

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3 Dimensi (3D) sering dikonsumsi penonton sebagai hiburan dalam industri film, televisi, *video game*, dan iklan (Beane, 2012). Akan tetapi, ada perbedaan dalam pembagian *jobdesc* animasi 3D pada industri tersebut. Dalam industri film, *jobdesc* cenderung terbagi-bagi sesuai spesialisasi masing-masing, sedangkan di industri periklanan dan proyek televisi pendek cenderung ke umum atau generalis (Cermak, 2012). Hal ini karena umumnya iklan dikerjakan oleh sebuah tim kecil atau bahkan hanya seorang *3D generalist* yang mampu menghasilkan animasi 3D dari awal. Tim produksi skala kecil tersebut memungkinkan cara kerja (*workflow*) yang lebih cepat, fleksibel, dan kreatif daripada tim produksi skala besar. Pada umumnya, *3D generalist* dituntut untuk menguasai atau minimal mempunyai keterampilan dasar di segala bidang 3D. Adapun bidang 3D yang dimaksud ialah *modelling*, *texturing*, *rigging*, animasi, *rendering*, hingga *compositing* (Scaramozzino, 2011). Penulis tertarik menjadi *3D generalist* karena suka *modelling*, mengeksplorasi *texturing*, dan *compositing* untuk menciptakan visual akhir suatu gambar bergerak.

Sehubungan dengan adanya kewajiban magang sebagai syarat kelulusan, penulis menggunakan kesempatan tersebut untuk menambah pengalaman kerja sesuai dengan minat. Penulis kemudian memutuskan untuk melakukan kerja magang sebagai *3D generalist* di studio Uratnadi Visual Works yang berfokus di bidang periklanan. Selain iklan, studio tersebut juga mengerjakan *post-production* film dan video musik. Apabila dilihat dari proyek-proyek yang sudah pernah dikerjakan, studio Uratnadi Visual Works mempunyai gaya visual yang bermacam-macam. Misalnya iklan komersial Honda, video lirik Human Target – “Prahara Konflik”, dan video musik Disney VEVO - Mulan “Reflection”. Hal tersebut membuat penulis tertarik menjadi *3D generalist* di Uratnadi Visual Works karena ingin mempelajari lebih jauh pengetahuan mengenai *post-production* yang

ditawarkan studio tersebut dan *pipeline* produksi pada industri periklanan, film, serta video musik.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang di studio Uratnadi Visual Works dengan maksud untuk memenuhi mata kuliah FM 185 *Industry Pipeline Knowledge* yang merupakan salah satu syarat penulis memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.). Di samping itu, penulis juga ingin mempersiapkan diri untuk bekerja di industri kreatif, seperti animasi, film, dan periklanan. Kerja magang tersebut bertujuan untuk menambah pengetahuan penulis mengenai *workflow* industri periklanan, animasi, dan film. Selain itu, juga bertujuan untuk menambah pengalaman kerja, membangun koneksi (*networking*), serta mengembangkan kemampuan penulis baik *hard skills* maupun *soft skills*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 19 Februari 2021, penulis telah mengikuti pembekalan magang dari Program Studi Film di aplikasi Zoom. Penulis dibekali ilmu pengetahuan mengenai cara membuat *cover letter*, *curriculum vitae* (CV), dan tips saat wawancara kerja. Selain itu, penulis juga mendapat banyak wawasan mengenai cara membuat portofolio dari mata kuliah FV 172 *Professional Development* pada semester 6. Penulis kemudian mempersiapkan dokumen yang diperlukan untuk melamar ke perusahaan dengan menerapkan ilmu-ilmu tersebut. Adapun dokumen yang dipersiapkan adalah *cover letter*, CV, portofolio, dan surat pengantar magang (MBKM 01).

Pada tanggal 7 Juni 2021, penulis mengirimkan lamaran ke studio Uratnadi Visual Works melalui email. Dua hari kemudian (9 Juni 2021), penulis menerima undangan wawancara daring dari aplikasi *chatting* Whatsapp. Wawancara tersebut dilaksanakan di Zoom pukul 16.00. Awalnya penulis melamar sebagai *3D modeller* sesuai yang di-*posting* di Instagram Uratnadi Visual Works, tetapi setelah berdiskusi saat wawancara, *jobdesc* penulis berubah menjadi *3D generalist*. Hal ini

karena pada saat itu, studio Uratnadi Visual Works membutuhkan *3D modeller* dan juga *compositor* untuk proyek klien. Pada tanggal 10 Juni 2021, penulis diberitahukan lolos tahap wawancara melalui email dan diberikan surat penerimaan magang pada tanggal 15 Juni 2021.

Berdasarkan surat penerimaan magang dan kesepakatan bersama, penulis mulai kerja magang dari tanggal 28 Juni — 28 Desember. Hal ini karena penulis diwajibkan untuk memenuhi syarat magang merdeka, yaitu sudah melakukan kerja magang minimal 800 jam. Penulis bekerja di rumah (*Work From Home*) karena adanya pandemi, dari hari Senin — Jumat pukul 08.00 — 17.00. Namun, apabila terdapat *deadline* yang mendesak, penulis juga bekerja pada hari Sabtu atau hari libur nasional. Studio Uratnadi Visual Works umumnya mengadakan *briefing* dua kali sehari di aplikasi Discord, yaitu pagi pukul 10.00 dan sore pukul 17.00. Jadwal *briefing* pagi dapat diundur atau ditiadakan apabila berhalangan dengan jadwal supervisor misalnya karena *meeting* dengan klien atau syuting. Saat *briefing* pagi, supervisor memberikan arahan dan penjelasan mengenai pekerjaan, sedangkan saat *briefing* sore, supervisor mengevaluasi dan memberikan revisi pada progres pekerjaan. Pada *briefing* sore, supervisor juga dapat menyampaikan informasi mengenai progres proyek secara umum atau proyek mendatang yang akan dikerjakan nanti.

Bersamaan dengan magang, penulis membagi waktu agar dapat menyusun laporan magang ini. Penulis juga banyak mendapat saran dan arahan penulisan laporan magang dari bimbingan dengan dosen pembimbing sebanyak 5 kali. Setelah penyusunan laporan magang selesai, penulis mendaftar sidang magang *batch* 1 pada tanggal 15 Oktober 2021. Hal ini karena penulis telah memenuhi syarat sidang magang, yaitu kerja magang minimal 450 jam dan telah mengikuti pembekalan magang. Pada tanggal 29 Oktober 2021, penulis mengikuti sidang magang sesuai jadwal yang ditentukan.