

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam tiga dekade terakhir telah melakukan beragam inovasi yang berdampak besar pada bidang animasi tiga dimensi, menjadikan profesi *3D artist* semakin diminati dalam industri kreatif. Seorang *3D artist* dituntut mampu menjalankan perangkat lunak sesuai standar industri, sekaligus menguasai keterampilan teknis seperti *modelling*, *texturing*, *rigging*, *lighting*, *animation*, hingga *rendering*. Ketertarikan terhadap dunia animasi tiga dimensi berawal dari hobi menonton film animasi dan bermain game, sehingga menciptakan rasa ingin tahu bagaimana proses di baliknya, terutama memperdalam pemahaman mengenai alur kerja *3D artist* dari awal hingga menghasilkan sebuah karya.

Pada jenjang pendidikan akademik, khususnya di Universitas Multimedia Nusantara, kegiatan magang merupakan salah satu program penting yang wajib diikuti mahasiswa sebagai bagian dari kurikulum untuk memperoleh gelar sarjana. Program ini tidak hanya bertujuan untuk memenuhi syarat akademik, tetapi juga menjadi jembatan bagi mahasiswa dalam mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja.

Melalui program magang, mahasiswa berkesempatan memahami secara lebih mendalam bagaimana teori, pengetahuan, dan keterampilan yang sudah diperoleh di bangku kuliah dapat diterapkan dalam praktik profesional di industri kreatif. Dengan demikian, langkah pertama dalam pelaksanaan program magang yakni mencari tempat magang sesuai dengan jurusan dan kemampuan yang dimiliki,

karena hal tersebut akan sangat memengaruhi kualitas pengalaman yang diperoleh. Pencarian dilakukan melalui media sosial dan ditemukan beberapa studio yang relevan seperti Oray Studios, The Little Giantz, Redhot CG, Wolftagon, dan Lumine Studio sebagai pilihan tempat untuk program magang. Namun, setelah melalui berbagai proses, dimulai dari mengirim lamaran hingga proses seleksi di beberapa studio terkait, keputusan akhir ditetapkan pada Oray Studios sebagai tempat untuk mengikuti program magang.

Oray Studios merupakan studio kreatif yang bergerak di bidang desain serta mengerjakan proyek-proyek seperti game, komik, dan animasi. Studio ini telah berpengalaman dalam mengerjakan berbagai proyek berskala besar, baik lokal maupun internasional. Selama magang, penulis berkontribusi dalam pembuatan game dengan mengikuti standar kualitas industri sebagai *3D artist*. Pelaksanaan program magang di Oray Studios diharapkan dapat memberikan pengalaman berharga sekaligus menjadi bekal penting dalam menghadapi dunia kerja di industri kreatif.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Mengikuti program magang merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar Sarjana. Program ini tidak hanya semata-mata menjadi kewajiban akademik, tetapi juga menjadi sarana penting dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja. Tujuan utama program magang adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu dan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat memahami bagaimana konsep yang diperoleh di bangku kuliah diterapkan dalam dunia kerja, sekaligus mengenali dinamika serta tantangan yang muncul secara langsung.

Sejalan dengan tujuan tersebut, Oray Studios menjadi tempat pelaksanaan magang yang ditujukan untuk mempelajari alur kerja serta sistem yang diterapkan

dalam proses produksi dengan terlibat secara langsung dalam penggeraan proyek-proyek di dalam studio, dengan harapan kedepannya dapat mampu mengembangkan *soft skills* seperti kemampuan berkomunikasi, dapat berkolaborasi dengan baik, manajemen waktu, dan *problem-solving* dalam pekerjaan. serta mengembangkan *hard skills* yang telah dipelajari melalui beberapa mata kuliah, seperti *Moving Image Craftmanship in Animation*, *3D Character Animation*, dan *Technical Artistry for 3D Animation*. Beberapa mata kuliah tersebut berfokus pada bidang *3D artist* yang mencakup *3D modelling*, *texturing*, *rigging* dan *3D animation*. Adapun tujuan lain seperti memperoleh pengalaman dan memperluas koneksi. pada program magang ini, diharapkan tidak hanya sekedar menyelesaikan kewajiban akademik, tetapi juga menjadikannya sebagai bentuk upaya untuk mempersiapkan diri menghadapi persaingan di dunia kerja setelah lulus dari universitas.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada tahap awal, langkah yang dilakukan adalah menghubungi akun Instagram Oray Studios pada tanggal 5 Juni 2025 untuk menanyakan perihal ketersediaan program magang. Setelah itu Oray Studios merespon, bahwasannya ada beberapa posisi yang tersedia untuk program magang mereka yakni *2D artist*, *3D artist*, *graphic designer*, *2D/3D snimator*, dan *programmer*. Adapun informasi tambahan yang diberikan bahwa durasi magang minimal dijalani selama 3 bulan atau sekitar lima ratus jam kerja. Setelah menerima informasi tersebut, penulis melamar sebagai peserta magang *3D artist* dan segera mengirimkan email pada tanggal 10 Juni 2025 dengan melampirkan *curriculum vitae* (CV) dan portofolio dalam bentuk *showreel*. Pada hari yang sama, pihak Oray Studios menyampaikan bahwa CV dan portofolio yang sudah dikirimkan telah diterima dan akan diproses melalui tahap seleksi terlebih dahulu. Pihak perusahaan juga menegaskan akan memberikan kabar selanjutnya apabila dinyatakan lulus seleksi.

Tanggal 13 Juni 2025, Oray Studios resmi menerima penulis sebagai peserta magang *3D artist*, dan diperkenankan melaksanakan program magang mulai hari Senin, 23 Juni 2025, di kantor Oray Studios yang berlokasi di Jl. Cemara No.22, Pasteur, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat 40161. Namun, karena memerlukan waktu persiapan untuk berpindah ke Bandung, dilakukan negosiasi dan disetujui untuk memulai kegiatan magang pada tanggal 30 Juni 2025. Pada hari pertama magang, penyambutan dilakukan oleh Razi Fardiansyah selaku *project manager*, Beliau memberikan serta menjelaskan dokumen bertajuk Undang-Undang Oray (UUO) yang berisi aturan dan alur kerja (*workflow*) yang wajib diikuti oleh seluruh pekerja Oray Studios. Beliau juga memperkenalkan Halilintar Wighar Putra selaku *3D lead artist* sekaligus mentor selama program magang berlangsung.

Oray Studios atau PT. Genta Cipta Komunika memberikan fleksibilitas bagi seluruh karyawan untuk hadir di kantor dengan jam kedatangan antara pukul 08.00 hingga 11.00 WIB, setiap Senin sampai Jumat. Jam kerja dicatat melalui situs internal dengan fitur *timer*. Proses pencatatan dimulai secara individu setiap karyawan dengan menekan tombol *start day* yang menandakan awal jam kerja, kemudian diakhiri dengan menekan tombol *end day* setelah jam kerja terpenuhi. Total jam kerja adalah delapan jam per hari, dengan tambahan waktu istirahat maksimal satu jam yang dapat digunakan kapan saja dengan menekan tombol *AFK*. Dalam program magang, peran kerja yang dijalankan adalah sebagai *3D artist* dengan bertanggung jawab mengerjakan *3D modelling*, *texturing*, *rigging*, dan *3D animation*, yang diberikan oleh *3D lead artist* maupun *3D artist* lain untuk keperluan proyek-proyek game yang sedang mereka kembangkan, setelah tugas sudah selesai dikerjakan dan disetujui oleh *3D lead artist*, *file* diunggah ke penyimpanan Google Drive dan tautan dibagikan melalui platform Discord internal Oray Studios.