

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, animasi menjadi salah satu bidang kreatif dan industri kreatif yang dalam beberapa tahun ini berkembang pesat secara global. Dalam perkembangan yang pesat, animasi dibuktikan menjadi salah satu kebutuhan bagi semua kalangan usia di bidang hiburan hingga pendidikan. Hal ini juga mendorong negara Indonesia untuk melahirkan studio-studio animasi yang beragam seperti studio animasi yang bergerak di bidang 2D animasi, 3D animasi, bidang periklanan, *game* atau campuran. Setiap industri animasi tentu memiliki klien baik yang berasal dari dalam negeri maupun luar negeri. Dengan permintaan klien yang beragam, studio animasi mampu menyediakan seperti konten periklanan, *asset game*, hingga film atau serial animasi yang sesuai dengan permintaan klien dan masih banyak lagi.

Film serial animasi merupakan media yang dapat ditonton melalui televisi lokal maupun di media internet yang memiliki peran sebagai hiburan bagi semua kalangan masyarakat dan sarana pendidikan terutama untuk anak-anak. Mengutip dari website *International Design School Education*, serial animasi dapat disajikan dalam beberapa jenis yaitu animasi Jepang atau anime seperti film serial Naruto yang masih terkenal. Kedua adalah film serial animasi stop motion dimana yang masih ada saat ini adalah *Wallace and Gromit*. Ketiga adalah film serial animasi yang berbentuk 2D yang disebut film kartun yang memiliki gambar yang lucu seperti film serial yang kita semua tahu adalah *Doraemon*. Terakhir adalah serial animasi 3D dimana saat ini digunakan oleh banyak industri animasi untuk membuat film, game dan konten-konten lain.

Dalam pembuatan film serial 3D animasi, ada 3 tahapan dalam produksi yaitu *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*. Dalam pembuatan film serial 3D animasi dibutuhkan beberapa divisi untuk menciptakan sebuah film animasi yaitu *concept art*, *storyboard*, *3D modeling*, *rigging*, *animating*, *lighting* atau *look development*, *compositing*, dan *rendering*. Tahap yang disebut 3D modeling adalah

sebuah proses yang dilakukan oleh seorang 3D modeler untuk menciptakan aset 3D yang ingin diwujudkan dalam bentuk visual nyata baik dari bentuk, tekstur maupun ukuran. Seorang modeler berperan penting karena mempunyai tanggung jawab untuk membuat 3D aset seperti *character*, *environment*, dan *properties* dimana konsep atau referensi aset sudah ditentukan dan siap digunakan atau dilanjutkan ke tahap produksi berikutnya. Selain membuat 3D aset, seorang modeler juga bertanggung jawab untuk melakukan *uv unwrapping* dan *texturing*. Seorang 3D modeler perlu memiliki ketelitian dan ketekunan dalam pengerjaan 3D aset karena aset tersebut akan berhubungan dengan pengerjaan divisi lain. Dengan demikian, modeling dianggap sebagai barisan paling depan dalam bagian produksi serial animasi.

Penulis yang sekarang berada di semester terakhir, diberi kesempatan untuk mengikuti program magang atau *internship* yang diwajibkan oleh pihak kampus sebagai salah satu syarat kelulusan. Program magang tersebut akan membantu penulis untuk mengembangkan wawasan dan ilmu serta menambah pengalaman baru mengenai bekerja di sebuah industri animasi. Akhirnya penulis mencoba untuk melamar ke beberapa studio animasi seperti MNC Animation, Lumine Studio, Studio Shoh Entertainment, Temotion Studio, dan masih banyak lagi. Beberapa minggu kemudian, penulis menerima undangan wawancara dari Lumine Studio dan diterima untuk melakukan program *internship* selama 800 jam atau kurang lebih 5 bulan.

Lumine Studio merupakan studio produksi animasi yang berbasis di Jakarta, Indonesia dimana area fokusnya berada di 3D animasi di semua platform digital. Penulis mengetahui Lumine Studio dari kalangan kampus karena sangat terkenal dari proyek-proyek yang dihasilkan baik secara nasional maupun internasional. Maka dari itu penulis mencoba ke website Lumine Studio dan akhirnya tertarik setelah melihat portfolio atau karya-karya yang dihasilkan. Dengan demikian, penulis memutuskan untuk melakukan program kerja magang di Lumine Studio sebagai seorang 3D modeler dengan tujuan mengasah *skill* dan menambah pengalaman bagaimana Lumine Studio bekerja. Penulis juga berharap dengan melakukan program *internship* selama 800 jam di Lumine Studio, dapat dibimbing

untuk menghasilkan sebuah 3D aset yang sesuai dengan standar yang diterapkan oleh industri.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan program magang atau *internship* selama 800 jam atau 5 bulan dengan memiliki tujuan dan maksud. Tujuan dan maksud tersebut adalah penulis ingin memenuhi syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.). Penulis ingin mengembangkan *skill 3D modeling* dan mempelajari teknik baru yang digunakan untuk membuat sebuah 3D aset yang sesuai dengan *style* industri. Dengan kesempatan mengikuti program magang di Lumine Studio, penulis ingin menambah pengalaman dari sebuah studio animasi yang memiliki reputasi yang baik. Penulis berkehendak dengan mengikuti program magang dari Lumine Studio, dapat menambah koneksi dan kenalan baru dengan rekan-rekan Lumine Studio.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan syarat yang sudah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa semester akhir diwajibkan untuk melakukan program kerja magang atau *internship* selama 800 jam atau kurang lebih 5 sampai 6 bulan. Untuk prosedur pelaksanaan kerja magang, ada beberapa hal yang penulis perlu memastikan agar dapat memenuhi syarat yang ditetapkan untuk melaksanakan programnya. Syarat tersebut adalah minimal 112 SKS lulus, IPS minimal 2.5 dan tidak ada mata kuliah yang nilainya D dan E. Selain itu penulis juga memastikan bahwa sudah mengikuti sosialisasi wajib seperti mengikuti pembekalan magang pada tanggal 19 Februari. Jika sudah mengikutinya, penulis akan mendapat surat pembekalan magang dengan meminta surat tersebut melalui *career development*.

Dalam proses pencarian tempat magang, penulis melakukan penggalian untuk mencari tempat studio animasi yang membuka lowongan magang terutama lowongan untuk 3D modeling baik dalam kota maupun di luar. Selain menggali, penulis juga menanyakan mengenai pembukaan program magang melalui situs

website. Sembari mencari tempat magang yang bagus, penulis juga menyiapkan *showreel 3D modeling, curriculum vitae, dan cover letter* yang akan dikirimkan ke studio animasi melalui *email*. Setelah itu, penulis melakukan pengajuan untuk beberapa tempat studio animasi melalui form MBKM 01 dan penulis perlu menunggu beberapa minggu untuk menerima surat pengantar. Pada tanggal 8 Mei 2021, penulis sudah mulai mengirim lamaran ke Backyard Animation, Studio Shoh Entertainment, dan Studio Mune. Penulis menunggu selama seminggu lebih namun tidak ada balasan, akhirnya penulis mengirim lamaran ke tempat studio lain yaitu Lumine Studio, MNC Animation, dan Brandoville Studio.

Pada tanggal 20 Mei 2021, penulis menerima undangan untuk melakukan *online interview* pada hari Jumat tanggal 21 Mei pukul 11.00 WIB. Penulis melakukan online interview melalui google meet dimana akan diwawancarai oleh Boyke Effendy (*Studio Head Lumine Studio*) dan Nadia Santoso (*3D Asset Supervisor*). Dalam proses wawancara tersebut, penulis ditanya beberapa hal seperti background, passion, mengapa memilih Lumine Studio, dan apa yang diharapkan ketika magang di Lumine Studio. Penulis juga diminta jelaskan proses pembuatan showreel dan berapa lama pengerjaannya. Setelah interview selesai, beberapa jam kemudian penulis menerima *email* bahwa telah diterima untuk melakukan program internship di Lumine Studio dengan tanggal magang dan selesai yang sudah ditentukan yaitu tanggal 14 Juni 2021 sampai 12 November 2021.

Berikut adalah informasi mengenai tempat pelaksanaan program magang:

- Nama Perusahaan: PT Sinar Cipta Lumindo - Lumine Studio
- Supervisor: Boyke Effendy (*Head Studio*), Nadia Santoso (*3D Asset Supervisor*)
- Divisi: Produksi – 3D Aset
- Lama Magang: 14 Juni 2020 – 12 November 2020
- Hari Kerja: Senin – Jumat
- Jam Kerja: 09:00-18:00 WIB

Di Lumine Studio, penulis ditempatkan dalam proyek serial animasi anak-anak bernama *Little Babies Nursery Rhymes*. Dalam proyek serial animasi tersebut, penulis akan dibimbing oleh Nadia Santoso, *3D asset supervisor* dalam melakukan proses perancangan *3D asset*, *uv unwrapping*, dan *texturing*. Pembagian kerja di Lumine Studio sudah tersusun dengan rapi serta memiliki *timeline* yang sudah ditentukan.

Dalam proses penulisan laporan magang, penulis dapat sosialisasi dari pihak kampus yang merupakan bimbingan pertama dalam penulisan laporan magang pada tanggal 30 Agustus 2021 jam 19.00 WIB. Pada tanggal 9 September 2021, penulis melaksanakan bimbingan kedua dengan dosen pembimbing, Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim. untuk melakukan asistensi penulisan laporan magang pada bab 1 dan bab 2.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA