

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi semakin maju setiap harinya karena didukung dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat. Kemunculan animasi tiga dimensi (3D) menjadi salah satu karya animasi yang menggunakan kecanggihan teknologi dalam produksinya. Selain kebutuhan akan teknologi, dalam pembuatan film animasi tiga dimensi juga membutuhkan peran banyak divisi di dalamnya, termasuk peran *3D modeler*. Pekerjaan para *3D modeler* adalah membuat aset visual yang dibutuhkan baik untuk animasi, kebutuhan VFX, *game*, dan proyek lainnya yang berbasis tiga dimensi (3D). Dalam posisinya, seorang *3D modeler* bekerja sama dengan tim lainnya termasuk bekerja di bawah arahan dari *art director*, *modeling supervisor*, ataupun *concept artist* yang memberikan rancangan visual dua dimensi (2D) untuk kemudian dibuat dalam bentuk tiga dimensi oleh *3D modeler*. Dengan demikian, *3D modeler* pun bertanggung jawab untuk membuat karya berwujud 3D visual pada aplikasi 3D seperti Autodesk Maya, Zbrush, Blender, maupun aplikasi lainnya, yang kemudian dapat siap dikirimkan kepada divisi lainnya seperti *texture artist*, *rigger*, hingga *animator* (Vaughan, *Digital Modeling*, 2011).

Mengikuti program magang merupakan salah satu hal wajib yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai syarat kelulusan. Penulis sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara program studi Film pun menempuh program magang sesuai peminatan penulis, yaitu bidang animasi, penulis memilih studio Tiger Wong Animation sebagai tempat magang yang sesuai dengan minat penulis pada bidang 3D animasi yang bergaya *stylized*. Alasan lain dalam pemilihan studio Tiger Wong Animation adalah karena Tiger Wong Animation merupakan studio di bawah naungan Lumine Studio yang sudah berpengalaman dalam bidang animasi di Indonesia. Dengan kemampuan yang penulis miliki, penulis pun melamar dalam divisi *3D modeler intern* yang bertugas untuk membuat aset 3D sesuai dengan kebutuhan konsep dan cerita di Tiger Wong Animation.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan penulis dalam melaksanakan kegiatan magang di Tiger Wong Animation yaitu:

- a. Mendapat wawasan dan pengalaman secara keseluruhan dari proses produksi animasi 3D, *workflow* yang diterapkan pada perusahaan mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi, serta manajemen dalam produksi animasi 3D.
- b. Terlibat langsung dalam produksi animasi 3D tepatnya dalam bidang 3D *modeler* sehingga mendapatkan pengalaman terjun ke industri animasi 3D.
- c. Belajar mengenai teknis dalam penggunaan *software 3D modeling* yang digunakan dalam perusahaan, sebagai bekal untuk pembuatan produksi tugas akhir animasi kedepannya.
- d. Mengasah dan menambah pengalaman bekerja serta *softskill*, *hardskill*, dan *lifeskill* pada diri penulis.
- e. Mendapatkan *networking* dan relasi dengan para profesional sebagai referensi di masa bekerja nantinya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah mengikuti pembekalan magang program studi film pada tanggal 1 April 2022, penulis mulai mencari studio animasi 3D yang membuka lowongan magang. Kebetulan penulis mendapat info dari teman kuliah mengenai lowongan yang dibuka oleh studio Tiger Wong Animation pada laman *instagram* Tigerwonganimation.id. Tertarik dengan posisi 3D *modeler* di Tiger Wong Animation, penulis kemudian mengirimkan CV serta *portfolio* melalui surat elektronik atau *email* pada tanggal 23 Juni 2022. *Email* lamaran penulis dibalas oleh pihak HR & Project Management Lead Tiger Wong Animation, yaitu Bapak Roy Suryandaru. Kemudian pada tanggal 1 Juli 2022, penulis diundang untuk mengikuti proses video *interview* via *Google Meet* pukul 16.45 WIB.

Dalam wawancara tersebut, penulis diwawancarai oleh Bapak Roy dan Bapak Boyke Effendy selaku 3D *head supervisor* di Tiger Wong Animation.

Selama proses wawancara berlangsung, penulis diminta untuk mempresentasikan satu karya *3D modeling* yang telah penulis buat dalam portfolio kepada Bapak Boyke, dengan tujuan untuk menguji wawasan penulis mengenai bidang *3D modeling*. Kemudian Bapak Boyke pun menjelaskan mengenai pekerjaan *3D modeler* dalam proses produksi animasi “Kiano La La La” yang dikerjakan oleh Tiger Wong Animation, serta Bapak Roy menginformasikan syarat magang yang berlaku seperti wajib WFO (*Work from Office*), akomodasi, serta durasi kerja di Tiger Wong Animation.

Pada tanggal 4 Juli 2022, penulis diinformasikan melalui *email* bahwa penulis diterima untuk magang di Tiger Wong Animation dengan posisi *3D Modeling Intern*. Penulis pun menjalani proses magang terhitung dari tanggal 6 Juli 2022 hingga tanggal 9 Desember 2022, dengan hari kerja mulai dari Senin hingga Jumat, pukul 10.00-19.00 WIB. Dalam pelaksanaan magang, penulis bekerja secara *offline* atau WFO di kantor yang berlokasi di Tomang, Grogol Petamburan, Jakarta Barat. Dengan diterimanya penulis untuk magang di Tiger Wong Animation, penulis pun melakukan pendaftaran tempat magang pada *website* merdeka.umn.ac.id, kemudian mengirimkan surat pengantar magang MBKM (MBKM 01) dari kampus kepada pihak Tiger Wong Animation, yang berlanjut dengan didapatnya kartu MBKM (MBKM 02), menyicil pengisian *daily task* (MBKM 03) sembari proses magang berlangsung, dan mengerjakan laporan magang hingga akhir proses sidang berlangsung pada bulan Desember 2022.