

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi dalam pengertian sederhananya adalah suatu gambar yang dapat bergerak. Animasi memiliki 2 jenis dimensi, yaitu 2D dan 3D. Animasi 3D adalah proses pembuatan gambar yang bergerak tiga dimensi dalam lingkungan digital yang melingkupi tinggi, lebar, dan kedalaman atau garis X,Y, dan Z. objek 3D dari aplikasi 3D dapat menciptakan sebuah ide animasi atau gerakan. Prosedur ini dibagi menjadi tiga fase utama yang dikenal sebagai pemodelan, tata letak, dan animasi, dan rendering. (Flor, 2021).

Sebagai *Animator 3D* serta *Rigger* secara bersamaan, bertugas untuk membuat sebuah benda mati menjadi bergerak hidup. benda mati tidak hanya objek biasa seperti mobil, gedung dan sebagainya. Objek 3D bisa berbentuk organik seperti tubuh manusia, hewan, dan hingga bentuk makhluk monster yang cukup di luar imajinasi, *3D rigger* dapat membuat object tersebut bergerak. tentunya sebelum memasuki fase *rigging* dan animasi, harus memiliki objek atau mesh yang sudah berbentuk, fase pembuatan objek 3D dilakukan oleh *3D Modeller*

Monster Group Studio memiliki studio khusus untuk bidang Game Developer, yang disebut MonsterAR. Sebelumnya MonsterAR sedang membutuhkan rigger, maka dengan itu Penulis ingin bergabung dan membantu MonsterAR dalam pembuatan rigging dan animasi. tidak hanya hanya membantu tetapi juga belajar dengan 3D modeller dan belajar lebih dalam dengan penggunaan aplikasi *Unity 3D*. Monster Group telah banyak yang bekerja sama dengan clients dan perusahaan-perusahaan besar di Indonesia

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Setelah mempelajari dan menambah ilmu pengetahuan dalam karya pembuatan animasi di Universitas Multimedia Nusantara, Penulis ingin mencoba berpengalaman di dunia kerja animasi dan membantu sebuah proyek dari studio. Tentunya hal ini juga bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.

Dari hal kerja magang ini bisa dijadikan persiapan untuk nanti bekerja di tempat lainnya. dalam progress kerja magang ini akan mendalami lebih dalam dalam pembuatan 3D animasi dan perigingan, tidak hanya dalam bidang animasi dan *rigging*, Penulis juga mempelajari ilmu kecil dari 3D modeler. penulis juga ingin memberikan yang terbaik ke studio dan meningkatkan studio untuk semakin maju menjadi yang terbaik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum memasuki Semester yang ke 7, penulis mengambil *Track Magang 1* yaitu Magang terlebih dahulu sebelum memasuki tugas akhir. Alasan ini bertujuan untuk memaksimalkan dan mempersiapkan ilmu dan skill di bidang 3D animasi and *rigging*.

Pada 5 Agustus 2023, sudah merencanakan 5 tempat yaitu Agate, Afterlab, Monster Group, Lumine Studio, dan ImagiXancil. sebelumnya penulis sudah mempersiapkan sebuah CV dan portofolio dari tugas besar dan karya sendiri dan langsung mengirim surel permohonan magang serta mencantumkan CV dan portofolio. Dari ke 5 tempat magang tersebut hanya 2 tempat saja yang membalas melewati surat elektronik yaitu Monster Group dan ImagiXancil. pada 7 Agustus 2023 studio ImagiXancil mengirim surel kepada penulis untuk melakukan Interview secara online. Interview online ImagiXancil dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2023. Dalam interview online ImagiXancil memberikan informasi tentang studio ImagiXancil, setelah melakukan perkenalan dan menayangkan portofolio, Studio ImagiXancil lebih tertarik dengan portofolio *Hybrid 2D Animation*. penulis sempat berharap kepada studio ImagiXancil bila ada

kebutuhan yang berhubungan dengan 3D, tetapi ImagiXancil sedang tidak berfokus pada bidang 3D.

Pada 13 Agustus 2023, Monster Group studio membalas surel permohonan magang, dan menjadwalkan interview pada penulis di tanggal 18 Agustus 2023. setelah melakukan interview dan perkenalan, Kebetulan Monster Group Sedang mencari *3D Rigger* dan animasi. penulis akhirnya memutuskan untuk memilih kerja magang di Monster Group Studio. Penulis dapat memulai magang pada tanggal 31 Agustus 2023 pukul 08.30 - 17.00 jadwal khusus untuk magang di Monster Group. penulis mengambil bagian 3D Animasi dan *rigger*.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA