

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ekonomi ekonomi digital pada masa kini semakin mendorong kebutuhan terhadap teknologi visual, khususnya pemanfaatan aset 3D yang banyak digunakan dalam berbagai sektor seperti perangkat lunak, pendidikan, permainan interaktif, hingga media hiburan. Aset 3D berperan tidak hanya sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai sarana penyampaian informasi yang kompleks agar lebih mudah dipahami. Penelitian Teplá et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan model dan animasi 3D dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar peserta didik, karena visualisasi dinamis membantu memahami konsep abstrak dengan lebih efektif.

Gamelab Indonesia adalah sebuah platform pelatihan dan pendidikan kerja yang dikembangkan oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia, atau yang lebih dikenal dengan nama Educa Studio. Perusahaan ini telah lama bergerak di bidang pengembangan media edukasi berbasis buku, animasi, gim, serta aplikasi pembelajaran yang mudah diakses dan menyenangkan bagi masyarakat luas. Beberapa produk unggulan Educa Studio yang cukup dikenal antara lain *Riri Cerita Anak Interaktif* melalui kanal YouTube, seri aplikasi edukatif *Marbel*, serta layanan pembelajaran digital *Gamelab* yang menghubungkan dunia pendidikan dengan kebutuhan industri. Penulis memilih untuk mengikuti program magang 3D Creation di Gamelab Indonesia sebagai 3D Artist Intern, dengan tujuan memperdalam keterampilan dalam pembuatan aset 3D sekaligus memperoleh pengalaman langsung mengenai proses kerja di industri game development.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Penulis mengajukan kerja magang di Educa Studio sebagai 3D Generalist dengan maksud dan tujuan berikut :

1. Memperoleh pengalaman langsung bekerja di lingkungan industri kreatif, khususnya pada bidang pengembangan gim.
2. Mempelajari alur kerja (workflow) pembuatan aset 3D yang berhubungan dengan gim, mulai dari perancangan model, texturing, rigging, hingga implementasi pada game engine.
3. Memahami pola pikir yang dibutuhkan dalam pengerjaan aset 3D secara menyeluruhan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Kegiatan magang di Gamelab Indonesia dilaksanakan selama 4 bulan, yaitu sejak 18 Agustus 2025 hingga 05 Desember 2025. Selama periode tersebut, penulis menjalani sistem kerja *Work From Home* (WFH) dari hari Senin sampai Sabtu, pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Dalam pelaksanaannya, terdapat ketentuan khusus WFH, antara lain absen pagi pada pukul 08.00 WIB serta absen sore setelah pukul 17.00 WIB. Penulis juga diwajibkan menuliskan laporan pekerjaan sebanyak dua kali dalam sehari, yaitu pada pukul 11.00 WIB dan 16.00 WIB. Untuk kebutuhan komunikasi, seluruh koordinasi magang dilakukan melalui grup WhatsApp.

Sebelum memulai kegiatan magang, penulis melalui beberapa tahap administrasi. Proses pendaftaran diawali dengan pencarian informasi magang secara mandiri melalui internet hingga menemukan website resmi Gamelab Indonesia. Setelah menentukan pilihan, penulis mengajukan tempat magang melalui sistem Prostep UMN. Setelah disetujui pihak kampus, penulis mengunduh *cover letter* sebagai dokumen pendukung. Selanjutnya, penulis mendaftarkan diri

melalui website Gamelab dengan mengunggah CV dan portofolio. Setelah mendapat kabar diterima melalui email, penulis memberikan dokumen identitas kepada pihak Educa Studio melalui website Gamelab. Pada tanggal 14 Agustus, penulis juga melakukan proses KRS dengan mengambil program magang Track 1. Setelah seluruh berkas dinyatakan lengkap, penulis resmi memulai magang.

Pada hari pertama magang, penulis mendapatkan penjelasan melalui google meet mengenai sistem kerja, pengenalan studio, serta cara penggunaan website internal. Komunikasi sehari-hari dilakukan melalui grup WhatsApp, sedangkan laporan kerja wajib dibuat dua kali sehari. Selain itu, untuk setiap proyek yang dikerjakan, penulis juga mendapatkan dokumen penjelasan tambahan berupa PDF yang berisi panduan spesifik mengenai alur penggerjaan yang spesifik pada project atau tugas yang diberikan.

