

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri yang sedang marak-maraknya diperbincangkan atau dibutuhkan saat ini adalah industri kreatif digital. Hasil karya industri kreatif digital bermacam-macam bentuknya. Salah satunya adalah hasil karya dalam bentuk animasi tiga dimensi atau disebut juga 3D. Menurut Zaharuddin G. Djalle, animasi 3D adalah jenis animasi yang menggunakan objek animasi dalam wujud trimatra yang memperhitungkan karakter objek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya dan ruang (Djalle, 2007). Menurut penulis, dalam animasi 3D penulis dapat memvisualisasikan berbagai macam ide yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis sangat tertarik dengan bidang ini dan ingin mengembangkan kemampuan penulis di beberapa program studi seperti kuliah di Universitas Multimedia Nusantara dan kursus di Savier.

Savier merupakan sekolah animasi secara praktik dimana para murid diajarkan untuk memproduksi karya 3D yang terbaik. Perusahaan ini juga merupakan kesempatan besar untuk mengasah kemampuan para murid hingga tingkat kemampuan standar internasional. Mereka sangat mendorong para murid untuk melakukan *showcase* karya-karya mereka dengan berbagai kegiatan di luar kelas sehari-harinya.

Di Savier, penulis melakukan kegiatan magang dalam posisi 3D modeler dan animator. Penulis telah diajarkan dan memproduksi berbagai modeling mulai dari modeling *hard surface* hingga modeling organik atau *soft surface*. Dalam mengerjakan animasi, penulis telah diajarkan bagaimana cara untuk membuat *rig* yang sederhana dan kemudian dianimasikan.

Menurut penulis, memiliki pengalaman magang memproduksi karya animasi 3D di Savier merupakan salah satu cara terbaik untuk memiliki kesempatan bekerja di perusahaan-perusahaan animasi terbaik di dunia. Mendapatkan Sarjana

merupakan salah satu berkas untuk meyakinkan perusahaan bahwa penulis mampu bekerja sama dengan baik bersama perusahaan. Terlebih lagi dalam bidang animasi, penulis juga diharuskan untuk memiliki portofolio yang baik untuk menunjukkan bahwa penulis cukup kompeten dalam industri animasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memutuskan untuk melakukan kegiatan magang animasi di perusahaan Savier dengan beberapa alasan yaitu. Pertama, untuk memenuhi persyaratan kelulusan perkuliahan untuk mendapatkan gelar Sarjana. Kedua, memiliki pengalaman bekerja setidaknya di satu perusahaan. Dengan adanya pengalaman bekerja akan mempermudah penulis untuk mendapat gambaran bekerja dalam industri animasi. Ketiga, menambah koneksi dengan berbagai orang. Beberapa teman Savier penulis memiliki pengalaman dan pengetahuan soal industri animasi sehingga penulis akan terbantu dengan adanya koneksi dengan mereka. Keempat, memiliki kesempatan yang besar untuk mengembangkan kemampuan secara maksimal. Terakhir, memiliki kesempatan besar untuk memasuki perusahaan animasi terbaik

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis telah melakukan kegiatan kursus animasi sembari membuat portofolio di perusahaan ini sejak 13 Agustus 2019 yang kemudian dijadikan kegiatan magang dengan memproduksi berbagai karya digital dalam bentuk 3D sesuai persetujuan dengan kepala cabang Savier Serpong. Kegiatan magang ditetapkan untuk mulai pada tanggal 9 November 2021 dengan harapan akan selesai pada tanggal 20 April 2021.

Kegiatan magang ini dilakukan dengan online selama kasus Covid-19 masih tinggi. Sistem *work from home* sudah diterapkan pada Maret 2020 hingga saat ini. Penulis dan perusahaan menggunakan aplikasi Discord agar lebih mudah untuk memantau perkembangan proyek yang sedang diproduksi dan berkomunikasi dengan lancar.

Baik *work from home* maupun *work from office*, ada beberapa peraturan yang ditetapkan untuk menjaga kedisiplinan dan keteraturan dalam bekerja. Beberapa peraturan yang ada dalam melaksanakan magang ini yaitu:

- Tidak diperbolehkan bermain game selama magang (*work from home*)
- Tidak diperbolehkan untuk makan atau minum di dalam ruang kerja (*work from office*)
- Tidak diperbolehkan untuk memutar lagu yang mengganggu ruang kerja (*work from office*)

Selama melaksanakan aktivitas magang, metode pembelajaran atau pelatihan 3D generalis di Savier Animation merupakan metode pembelajaran *training*. Para *coach* Savier Animation memperlihatkan contoh proses modeling 3D tersebut sembari memberi arahan berupa teori-teori dalam memproduksi karya 3 dimensi. Teori-teori tersebut mencakupi peraturan-peraturan seperti dalam modeling 3D yaitu tidak diperbolehkan membuat Tris atau Ngon.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A