting*, *decals*, *Physically Based Rendering (PBR)*, *UV mapping*, dan *normal mapping*. Berbagai aplikasi yang biasanya dipakai untuk melakukan *texturing* bisa berupa Adobe Substance Painter, Zbrush, dan Blender.

Virtuosity Film Production Lab memberi kesempatan kepada penulis untuk mempraktekan *modelling* dan *texturing* secara langsung dan oleh karena itu perusahaan ini dipilih sebagai tempat magang. Virtuosity Film Production Lab adalah bagian dari anak usaha Universitas Multimedia Nusantara yang memberi kesempatan pada mahasiswa untuk melakukan magang yang koordinasikan oleh dosen.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Virtuosity lebih menguntungkan memberi pengalaman daripada keuntungan dan oleh karena itu ada banyak hal yang dapat dipelajari disini. Ditambah lagi waktu kerja yang diberikan itu fleksibel. Melaksanakan magang di Virtuosity adalah tahapan pertama dari mencari pengalaman untuk nantinya masuk ke industri secara penuh. Experimentasi sangat dianjurkan di Virtuosity dan oleh karena itu wawasan yang didapatkan akan menjadi lebih luas.

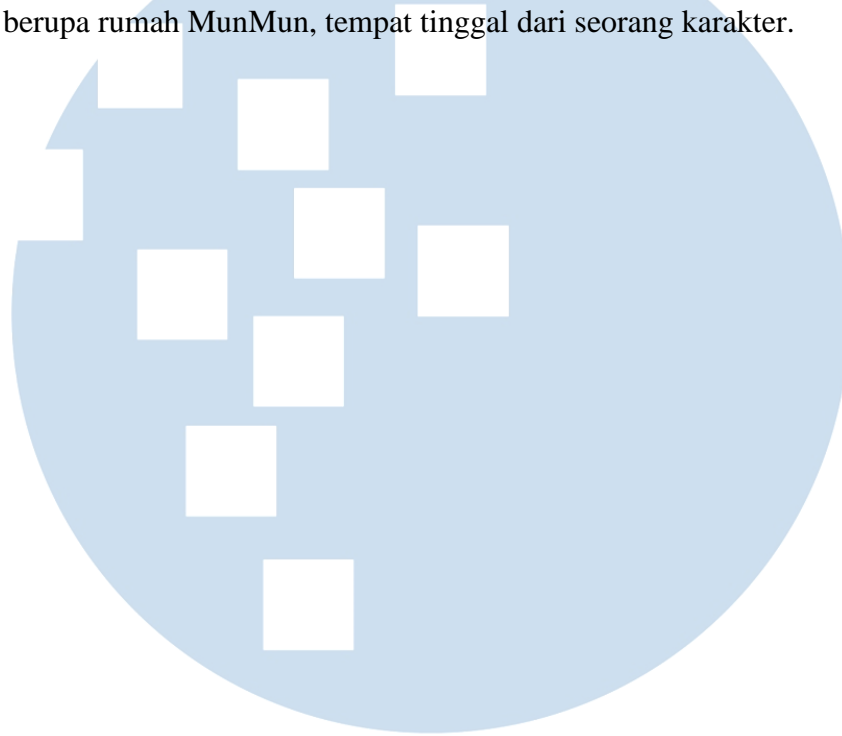
## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Jam kerja Virtuosity mencakup dari jam 08:00 hingga 17:00. Magang dimulai dari tanggal 29 Januari 2024 hingga pada tanggal 31 Mei. Waktu kerja di Virtuosity menganut sistem waktu fleksibel yang dimana setiap mahasiswa yang magang disitu terikat oleh *deadline* dari suatu proyek. Para mahasiswa yang magang juga harus melaporkan apa yang telah dilakukan kepada para dosen *supervisor* sekali seminggu. Sebagai tambahan, penulis beserta dengan rekan – rekan kerjanya diminta untuk membantu dalam kelas umum *Moving Image Production for Animation*.

Penulis mendapatkan informasi lowongan magang di Virtuosity dari server Discord Mahasiswa Film UMN. Lamaran pendaftaran magang Virtuosity dibuka dari November 2023. Penulis melamar pada akhir November. Syarat untuk melamar adalah menunjukkan CV dan portofolio yang berisi karya – karya sebelumnya. Penulis juga memperbaharui berbagai karya sebelumnya agar terlihat lebih rapih untuk portofolio. Proyek – proyek sebelumnya seperti 3D modelling *freelance* juga ditunjukkan dalam portofolio.

Formulir pendaftaran magang diisi oleh penulis dan posisi yang dilamar merupakan 3D modeller. Setelah satu minggu, Bapak Ahmad Arief Adiwijaya, koordinator dari Virtuosity Film Production Lab menghubungi penulis untuk memberikan informasi terkait jadwal interview. Pada interview, Pak Arief bertanya mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan pekerjaan 3D seperti aplikasi yang digunakan, dan pengalaman proyek sebelumnya.

Setelah interview, Pak Arief mengirim pesan mengenai penerimaan lamaran dan pertemuan pertama yang dimana info lebih lanjut mengenai magang akan diberitahu lebih lanjut. Penulis diberikan tugas untuk membuat environment 3D yang berupa rumah MunMun, tempat tinggal dari seorang karakter.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA