

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu industri di bidang kreatif yang menyajikan gambar gerak, baik dalam bentuk 2D maupun 3D. Pembuatan video animasi biasanya dilakukan oleh beberapa orang yang memiliki perannya masing-masing, misalnya seperti *concept artist*, *storyboard artist*, *3D modeler*, *animator*, *compositor*, dan lain-lain. Namun, terdapat juga sebutan untuk orang yang mengerjakan pekerjaan dari beberapa peran sekaligus, misalnya seperti 3D generalis. Orang yang berprofesi sebagai 3D generalis biasanya memiliki pekerjaan dengan cakupan yang cukup luas. Misalnya, dalam mengerjakan sebuah proyek, seorang 3D generalis dapat berperan sebagai *modeler*, *animator*, dan *rigger* sekaligus. Biasanya profesi ini digunakan oleh studio-studio yang tidak terlalu besar atau belum lama didirikan.

Dalam menyelesaikan sebuah proyek animasi, dibutuhkan kedisiplinan, komunikasi dan kerja sama tim yang baik. Jika salah satu dari kebutuhan ini tidak terpenuhi, maka dapat menimbulkan permasalahan-permasalahan yang cukup serius. Misalnya, sebuah proyek A dikerjakan oleh sebuah tim yang terdiri dari beberapa 3D Generalis. Jika terdapat satu anggota saja yang tidak disiplin, maka dapat timbul masalah tertundanya pekerjaan, terlambatnya pengumpulan *deadline*, hasil kerja yang tidak maksimal dan ketidakpuasan klien. Selain itu, dapat timbul juga masalah-masalah kesehatan, baik fisik ataupun mental dikarenakan *stress* berkelanjutan, dan kurang tidur. Oleh karena itu, memilih lingkungan kerja yang nyaman dan bersahabat, namun tetap *professional* sangatlah penting dalam keberlangsungan karier yang sehat.

Urtnadi Visual Works merupakan salah satu studio animasi yang berdiri pada awal 2020. Sebagai studio yang baru berdiri, Urtnadi hanya memiliki 2 pekerja tetap yaitu Stephanus Binawan Utama (*Co-Founder*) dan Audi Satryo Hutomo (*Co-Founder*). Namun, sebagai studio yang hanya memiliki 2 pekerja tetap, Urtnadi

menerima cukup banyak pekerjaan dari berbagai macam ruang lingkup kerja, seperti *animation*, *VFX*, *motion graphic*, *illustration*, *graphic design*, *digital content*, dan lain-lain. Dalam memenuhi keinginan klien, Uratnadi menggunakan jasa *freelancer* dan membuka program magang untuk membantu menyelesaikan pekerjaan. Penulis memilih untuk mengikuti program magang di Uratnadi Visual Works sebagai 3D generalis dikarenakan lingkungan kerjanya yang terlihat bersahabat dan kondusif. Selain itu, penulis juga telah mengenal Bapak Stephanus Binawan Utama, selaku dosen di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga merasa dapat beradaptasi dan bersosialisasi dengan rekan kerja secara lebih akrab karena jumlah pekerjaannya yang tidak terlalu banyak. Disamping itu, penulis merasa bahwa dapat dibimbing langsung oleh pendiri suatu studio merupakan suatu kesempatan besar untuk mempelajari berbagai pengalaman di dunia *professional* melalui perspektif yang lebih luas.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang yang dilakukan selama 800 jam di Uratnadi Visual Works ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar sarjana seni (S.Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui kerja magang ini, penulis bermaksud mengembangkan *skill* 3D, baik sebagai *modeler*, *animator* ataupun *rigger* agar dapat memenuhi standar yang diharapkan dalam industri animasi. Mendapatkan pengalaman yang tidak diperoleh pada masa perkuliahan. Selain itu, penulis juga ingin memperluas koneksi, beradaptasi dengan dunia *professional*, serta mengamati berkembangnya studio Uratnadi Visual Works sebagai sebuah studio animasi yang belum lama berdiri. Dengan bimbingan yang diberikan oleh Bapak Stephanus Binawan Utama dan Bapak Audi Satryo Hutomo, penulis berharap setelah berakhirnya masa magang ini, penulis siap untuk terjun ke dunia *professional*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses mempersiapkan magang, penulis mendapatkan arahan melalui pembekalan magang yang diselenggarakan pada tanggal 7 Mei 2021. Kemudian, mengikuti arahan pada mata kuliah *Professional Development* dan pembimbing akademik, penulis mengajukan KM-1 pada tanggal 27 Maret 2021. Kemudian, mulai membuat portofolio, CV dan *cover letter*. Setelah selesai, penulis mulai mengirim email lamaran bekerja kepada beberapa studio animasi sejak 24 Mei 2021. Penulis mengirim *e-mail* kepada studio Uratnadi Visual Works pada 31 Mei 2021 pukul 11:40 WIB dan mendapatkan balasan untuk wawancara pada hari itu juga. Setelah wawancara pada tanggal 31 Mei 2021 pukul 16:00 WIB, penulis mendapat kabar bahwa telah diterima di Uratnadi Visual Works sebagai 3D generalis pada 4 Juni 2021. Kemudian, penulis mulai bekerja secara *online* di studio tersebut pada tanggal 28 Juni 2021. Penulis bekerja dari Senin sampai Jumat mulai dari pukul 08:00 - 17:00 WIB. Namun, terkadang hari Sabtu dan hari libur tetap diminta masuk kerja karena sudah dekat *deadline*. Kemudian, jam bekerja juga terkadang selesai pada pukul 18:00 WIB.

Di Uratnadi Visual Works, terdapat beberapa rutinitas yang setiap hari dijalankan. Penulis mulai bekerja dari pukul 08:00 WIB, kemudian melakukan rapat pagi pada pukul 10:00 WIB untuk membahas pembagian tugas yang lebih jelas. Terkadang pekerjaan telah diberikan melalui pesan discord dari pukul 08:00 WIB, namun terkadang penulis harus menunggu hingga pukul 10:00 WIB untuk mendapatkan detail pekerjaan. Setelah mendapat detail pekerjaan, penulis mengerjakan tugas yang diberikan hingga selesai dan menyerahkannya melalui pesan discord agar dapat dilihat dan direvisi oleh *supervisor*. Penulis akan terus melakukan revisi hingga pekerjaan disetujui oleh *supervisor*. Kemudian, mengikuti rapat sore pada pukul 17:00 WIB untuk membahas pekerjaan hari itu dan juga gambaran pekerjaan untuk keesokan harinya. Setiap rapat biasanya berlangsung kurang lebih 30 menit.

Pada tanggal 2 September 2021, penulis mengikuti bimbingan untuk menentukan judul laporan magang. Penulis mendapatkan persetujuan judul pada bimbingan selanjutnya yang diadakan pada tanggal 7 September 2021. Setelah

mendapat persetujuan judul, penulis mulai menulis bab 1 dan bab 2 dan melakukan bimbingan untuk asistensi pada tanggal 10 September 2021. Setelah mendapat persetujuan untuk bab 1 dan 2, penulis memulai penulisan bab 3 dan bab 4. Kemudian, melakukan bimbingan pada tanggal 13 September 2021. Setelah magang selama 450 jam, penulis telah memenuhi syarat untuk mengikuti sidang. Penulis mulai meminta tanda tangan supervisor, dosen pembimbing dan kaprodi untuk persetujuan mengikuti sidang. Setelah mendapat persetujuan, penulis mengikuti sidang magang yang diselenggarakan pada tanggal 24 November 2021.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized white graphic of a building or a series of vertical bars of varying heights, resembling a staircase or a modern architectural structure.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA