

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak berkuliah di jurusan animasi, penulis telah memiliki ketertarikan sendiri terhadap animasi tiga dimensi. Bagi penulis, animasi tiga dimensi adalah sebuah bidang yang luas untuk dieksplor dan menjadi hal yang menantang bagi penulis untuk berkarya. Di Indonesia, animasi 3D sudah semakin sering digunakan dalam pembuatan film, periklanan, dan kebutuhan hiburan. Hal ini dikarenakan animasi 3D yang semakin berkualitas akibat perkembangan teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi dalam mengakselerasi pertumbuhan animasi 3D, permintaan tenaga kerja 3D *artist* meningkat pesat untuk memenuhi kebutuhan pasar tersebut.

Menurut Beane (2012), setiap orang yang terlibat dalam tahap produksi animasi 3D disebut sebagai 3D *artist*. Salah satu pekerjaan yang termasuk dalam 3D *artist* merupakan 3D *generalist*. Yang disebut sebagai seorang 3D *generalist* adalah setiap individu yang cakap dalam segala aspek produksi animasi 3D. Aspek produksi animasi 3D yang dikuasai seorang 3D *generalist* meliputi *modeling*, *texturing*, *rigging*, dan animasi (Beane, 2012). 3D *generalist* dibutuhkan dalam produksi animasi 3D karena dapat membantu dari berbagai aspek untuk mempercepat proses produksi.

Dari sekian banyaknya perusahaan yang bergerak dalam bidang 3D, penulis memilih perusahaan Uratnadi Visual Works untuk melaksanakan kegiatan magang. Uratnadi Visual Works itu sendiri adalah perusahaan 3D, VFX, CGI, *motion graphic*, dan 2D untuk kebutuhan iklan, series, *music video*, dan film. Penulis memilih Uratnadi Visual Works karena penulis mencari tempat magang yang bisa menciptakan video animasi 3D untuk iklan dan media hiburan lainnya yang menarik perhatian. Selain itu penulis ingin mencari ilmu baru untuk memperdalam pengetahuan penulis terkait 3D. Penulis juga memiliki keinginan untuk mencari

tahu budaya dan proses kerja industri animasi agar dapat membangun relasi dan bekerja sama dengan perusahaan ternama. Uratnadi Visual Works telah melayani Disney dan Samsung sehingga penulis percaya bahwa studio ini menjadi studio yang tepat untuk mempelajari proses kerja industri animasi, berelasi, dan bekerjasama dengan perusahaan ternama.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan praktik kerja magang ini dengan alasan sebagai berikut:

1. Untuk merasakan dan memperoleh pengalaman secara langsung dalam industri animasi terutama di bidang 3D.
2. Mendapatkan pengetahuan mengenai proses kerja yang digunakan dalam dunia industri untuk menyelesaikan projek secara efektif sehingga penulis dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu tersebut dalam dunia kerja.
3. Mengembangkan *skill* baik *soft skill* maupun *hard skill* untuk meningkatkan kualitas kerja.
4. Memperluas koneksi di dalam dunia kerja.
5. Untuk memenuhi syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melamar ke perusahaan Uratnadi Visual Works melalui email pada tanggal 27 April 2021 yang disertai dengan pengiriman *curriculum vitae* dan portofolio. Penulis diundang untuk melakukan tahap wawancara pada tanggal 29 April 2021, akan tetapi karena penulis mendapati adanya halangan pada tanggal tersebut tahap wawancara diundur. Kemudian penulis melaksanakan tahap wawancara pada tanggal 30 April 2021 menggunakan aplikasi *Zoom*. Penulis diterima menjadi intern dalam bidang 3D *modeler* pada tanggal 1 Mei 2021 melalui email dan surat pernyataan telah diterima kerja dari pihak Uratnadi Visual Works. Namun karena yang dibutuhkan studio adalah 3D *generalist* maka penulis beralih job desk menjadi

3D *generalist*. Waktu pelaksanaan magang dimulai pada tanggal 28 Juni hingga 28 Desember 2021. Total jam kerja sudah mencapai 703 jam.

Pada awalnya magang dilakukan setiap hari dari Senin sampai Jumat. Magang kemudian dilaksanakan dari hari Senin hingga Sabtu dikarenakan penulis beserta rekan-rekan *internship* lainnya memohon untuk menambahkan waktu magang. Kerja magang dilakukan pada pukul 08.00 hingga 17.00 WIB disertai dengan jam istirahat selama 1 jam dan pelaksanaan *briefing* pada pukul 10.00 dan 17.00 WIB. *Briefing* bertujuan sebagai absensi dan pemberitahuan informasi terkait apa yang perlu dikerjakan. Karena studio Uratnadi Visual Works merupakan studio yang fleksibel maka jam kerja magang bisa dilakukan hingga pukul 18.00 WIB. Adapun perangkat yang digunakan adalah *software* Autodesk Maya, Zbrush, Substance Painter, dan Photoshop.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA