

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penulis memilih program 3D *Creation* dengan tujuan untuk memahami proses tahapan penggerjaan aset 3D seperti *modeling*, *Uv mapping*, *texturing*, *lighting*, dan *rendering* secara profesional. Mengambil pekerjaan 3D sebagai program magang merupakan salah satu tantangan karena selama proses perkuliahan penulis lebih banyak fokus pada proyek yang dikerjakan secara 2D. Penulis juga menyadari kalau dalam industri kreatif sekarang 3D *artist* semakin dibutuhkan. Seorang 3D *artist* adalah orang yang bekerja dibagian produksi 3D animasi seperti, *modeler*, *rigger*, *texturer*, *animator*, *visual effect technician*, *lighter*, dan *renderer* (Beane, 2012).

Perusahaan GameLab.id sebagai tempat magang memberikan pengalaman bekerja dengan proyek magang yang mengikuti standar perkembangan industri 3D. Sistem magang yang diterapkan mempunyai fleksibilitas tinggi, pelaksanaan magang bisa dilakukan secara online, offline , dan hybrid. Dengan kesempatan magang di gamelab studio penulis berharap bisa mengembangkan portofolio khususnya 3D dan membuka peluang untuk berkerja di studio 3D yang profesional.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Melalui kesempatan magang di GameLab.id penulis mengharapkan bisa meningkatkan pemahaman proses keseluruhan penggerjaan aset 3D secara profesional dari sisi teknis dan kreativitas. Mempelajari proses penggerjaan yang sesuai dengan standar industri kerja dan kemampuan dalam mengikuti arahan pada setiap proyek yang diberikan dengan hasil akhir yang sesuai dan berkualitas. Mengikuti program magang menjadi sarana untuk menyalurkan ilmu yang sudah dipelajari selama proses perkuliahan di kampus dan mengaplikasikannya ke dalam dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Peserta magang mengajukan formulir pendaftaran di prostep.umn.ac.id bagian *Career Acceleration Program Track 1*. Setelah mendapatkan persetujuan dari *Pic* dan *HoD* di prostep.umn.ac.id, formulir pendaftaran dan surat pernyataan magang dari Gamelab.id di kirim ke kantor Educa Studio.

Proses pendaftaran magang dilakukan melalui website GameLab.id pada pemilihan program magang di divisi *3D Creation*. Peserta akan mendapatkan surat pesetujuan permohonan untuk magang dari Gamelab.id yang akan dilaksanakan selama 4 bulan mulai tanggal 11 Agustus 2025 sampai tanggal 28 November 2025.

Proses kegiatan magang dilakukan dari Senin sampai Jumat secara online melalui website GameLab.id. Peserta magang wajib melakukan absensi dan laporan harian 2 kali melalui *dashboard* GameLab.id dan grup WhatsApp terkait proses pekerjaan yang sedang dilakukan dan kendala yang dialami saat penggerjaan proyek.

Di awal magang penulis diberikan pelatihan dari studio Gamelab.id mengenai penggerjaan asset 3D. Pengumpulan setiap hasil proyek dilakukan melalui *Google Drive*. Di dalam setiap tahap penggerjaan penulis bisa berkonsultasi dengan supervisor studio GameLab.id terkait kendala atau masalah yang dihadapi.

Penulis akan mendapatkan proyek baru pembuatan asset 3D sesuai deskripsi proyek GameLab.id dan hasil proyek bisa digunakan di animasi, game, dan aplikasi. Proses penggerjaan menyesuaikan tahapan 1 minggu *Pre-Production*, 2 minggu *production* dan 1 minggu *Post-Production*.

Nama perusahaan : PT. EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA

Supervisor : Izza Azzurri, S.T.

Hari Kerja : Senin – Jumat (WFH)

Jam Kerja : 08:00 – 17:00