

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai mahasiswa jurusan Film peminatan animasi di Universitas Multimedia Nusantara, penulis memiliki ketertarikan dengan animasi secara general, dan berharap untuk dapat terjun langsung ke dalam perindustrian animasi dalam negeri. Dengan berbekal pengalaman yang dimiliki penulis selama studi dalam bidang animasi, penulis memilih profesi sebagai 3D modeler spesialis.

Rana profesi 3D memiliki cabang yang luas. Pengaplikasiannya juga dapat diterapkan dalam berbagai media, seperti animasi, *video games*, dan *virtual reality* yang baru-baru ini sedang berkembang dalam industri. Dengan semakin bertambahnya produksi film, *game* atau aplikasi, kebutuhan akan 3D model juga semakin meningkat. Jasa 3D modeling juga sangat krusial dalam melakukan kustomisasi aset untuk disesuaikan dengan proyek yg dibutuhkan, membuat karier 3D modeling tidak mudah untuk tergantikan oleh perkembangan teknologi.

Yang menjadi pertimbangan lain saat memilih lokasi magang adalah kualitas dari karya studio yang dihasilkan. Dengan harapan bahwa bidang yang ditekuni dapat menjadi kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas perindustrian film dalam negeri. Dari berbagai studio ternama yang ada, penulis memilih Lumine Studio sebagai pilihan, dikarenakan spesialisasinya dalam bidang 3D animasi, dan kualitas karya yang diproduksi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Yang menjadi tujuan utama saya dalam melakukan magang yaitu untuk memperoleh pengalaman nyata dan pengetahuan mengenai proses industri animasi di lapangan, bekerjasama sebagai tim dalam dalam studio besar, dan secara profesional memegang tanggung jawab penuh terhadap tugas yang dipegangnya. Hal-hal ini merupakan nilai yang belum diperoleh dalam studi, dan penulis harap dapat diperoleh selama melaksanakan magang di Lumine Studio.

Penulis berharap pembelajaran yang didapatkan dari *workflow 3D* animasi di Lumine Studio dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang kerja, serta diterapkan dalam mata perkuliahan animasi *3D* di Universitas Multimedia Nusantara untuk semakin meningkatkan kemampuan dan kualitas mahasiswanya dalam menghadapi dunia kerja profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan magang dimulai dari proses pelamaran yang dilakukan pada 10 Juli 2022. Penulis mengirimkan CV dan portofolio interview yang telah disusun sebelumnya sesuai dengan studi pada kelas *Professional Development* dan Pembekalan Magang.

Beberapa hal yang dipertimbangkan dalam membuat CV dan *showreel*, penulis membuat beberapa CV untuk dikirimkan ke perusahaan berbeda, karena berdasarkan yang telah dipelajari dari studi penulis, bahwa tidak diperkenankan untuk mengirimkan CV yang sama ke dua perusahaan berbeda. Kemudian penulis melakukan riset mengenai *background* perusahaan, spesialisasi, dan posisi yang sedang dicari. Kemudian penulis menyesuaikan isi *showreel* sesuai dengan posisi yang dilamar di perusahaan, misalnya untuk melamar ke perusahaan 2D, *showreel* yang disusun berisi hanya karya 2D, sedangkan untuk ke perusahaan 3D, penulis membuat versi *showreel* yang hanya berisi karya 3D.

Setelah beberapa hari, penulis mendapat balasan dari beberapa perusahaan untuk melakukan wawancara. Penulis diwawancarai HR Lumine Studio dan supervisor magang penulis pada 14 Juli 2022, kemudian secara resmi penulis memperoleh surat penerimaan magang di Lumine Studio sebagai 3D modeler pada 19 Juli 2022. Setelah memperoleh surat penerimaan, penulis lalu mengirimkan balasan ke perusahaan yang telah merespon permohonan magang penulis berisi pengunduran diri karena telah di terima di perusahaan lain. Hal ini penulis lakukan berdasarkan studi di *Professional Development* untuk menjaga sikap profesionalisme, dan menjaga nama baik penulis dengan perusahaan.

Periode magang berlangsung mulai dari 25 Juli 2022 sampai dengan 31 Januari 2023. Prosedur magang dilaksanakan secara *WFO* yang bertempat di kantor Lumine Studio cabang Pulo Mas, Jakarta Timur. Jam kerja dimulai dari pukul 09:00 hingga dengan 18:00, hari Senin sampai Jumat. Proyek yang dikerjakan di cabang Pulo Mas ada serial anak berjudul *Little World*. Setiap memulai episode baru, Supervisor dan *Lead Asset* akan membagikan *task* sesuai dengan *cinematic storyboard* dan *moodboard*. Kemudian tim Aset akan mengerjakan *task* yang telah dibagikan, mulai dari tahap modeling hingga *look dev (look development)*. Setelah hasil pekerjaan di disetujui oleh *klien*, barulah model akan dioper ke tim divisi berikutnya, yakni *rigging, lighting & layout, animator*, dan barulah ke tim *render*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA