

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era kemajuan teknologi digital, Industri *game* di Indonesia saat ini merupakan salah satu industri kreatif yang berkembang cukup besar. Mudah dan luasnya akses pada platform digital, ditambah dengan munculnya beberapa *developer* game lokal yang mendorong Industri ini semakin berkembang. Dalam game, *VFX* memiliki peranan yang sangat penting dalam menghadirkan pengalaman yang imersif dan sinematik, sehingga bisa meningkatkan kepuasan sekaligus daya tarik *visual* (Patel & Dagaswala, 2024). *VFX* bisa berfungsi sebagai penguat estetika dan juga daya tarik pemain serta bisa menjadi ciri khas yang membedakan game yang satu dengan yang lainnya.

Dalam melaksanakan program magang, pencarian dilakukan terhadap beberapa studio yang berbasis di Indonesia. Pencarian tersebut difokuskan pada studio yang sesuai dengan bidang dan keahlian yang dipilih, yaitu sebagai *VFX Artist*, khususnya yang bergerak pada bidang animasi, maupun game. Setelah mengajukan sejumlah lamaran dan melalui tahap seleksi di beberapa studio, akhirnya diperoleh kesempatan untuk bisa bergabung ke NOUVERIOR.

NOUVERIOR merupakan studio animasi yang saat ini sedang mengembangkan proyek game independen mereka. Game yang mereka sedang kembangkan berasal dari *Intellectual Property (IP)* mereka. Salah satu daya tarik untuk bergabung dalam pengembangan game, adalah karena penggunaan konsep *visual* dengan gaya *stylized*. Hal tersebut mendorong pengajuan lamaran dengan posisi sebagai *VFX Artist* di NOUVERIOR.

Peran sebagai *VFX Artist* menuntut keterlibatan langsung dalam proses produksi. Kemampuan dasar yang dimiliki berasal dari pengalaman selama perkuliahan, khususnya melalui mata kuliah *Introduction to Digital VFX*,

Simulation in VFX, serta beberapa mata kuliah lain yang berkaitan dengan produksi animasi. Pengetahuan dan pengalaman tersebut dapat diterapkan kembali saat menjalani magang, meskipun perlu melakukan penyesuaian karena penggunaan *software* yang berbeda. Selama periode magang, berbagai usaha dilakukan untuk dapat memberikan kontribusi secara maksimal. Laporan ini disusun untuk menjelaskan pengalaman tersebut sebagai salah satu syarat kelulusan program studi.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Selama berkuliah, kompetensi didapat dari berbagai mata kuliah yang bisa mendukung keahlian, diantaranya seperti *Introduction to Digital VFX*, *Digital Simulation in VFX*, dan juga *Hybrid Film Production*. Beberapa dari mata kuliah tersebut mendukung pengetahuan mengenai aspek teknis (*hard skills*). Selain itu, di beberapa mata kuliah tersebut menuntut untuk bisa bekerja secara kolaboratif dalam tim, sekaligus juga mengembangkan kemampuan komunikasi, serta pengelolaan waktu yang baik (*soft skills*).

Dengan bekal *hard skills* serta *softskills* yang telah di dapatkan selama masa kuliah, program magang dijalani dengan memberikan kontribusi dalam proyek yang sedang dikerjakan oleh studio. Tujuan dari program magang ini adalah untuk mengembangkan dan memperluas kembali wawasan mengenai sistem kerja serta sistem dari studio dalam pembuatan *VFX*. Pengalaman magang yang berharga ini dapat dimanfaatkan untuk mempelajari hal-hal baru, mengasah kemampuan, serta terus berkembang untuk menjadi bekal ke depannya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan program magang diawali dengan tahap pembekalan magang dari kampus, pembuatan CV dan portfolio, riset mandiri terhadap studio yang ingin dilamar, melakukan pelamaran magang, hingga akhirnya bisa bekerja secara langsung. Sebelum memasuki proses pelamaran, CV dan portfolio terbaru dibuat terlebih dahulu dengan mencantumkan karya-karya yang telah dibuat selama masa

perkuliahannya. Portfolio disusun seperti buku artbook yang berisi pengenalan diri hingga hasil karya seperti showreel, hasil dari proyek 3D yang telah dilaksanakan.

Setelahnya, pencarian tempat magang mulai dilakukan melalui sosial media maupun website pencari kerja yang berbasis skill 3D. Beberapa studio yang dipilih yaitu Lumine Studio, MossMoss Studio, Infinite Studio, Brownbag Studio, Enspire Studio, SuperPixel, LYS Animation Studio, Nouverior Studio. Pengajuan cover letter dilakukan pada website Prostep UMN. Beberapa dari studio tersebut tidak mencantumkan apakah sedang membuka magang pada website maupun sosial media mereka. Oleh karena itu, dilakukan pencarian alamat email perusahaan secara mandiri untuk kemudian mengirimkan lamaran dan juga berkas persyaratan yang diperlukan. Beberapa perusahaan tidak membalas email dan beberapa yang lainnya membalas dan meresponnya dalam bentuk interview sebagai tahap seleksi selanjutnya.

Nouverior adalah salah satu studio yang memberikan lampu hijau untuk bisa melanjutkan ke tahap interview online melalui google meet. Setelah dinyatakan diterima untuk melaksanakan magang di Nouverior selama enam bulan, terhitung dari bulan Juli hingga Januari, kegiatan magang dilaksanakan secara Work From Home (WFH). Selanjutnya, dilakukan briefing pertama secara daring, dimana *Supervisor* sekaligus CEO dari Nouverior memberikan informasi mengenai sistem kerja serta memberikan peran sebagai *VFX Artist* untuk pembuatan *special effect* pada proyek game yang sedang di kerjakan oleh Nouverior.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA