

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pertumbuhan industri film khususnya pada bidang animasi di Indonesia menunjukkan peluang bertumbuh yang besar. Hal ini ditunjukkan dari kegunaan animasi yang mendukung berbagai kebutuhan masyarakat dalam dunia hiburan hingga pendidikan. Sebagai sebuah sarana audio visual yang efektif dan efisien dalam fungsinya, animasi memiliki beragam bentuk untuk kebutuhannya. Tersedia untuk dinikmati oleh masyarakat melalui berbagai platform, animasi hadir dalam bentuk iklan digital, pembuatan *game assets*, film, hingga serial animasi.

Serial animasi adalah salah satu bentuk animasi yang diminati masyarakat sebagai sebuah hiburan maupun sarana pendidikan yang dapat disajikan dalam bentuk animasi 2D maupun 3D. Pada sebuah produksi serial animasi 3D yang akan melalui proses *pre-production*, *production*, dan *post-production*, dibutuhkan kerja sama dari berbagai divisi yang terlibat. Beberapa divisi yang dibutuhkan dalam proses pembuatannya adalah divisi 3D *asset*, *rigging*, *animation*, *lighting*, hingga *compositing*. Kelancaran kerjasama antar divisi membutuhkan *pipeline* khusus dalam pembuatan serial animasi 3D yang efektif dan efisien namun dengan kualitas yang maksimal.

Dalam pembuatan 3D *asset* pada sebuah serial animasi, seorang 3D *modeler* memiliki tanggung jawab untuk dapat membuat sebuah model yang siap untuk digunakan dalam proses produksi. Hal ini penting dilakukan karena dalam proses pengerjaan atau *pipeline* sebuah serial animasi 3D, aset yang dihasilkan oleh 3D *modeler* akan menjadi dasar untuk pekerjaan divisi selanjutnya. Sehingga dalam pembuatan sebuah model 3D, seorang 3D *modeler* harus bisa menerapkan konsep *modeling* yang bersih, rapi, dan terpercaya sesuai *pipeline* yang sudah ditentukan. Selain membuat *model*, proses *unwrap UV*, *baking*, hingga *texturing* juga merupakan tanggung jawab 3D *modeler* dalam memastikan kualitas aset yang siap memasuki proses produksi selanjutnya.

Dengan minat penulis dalam menekuni bidang animasi 3D sebagai seorang 3D *modeler*, penulis sangat tertarik dengan kesempatan bekerja sebagai 3D *modeling intern* yang dibuka oleh Lumine Studio. Pengalaman Lumine Studio yang sudah menekuni industri animasi di Indonesia selama lebih dari 10 tahun sudah terkenal dengan kualitas karya animasi yang profesional dalam berbagai platform. Penulis berharap dengan bergabung tim 3D *asset* di Lumine Studio, penulis dapat belajar menghasilkan model 3D mengikuti *pipeline* dan *timeline* dari studio dengan standar kualitas industri maupun melatih sikap profesionalitas.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain sebagai mata kuliah wajib dan syarat kelulusan, *internship* atau magang ditujukan untuk mendukung mahasiswa meningkatkan pengalaman dan wawasan akan *pipeline* maupun *timeline* kerja pada industri animasi. Keragaman platform digital yang digunakan dalam industri membutuhkan *pipeline* yang berbeda sesuai kebutuhan untuk mencapai hasil yang maksimal dengan efisien. Melalui program kerja magang, penulis mendapatkan kesempatan selain untuk mempelajari *pipeline* proyek studio juga profesionalitas yang dibutuhkan dalam lingkungan kerja khususnya pada pembuatan model 3D. Dengan kesempatan kerja magang di Lumine Studio yang memiliki banyak pengalaman dalam berbagai proyek animasi 3D, diharapkan penulis dapat meningkatkan pemahaman akan proses produksi animasi 3D yang efektif dan efisien dalam studio.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang



Gambar 1.1. Prosedur Magang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Dalam pencarian tempat magang, penulis secara berkala melakukan eksplorasi untuk lowongan magang yang dibuka oleh beberapa studio di Indonesia sambil mempersiapkan diri untuk menjalankan prosedur magang seperti gambar di atas. Setelah mempertimbangkan satu dan lain hal, pada 19 Desember 2020, seminggu setelah menyelesaikan revisi skripsi untuk sidang akhir, penulis melakukan pengajuan beberapa tempat magang untuk KM-1. Sambil menunggu surat pengantar magang, penulis mulai melamar sebagai 3D *artist* ke FXMedia dan 3D *modeler* ke Lumine Studio pada 22 Desember 2020. Dua hari setelah mengirimkan lamaran tersebut, penulis mendapatkan undangan untuk melakukan *video interview* dengan Lumine Studio pada 29 Desember 2020 yang penulis terima.



Gambar 1.2. Proses Persiapan Kerja Magang Penulis

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Dalam *video interview* tersebut, penulis mulai diwawancarai oleh Nadia Santoso (*3D Asset Supervisor*) dan Wenie Rahardja (*FX Supervisor*) yang membahas *showreel* dan menguji kompetensi penulis dalam proses produksi model 3D. Selain itu, proses wawancara juga membahas prosedur kerja studio ditengah pandemi, akomodasi, dan durasi kerja magang. Setelah wawancara selesai, penulis diberitahu untuk menunggu hasil keputusan penerimaan magang yang akan disampaikan paling lambat 2 minggu setelah wawancara dilakukan. Pada 8 Januari 2021, penulis menerima *email* tawaran kerja magang di Lumine Studio sebagai 3D *modeler* dengan durasi kontrak yang dimulai dari 25 Januari 2021 hingga 18 Juni 2021. Sebagai pilihan pertama tempat magang yang ingin dituju, penulis menerima tawaran tersebut dan mulai membicarakan alokasi kerja

dengan Wenie Rahardja dan Nadia Santoso. Berikut adalah list yang berisi informasi singkat mengenai kerja magang yang dilakukan penulis:

- Nama Perusahaan : PT. Sinar Cipta Lumindo – Lumine Studio
- Supervisor : Nadia Santoso
- Divisi : 3D Asset
- Alamat : Jl. Boulevard Raya blok PA 1 no 5-6, Pegangsaan Dua, Kec. Kelapa Gading
- Periode magang : 25 Januari 2021 – 18 Juni 2021
- Hari kerja : Senin - Jumat
- Jam kerja : 09.30 – 18.30 WIB

Dalam menjalankan magang di Lumine Studio, penulis melakukan kerja magang dari hari Senin sampai Jumat mulai pukul 09.30 WIB hingga 18.30 WIB di mana terdapat 1 jam waktu istirahat. Pada masa pandemi ini, penulis melaksanakan kerja magang dengan kombinasi *work from home* dan *work on site* yang di mana setiap hari Selasa dan Kamis penulis datang bekerja di studio. Hal ini ditujukan agar penulis dapat membiasakan diri dengan tata kerja di studio maupun membangun relasi dengan tim studio dari berbagai divisi. Walaupun bekerja dari rumah, penulis tetap dapat menjalankan pekerjaan dengan lancar karena dapat mengontrol komputer studio dari komputer rumah yang dibantu oleh tim IT studio.

Pada hari pertama bekerja sebagai *3D modeling intern* di Lumine Studio, penulis mulai diperkenalkan dengan lingkungan studio, prosedur kerja, dan tim dari divisi lain oleh Wenie Rahardja dan Nadia Santoso. Untuk pengisian data alokasi kerja dan perihal absen, penulis dibimbing oleh Nadya Vanessa sebagai *Production Assistant*. Secara berkala, dalam proses pembuatan model 3D yang mengikuti *production pipeline* dan mempertahankan standar kualitas produksi, penulis dibimbing oleh Nadia Santoso sebagai pembimbing lapangan dan *3D Asset Supervisor*.

Selama masa kerja magang, penulis ditempatkan dalam proyek serial animasi anak *Little Girl* yang dipimpin oleh Nadia Santoso dan David Wirawan sebagai *Lead 3D Artist* untuk divisi aset 3D. Di Lumine Studio, pembagian kerja

sudah diatur dengan rapih dan detail untuk tiap divisi dan memiliki *pipeline* dan *timeline* yang harus diikuti untuk mempertahankan standar kualitas produksi. Sebagai *3D modeling intern*, penulis dipandu oleh Nadia Santoso dan David Wirawan dalam melakukan proses pembuatan model 3D, *unwrap*, *PBR texturing*, hingga *asset cleanup* yang sesuai *pipeline* serial animasi.

Sambil melaksanakan proses kerja magang, penulis juga mempersiapkan laporan magang dengan menyicil pembuatannya setiap hari libur. Setelah menyelesaikan bab I dan II, penulis melakukan bimbingan pertama melalui email dengan dosen pembimbing magang, Christine Mersiana Lukmanto. Sedangkan untuk bimbingan kedua, penulis melakukan *zoom meeting* bersama dosen pembimbing magang untuk dilakukan *review* dan bimbingan untuk proses magang selanjutnya. Selain itu, penulis juga menyiapkan Kartu Magang (KM) yang dibutuhkan sebagai syarat pendaftaran sidang magang dengan mengumpulkan persetujuan pembimbing lapangan.