

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya zaman yang kini semakin modern memberikan dampak yang besar bagi kemajuan informasi media massa sebagai salah satu tempat untuk menyampaikan informasi dan juga pesan. Kemajuan teknologi mendorong dunia animasi menjadi ikut berkembang didalamnya. Dari perkembangan teknologi dan software yang semakin maju menjadi salah satu hal yang menyebabkan sebuah animasi menjadi dapat berkembang.

Animasi merupakan sebuah teknik dimana kita bisa membuat sebuah gambar-gambar yang dikumpulkan secara menyeluruh akan menjadi dapat terlihat bergerak dan hidup. Animasi memiliki dua jenis, yaitu animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Animasi 2 Dimensi merupakan sebuah jenis animasi yang berbentuk 2 Dimensi yang artinya seorang animator membuat gambar berbentuk 2 Dimensi yang dihidupkan dengan cara membuat sebuah gerakan menyeluruh yang dijadikan satu kumpulan. Sedangkan dalam animasi 3 Dimensi merupakan penciptaan sebuah karya dalam bentuk 3 Dimensi menggunakan software 3 Dimensi untuk membuat model dan gerakan yang lalu diolah lah menjadi sebuah animasi.

Universitas Multimedia Nusantara merupakan sebuah universitas yang berfokus pendidikannya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang didirikan Kompas Gramedia. Universitas Multimedia memiliki beberapa fakultas-fakultas yang menonjol diantaranya yaitu fakultas seni dan desain. Film yang dihasilkan dari Universitas Multimedia Nusantara memiliki banyak penghargaan. Universitas Multimedia Nusantara memberikan pengalaman-pengalaman kepada mahasiswanya untuk dapat bekerja dalam bidang animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi, dan juga Universitas Multimedia Nusantara memberikan tempat magang untuk mahasiswanya.

Program kerja magang diwajibkan untuk mahasiswa untuk dapat mendapatkan gelar sarjana S.Sn, maka dari itu penulis berkesempatan untuk wajib melakukan *internship*. Program kerja magang memberikan mahasiswanya untuk dapat mengenal dunia kerja yang sebenarnya, dan juga dapat memberikan pengalaman dan mengasah kemampuan dari mahasiswanya. Maka dari itu penulis mengikuti program kerja magang dalam Projection Mapping Fine Dining dibawah naungan fakultas seni dan desain Universitas Multimedia Nusantara.

Alasan penulis tertarik untuk menjadi 3D *Generalist* didalam Projection Mapping Fine Dining adalah karena penulis memiliki ketertarikan dalam proses pembuatan dan *texturing* 3 Dimensi. Selain itu dikarenakan penulis ingin mendapatkan pengalaman didunia kerja yang sebenarnya. Menurut penulis menjadi seorang 3D *Generalist* di Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu bagian yang penting dikarenakan penulis harus membuat model, warna, dan tekstur yang sama dengan realitanya yang membuat penulis tertarik menjadi di bagian ini.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memilih mengikuti program kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara dalam proyek Projection Mapping Fine Dining dikarenakan untuk memenuhi salah satu syarat untuk kelulusan dalam studi di Universitas Multimedia Nusantara dengan gelar Sarjana Seni (S.Sn). Adapun maksud dan tujuan lain penulis dalam mengikuti program kerja magang, yaitu :

1. Menerapkan ilmu-ilmu yang sudah didapatkan di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengembangkan kemampuan penulis dalam memvisualkan suatu gambar menjadi sebuah model 3 Dimensi.
3. Mengembangkan kemampuan penulis dalam *soft skill* dan *hard skill* dengan pengalaman program kerja magang di Universitas Multimedia.
4. Menambah pengalaman penulis dalam bekerja didunia yang sebenarnya di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan informasi tempat magang di Universitas Multimedia Nusantara yang ditawarkan oleh dosen pembimbing yang dimana dosen pembimbing tersebut merupakan pimpinan proyek serta *supervisor* penulis. Tahap selanjutnya penulis lalu mengirimkan CV dan Portofolio pada link yang sudah disediakan. Pada tanggal 19 Januari 2022 penulis mengikuti tahapan wawancara melalui aplikasi Zoom Meeting. Lalu pada tanggal 21 Januari 2022 penulis mendapatkan balasan melalui email yang berisikan tentang lolos dalam tahap tersebut dan akan mulai untuk magang pada tanggal 2 Februari 2022 sampai 29 Mei 2022 dilakukan dengan *Work From Home* (WFH) dan waktu jam magang sangat *fleksible* namun harus tetap berdurasi 8 jam perhari, jadi penulis dapat mengatur waktu jamnya sendiri pada hari senin hingga jumat. Setelah mendapatkan tempat untuk magang, penulis lalu melanjutkan untuk menulis informasi tempat magang di website *my.umn.ac.id*. Penulis menggunakan aplikasi Line untuk berkomunikasi dan Microsoft Teams untuk pertemuan meeting.

