

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kehadiran internet dan berkembangnya teknologi informasi menyebabkan munculnya media digital yang dapat menarik masyarakat (Aliudin & Arisanty, 2018). Media digital tersebut dapat berupa 2D dan 3D. Menurut Ghuge (2023), 3D model banyak digunakan dalam berbagai industri seperti animasi, gim, *virtual reality*, arsitektur, desain produk, dan lainnya. 3D model bahkan juga digunakan dalam bidang kedokteran, arsitektur, hukum, dan forensik (Beane, 2012). Penggunaan 3D yang luas membuat penulis tertarik untuk mengasah kemampuan dalam membuat aset-aset 3D yang diperlukan dalam pembuatan media digital. Penulis juga tertarik untuk dapat membuat aset 3D khusus media digital interaktif. Oleh karena itu untuk dapat memiliki kemampuan menciptakan aset 3D yang dikhususkan untuk media digital interaktif penulis perlu mendalami peran sebagai *3D Modeler* atau *3D Generalist*.

SuperPixel sebagai perusahaan yang bergerak dalam pembuatan media digital seperti animasi dan media interaktif mempunyai *3D Generalist* dan *Creative Technologist* yang berperan penting dalam pembuatan aset 3D. Kebutuhan akan peran *3D Generalist* dan *Creative Technologist* membuat SuperPixel membuka kesempatan magang bagi mahasiswa. Sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual semester akhir, penulis telah mendalami kemampuan dalam membuat aset-aset 3D baik melalui *modeling* ataupun *sculpting*, serta mengimplementasikannya ke dalam media interaktif seperti gim. Namun kemampuan yang dimiliki penulis hanya digunakan dalam lingkup tugas kampus dan belum pernah terlibat dalam proyek industri. Melalui program magang ini penulis diberikan kesempatan untuk masuk ke dalam perusahaan dan mempelajari proses profesional yang dilakukan dalam membuat aset 3D yang layak digunakan untuk kebutuhan industri.

Penulis memilih magang di SuperPixel sebagai *Creative Technologist*. Alasan penulis memilih sebagai *Creative Technologist* adalah karena peran ini memiliki *jobdesk* yang lebih kompleks yaitu tidak hanya membuat aset 3D saja, namun juga membuat aset tersebut dapat diimplementasikan dalam media interaktif. Peran ini juga memberikan kesempatan penulis untuk mendalami penggunaan *game engine* seperti Unity dan Unreal Engine 5. Tidak hanya *game engine*, penulis juga bisa mencoba berbagai aplikasi dan *plugins* berbeda sesuai dengan kebutuhan dalam proyek.

## **1.2 Tujuan Magang**

Tujuan penulis melaksanakan program magang di SuperPixel yaitu sebagai berikut:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain; dan
2. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *Creative Technologist* dan *3D Generalist*.
3. Sarana meningkatkan kemampuan merancang 3D model yang sesuai dengan keperluan industri, serta meningkatkan kemampuan *softskill* yang berupa kerja sama tim, komunikasi antar tim, dan manajemen waktu.

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

Penulis melaksanakan magang pada semester 8 tahun 2025. Magang ini merupakan program yang diwajibkan oleh kampus untuk mahasiswa tingkat akhir dan berjalan selama satu semester penuh. Minimal jam yang harus ditempuh penulis adalah 640 jam. Berikut penulis akan menjelaskan segala prosedur dan alur yang penulis tempuh hingga berhasil bekerja di tempat magang.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Berdasarkan ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara, agar penulis dapat lulus program magang, penulis harus memenuhi jumlah jam kerja minimal yaitu 640 jam. Untuk memenuhi persyaratan tersebut, penulis menerima kontrak kerja dengan SuperPixel selama 6 bulan yang dimulai dari

tanggal 6 Januari 2025 hingga 4 Juli 2025. Jadwal kerja dilakukan secara *hybrid* yaitu *work from home* pada hari senin dan jumat serta *work from office* pada hari selasa, rabu, dan kamis dari jam 09.00 hingga 18.00 WIB. Adapun ketentuan untuk liburan mengikuti jadwal *public holiday* Singapore.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Prosedur pelaksanaan magang yang penulis lakukan yaitu dengan melakukan pendaftaran magang track satu saat pra krs. Kemudian sekitar bulan Oktober hingga November penulis mencari perusahaan yang membuka lowongan magang sekaligus mengajukan magang ke 5 perusahaan berbeda melalui website merdeka UMN. Penulis kemudian mendapatkan cover letter pada tanggal 2 Desember 2024 untuk diserahkan kepada tempat-tempat magang tersebut sebelum mengikuti sesi wawancara. Penulis juga mengirimkan Curriculum Vitae dan Portofolio ke perusahaan-perusahaan tersebut. Penulis kemudian mendapatkan panggilan dari perusahaan pertama yaitu SuperPixel dan kemudian melakukan wawancara dengan SuperPixel. Penulis berhasil diterima bekerja pada tanggal 5 Desember 2024. Penulis kemudian mendapatkan acceptance letter dari studio manager SuperPixel yaitu Puput Wirasatya pada tanggal 23 Desember 2024. Penulis mulai bekerja pada tanggal 6 Januari 2025 sebagai *Creative Technologist* bagian *research and development*. Tugas penulis sebagai *Creative Technologist* di SuperPixel yaitu mengerjakan berbagai *asset* 3D seperti properti, karakter, untuk pengembangan projek media interaktif dari *client* SuperPixel, dan juga *render* 3D dalam aplikasi C4D. Pada bulan Februari penulis mulai melakukan bimbingan periode satu dengan dosen pembimbing dan mulai mengerjakan laporan ini.