

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan industri *game*, VFX memiliki peran penting sebagai elemen artistik dan sebagai media komunikasi visual antara *game* dan pemain. Efek visual tidak hanya berfungsi untuk memperindah tampilan tetapi juga memberikan umpan balik yang membantu pemain memahami situasi dalam *game* tanpa menggunakan kata. Melalui efek seperti cahaya, ledakan, atau perubahan warna, pemain dapat merasakan intensitas permainan dan mendapatkan pengalaman yang lebih imersif serta menarik secara visual.

Selama menjalani proses magang, pengajuan dilakukan ke sejumlah studio animasi di Indonesia dengan fokus pada posisi yang sesuai dengan kemampuan, yaitu animasi karakter 3D dan VFX. Kedua bidang tersebut memberikan peluang untuk masuk ke industri animasi maupun *game*. Setelah melewati tahap seleksi dan wawancara di beberapa studio, akhirnya memperoleh kesempatan untuk bergabung dengan Nouverior.

Nouverior adalah studio animasi yang saat ini sedang mengembangkan proyek *game* original dengan gaya visual yang imut dan *stylized*. Konsep visual tersebut menjadi daya tarik tersendiri karena menggabungkan kreativitas artistik dengan karakteristik unik yang membedakan proyek ini dari *game* lain.

Peran seorang *VFX Artist* di dalam proses produksi sangat penting karena terlibat langsung dalam tahap pengembangan visual berdasarkan konsep yang telah dibuat pada *concept artist* pada fase pra-produksi dan saat produksi. Ilmu dan keterampilan dasar tentang *VFX* diperoleh dari pengalaman selama perkuliahan namun penggunaan software baru menuntut proses penelitian dan pengembangan lebih lanjut. Proses tersebut menjadi kesempatan untuk memperdalam pemahaman

dan meningkatkan kemampuan dalam menghadapi tantangan produksi nyata di industri

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Selama masa perkuliahan berbagai mata kuliah seperti *Introduction to Digital VFX*, *Hybrid Film Production*, dan *Digital simulation VFX* memberikan pemahaman yang luas mengenai jenis-jenis efek visual. Meskipun sebagian besar pembelajaran berfokus pada penerapan dalam film, dasar yang diperoleh tetap menjadi fondasi kuat untuk diterapkan di industri *game*. Dari proses pembelajaran tersebut terbentuk kemampuan teknis sebagai *hard skills* serta kemampuan komunikasi dan kolaborasi sebagai *soft skills* yang mendukung kesiapan untuk kerja di dunia profesional..

Dengan keterampilan tersebut, program magang menjadi wadah untuk menguji sekaligus memperdalam pemahaman terhadap proses kerja di industri. Melalui kegiatan ini, diperoleh kesempatan untuk mengenal sistem kerja serta pipeline yang digunakan dalam produksi *VFX*, khususnya pada pengembangan *game*. Pengalaman yang didapat membantu memahami alur kerja, tahapan produksi, serta penerapan *VFX* menggunakan software yang dirancang khusus untuk kebutuhan industri *game*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

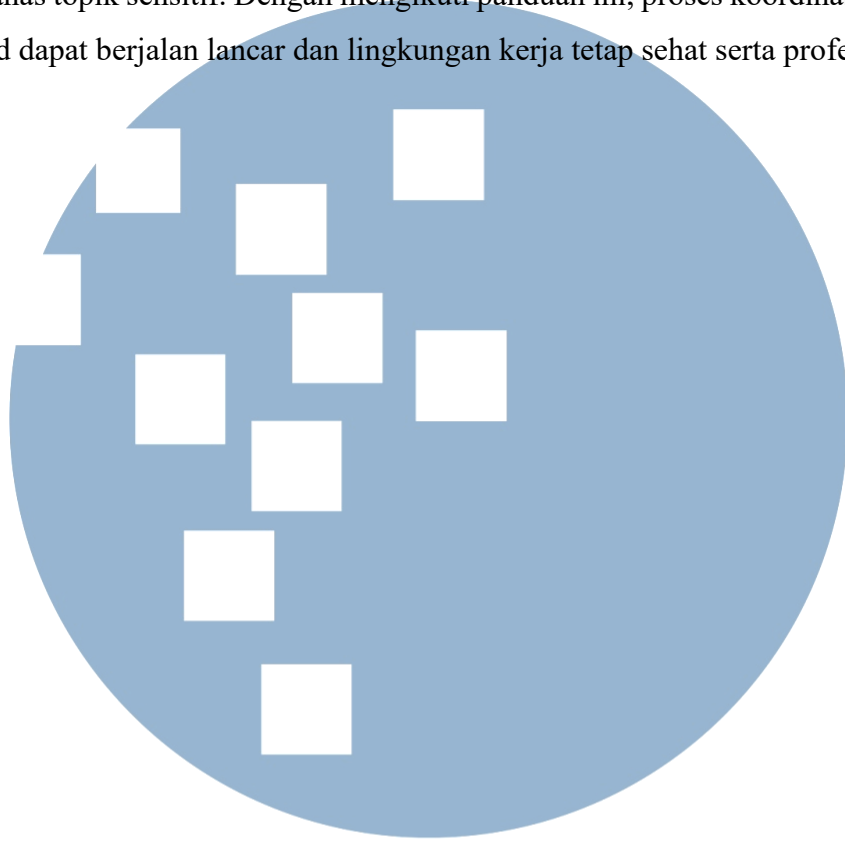
Pelaksanaan program magang diawali dengan kegiatan pembekalan magang dari kampus. Pada tahap ini dilakukan pembuatan pembuatan *Curriculum Vitae* (CV) dan portofolio, serta riset mandiri untuk menentukan studio atau perusahaan yang ingin dilamar. Sebelum proses lamaran dimulai menentukan studio atau perusahaan yang ingin dilamar. Sebelum proses lamaran dimulai, dilakukan pembaruan CV dan portofolio dengan menambahkan hasil karya yang telah dibuat selama perkuliahan. Portofolio disusun melalui website Artstation yang menampilkan berbagai karya 3D, serta dilengkapi dengan *showreel* di Youtube yang menampilkan rangkuman proyek terbaik.

Setelah persiapan selesai, proses pencarian studio dilakukan melalui berbagai situs dan media sosial yang menerima magang di bidang 3D. Beberapa studio yang menjadi pilihan antara lain adalah Mossmoss Studio, Brownbag Studio, Enspire Studio, Lumine Studio, Superpixel, dan Nouverior Studio. Pengajuan lamaran dilakukan dengan mengirimkan *cover letter* melalui website merdeka UMN. Karena beberapa studio tidak memberikan informasi yang jelas mengenai penerimaan magang, langkah selanjutnya adalah menghubungi langsung melalui email dengan melampirkan CV dan Portofolio. Beberapa studio tidak memberikan tanggapan sedangkan yang lain memberikan respons berupa wawancara daring dan tes untuk menilai kelayakan pelamar.

Studio yang menerima adalah Nouverior Studio. Proses wawancara dilakukan secara daring melalui Google Meet, kemudian dilanjutkan dengan sesi wawancara tambahan melalui discord. setelah dinyatakan diterima sebagai peserta magang di Nouverior selama enam bulan, terhitung dari bulan juli hingga januari, kegiatan dilakukan secara *Work From Home* (WFH). Proses pengarahan dan koordinasi dilaksanakan melalui Discord, dimana CEO studio memberikan penjelasan mengenai pipeline pembuatan *game* serta pembagian tugas yang harus diselesaikan selama program magang berlangsung.

Selama magang di Nouverior, terdapat beberapa ketentuan yang harus diikuti dalam penggunaan Discord sebagai platform utama komunikasi. Hal yang perlu dilakukan antara lain menunjukkan sikap saling menghargai, menjaga kehadiran daring serta respons cepat selama jam kerja, dan memastikan nama akun telah disesuaikan agar mudah dikenali oleh anggota tim lain. Peserta magang juga diwajibkan menjaga kerahasiaan seluruh informasi perusahaan menggunakan kanal yang tepat untuk setiap diskusi, serta memberikan umpan balik secara konstruktif agar suasana kerja tetap positif dan produktif. Sementara itu, hal yang tidak boleh dilakukan mencakup membagikan informasi perusahaan ke luar server, mengundang orang luar tanpa izin, menyebarkan informasi palsu, serta menunjukkan perilaku tidak pantas seperti diskriminasi, perundungan, atau

membahas topik sensitif. Dengan mengikuti panduan ini, proses koordinasi melalui Discord dapat berjalan lancar dan lingkungan kerja tetap sehat serta profesional.



UMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A