

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D adalah sebuah perkembangan di bidang animasi yang sangat terikat dengan teknologi. Pada awal perkembangan animasi, animasi bersifat 2D dan digambar di atas kertas *frame by frame*. Animasi 3D menggunakan komputer untuk mensimulasikan sebuah benda dalam lingkungan *virtual*. Dengan teknologi yang semakin canggih dan *processor* komputer yang semakin kuat, komputer mampu mensimulasikan pantulan cahaya yang akurat, membuat objek yang lebih detail, menempatkan banyak objek di sebuah komposisi, serta mensimulasikan hukum fisika dalam dunia digital. Selain itu animasi 3D memungkinkan seorang animator untuk membuat animasi yang lebih hidup karena sifat dari animasi 3D dimana sebuah model dapat digerakan dengan bebas secara keseluruhan. Kelebihan-kelebihan ini menciptakan komposisi dengan pencahayaan yang akurat dan realistis, serta menciptakan komposisi yang lebih detail. Kelebihan dalam animasi 3D ini membuat penulis tertarik untuk bekerja di bidang 3D.

Dalam perjalanan mencari pekerjaan magang, penulis sangat spesifik mencari pekerjaan yang berhubungan dengan media 3D. Hal ini penulis lakukan karena penulis paham bahwa dalam industri terdapat peran-peran yang memerlukan kemampuan yang spesifik. Penulis memahami pembagian peran ini terjadi supaya setiap individu dapat mengaplikasikan spesialisasi mereka. Setiap peran *specialist* yang bekerja saling berhubungan membentuk sebuah *workflow*. *Workflow* ini mengatur tahap-tahap pengerjaan dalam sebuah karya. Dengan demikian, selama proses mencari lowongan tempat kerja magang, penulis terus mencari tempat yang membuka lowongan di bidang 3D *modelling*.

Penulis memilih magang di UMN atas alasan yang sederhana, yakni sulitnya mencari lowongan magang di bidang 3D. Hal ini dikarenakan banyak sekali studio yang membutuhkan karyawan tetap. Selain itu, halangan kondisi kerja yang disebabkan oleh COVID-19 membuat penulis memprioritaskan mencari tempat

magang yang bersifat WFH. Dengan batasan-batasan diatas, alasan penulis magang di tim *Projection Mapping* Universitas Multimedia Nusantara karena bersifat WFH dan membuka lowongan magang 3D.

Projection Mapping adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh dosen-dosen UMN. *Projection Mapping* berisikan penelitian mengenai penggunaan animasi untuk memperkaya pengalaman *fine dining* di restoran. Sesuai dengan namanya, tujuan dari *Projection Mapping* adalah memproyeksikan sebuah animasi ke atas permukaan meja makan dan animasi ini berisi sebuah naratif mengenai makanan yang akan disajikan ke pelanggan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari penulis dalam melakukan kerja magang adalah untuk memperdalam *skillset* penulis dan mencari pengalaman bekerja dengan rekan kerja dalam lingkungan profesional. Penulis juga ingin mengetahui dan mengalami kinerja dalam industri. Dengan kerja magang ini, penulis berharap dapat memahami posisi kerja dan hambatan yang dialami penulis di posisi tersebut agar pengalaman tersebut dapat menjadi bekal pelajaran ketika penulis terjun ke dunia industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mulai mencari dan melamar untuk magang pada pertengahan bulan Mei 2021. Penulis mencari tempat magang melalui *website* lowongan kerja dan media sosial. Selama proses mencari kerja magang, penulis melamar ke 5 studio yang membuka lowongan kerja 3D. Penulis melamar kerja magang sesuai dengan ketentuan melamar yang tertulis seperti mengisi *form*, maupun mengirimkan *email* beserta *showreel* dan CV. Selama bulan Mei dan Juni, penulis hanya mendapat 2 *email* balasan, salah satu studio yang membuka lowongan magang 3D di Malang. Penulis mengikuti proses wawancara dan menunggu kabar dari *Whatsapp*. Tempat kedua yang membalas adalah *Projection Mapping* dari UMN, penulis juga mengikuti proses wawancara untuk *Projection Mapping*.

Pada bulan Juni, penulis diterima untuk magang di studio game yang berlokasi di Malang, tetapi karena kondisi pandemi COVID-19 yang memburuk dan kondisi kerja yang memaksa WFO, penulis terpaksa menolak tawaran tersebut atas alasan kesehatan. Penulis pada akhirnya magang di tim Projection Mapping karena bersifat WFH. Magang Projection Mapping dimulai pada tanggal awal Juli 2021 hingga akhir November 2021.

Penulis mulai bekerja magang pada tanggal 5 Juli 2021. Pada satu bulan pertama penulis mengikuti training animasi. Selama bekerja, setiap hari Senin ada *meeting progress report* pada pukul 08:30. Setelah training selesai, penulis baru mengerjakan pekerjaan penulis yang berupa 3D *Generalist* yang mengerjakan *modelling* dan *rigging*. Jam bekerja di Projection Mapping mulai pada pukul 08:00 pagi hingga 17:00 sore dengan 1 jam istirahat pada pukul 12:00 hingga 13:00 siang. Walaupun ditetapkan jam kerja, jam bekerja untuk Projection Mapping cukup fleksibel selama memenuhi 8 jam kerja per hari.