BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan sebuah media penyampaian sebuah ide dalam bentuk visual, dan termasuk salah satu media pengantar ide secara non-verbal. Jill (2011) menyebutkan juga bahwa animasi sudah digunakan sebagai bahasa ekspresi yang mempunyai bentuk yang beragam dan luas, seperti bagaimana bentuknya dibuat untuk televisi, *video game*, dan yang lainnya. Animasi bergantung pada dimensi tertentu untuk mendukung visualisasi ide, beberapa yang sering digunakan antara lain 2 dimensi dan 3 dimensi. Animasi 3 dimensi berbeda dari 2 dimensi, terlihat dari adanya perbedaan antara kedalamannya, yang dimana 3 dimensi lebih terlihat. Salah satu aspek dalam pipeline animasi ada environment. Pada animasi 3D, environment dibentuk dari obyek-obyek tiga dimensi yang dibuat dan ditata berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Adanya environment dan properti yang baik dan benar akan sangat menunjang proses visualisai dan penceritaan yang ingin dibangun melalui film animasi tersebut. Pembuatan desain environment melibatkan profesi *environment designer* sedangkan pembuatan properti didalamnya merupakan tugas seorang *set and props designer* dan keduanya memiliki keterkaitan erat atau bahkan dikerjakan oleh orang yang sama. Melalui desain environment dan set serta properti yang baik, penonton dapat memahami waktu, tempat dan suasana yang ingin disampaikan pada cerita yang ada sedangkan desain yang buruk akan mengurangi bahkan mengacaukan penceritaan yang tengah dibangun.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kesempatan kerja magang ini diambil dengan tujuan memenuhi syarat kelulusan perkuliahan, namun tidak terbatas sampai situ saja. Penulis tertarik untuk menerapkan *hard skill* yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, khususnya

di bidang *3D modeling*. Posisi yang diambil, yaitu sebagai desainer *environment* dianggap sebagai kesempatan yang menarik untuk bisa lebih memahami tahap-tahap merancang *environment* dan juga membuat model 3 dimensi yang lebih baik. Selain *hard skill*, penulis juga berminat mengasah *soft skill* pribadi, seperti kemampuan berkomunikasi dengan sesama rekan kerja dan juga terhadap karyawan di lingkungan kerja. Selain itu juga menambah pengalaman bekerja secara profesional, dengan kata lain bisa mengatur waktu dan juga responsif selama jam kerja. Niat untuk memperluas isi portfolio juga menjadi pertimbangan dari penulis sehingga bisa menambah beberapa untuk bidang 3 dimensi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam jangka waktu sebelum daftar KRS, penulis menggunakan kesempatan tersebut untuk mencari lowongan pekerjaan magang. Beberapa pilihan pun sudah disiapkan, diantaranya kesempatan kerja magang di studio animasi, studio IP, atau kesempatan kerja magang di proyek kampus. Penulis sempat melakukan beberapa bimbingan akademik dengan dosen pembimbing, dan setelah diskusi, penulis memutuskan untuk mengambil kesempatan bergabung ke proyek kampus. Proyek kampus yang terbuka dan juga disarankan oleh dosen pembimbing akademik adalah *Virtuosity Lab*, dimana saat itu membuka posisi *3D Animator*, koordinator produksi, *3D modeler*, dan *lighting artist.* Sesuai dengan rekomendasi dari dosen pembimbing, posisi yang dicoba untuk diambil adalah *3D modeler.* Karena direkomendasikan dan merupakan mahasiswa prodi film, penulis pun tetap bisa diterima.

Dengan tempat magang sudah ditentukan, penulis mulai mempersiapkan dokumentasi yang diperlukan untuk mempersiapkan magang. KM 01, yang diisi untuk mendapatkan KM 02, surat pengantar magang. Setelah mengajukan surat pengantar magang untuk melengkapi KM 01 final, surat perjanjian magang pun juga diterima pada tanggal 2 Maret 2022, kendala agak telat karena kepala HRD sakit. Kesepakatan waktu magang ditetapkan mulai dari 14 Februari 2022 sampai dengan tanggal 8 April 2022. Dengan lengkapnya surat tersebut, KM 03 dan

seterusnya juga dipersiapkan selama proses magang. Wawancara dilakukan untuk mencari tahu *jobdesk* yang akan ditetapkan untuk penulis.

Proses kerja magang dilakukan secara *work from home*, di hari Senin sampai Jumat jam 08.00 sampai 17.00, dimana jam 16.00 biasanya harus melaporkan kemajuan atau apa yang telah dikerjakan di hari itu. Kerja magang dilakukan dengan menggunakan *software Blender* untuk melakukan *3D modeling*, *Adobe Substance Painter* untuk melakukan *texturing* model 3D, dan *Medibang Paint Pro* sebagai program ilustrasi yang dipakai untuk membuat gambar-gambar rancangan yang diperlukan.

Berikut informasi singkat tentang profil perusahaan tempat penulis melaksanakan praktik kerja magang :

1. Nama Perusahaan: Peminatan Animasi Fakultas Film Universitas Multimedia Nuantara
2. Supervisor: Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.
3. Divisi: Environment Desainer dan 3D *Modeler*
4. Periode kerja magang: 14 Februari 2022 – 8 April 2022
5. Alamat: Jl. Boulevard, Gading Serpong, Kel. Curug Sangereng, Kec. Kelapa Dua, Kab. Tangerang,
6. Prop. Banten, Indonesia
7. Hari Kerja: Senin – Jumat
8. Jam kerja: 08:00 -17:00 WIB

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA