

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak awal, penulis tertarik untuk memilih tempat magang yang difokuskan pada animasi 3D singkat seperti iklan alih-alih untuk produksi film panjang pada umumnya. Produksi animasi 3D dengan fokus di bidang *marketing* dapat berupa iklan TVC, Instagram Reels, Youtube, Youtube Shorts, hingga Tiktok. Penulis memilih Samville Studio karena mereka memiliki fokus utama produksi animasi 3D di bidang tersebut. Dari segi visualisasi yang tampak di Instagram @samvillestudio, *art style* Samville Studio juga senada dengan *art style* penulis sejauh ini. Di sisi lain, terdapat permasalahan yang umum ditemukan di dalam perusahaan ketika ingin membuat sebuah iklan untuk promosi sebelum melakukan produksi secara massal, yaitu belum tersedianya *prototype* yang menjadi bahan utama dalam pembuatan iklan. Padahal iklan sendiri terkadang dibutuhkan sebagai media promosi awal yang penting. Menurut Katkar (2020), Animasi 3D dapat menjadi alternatif yang lebih terjangkau bagi perusahaan agar tidak harus benar-benar menyediakan semua *prototype* terkait secara nyata.

Selain itu, dengan animasi 3D, iklan dapat disampaikan dengan visualisasi yang lebih ekspresif dan menarik. Animasi 3D dapat menghasilkan dan merealisasikan *footage scene* yang kompleks melalui *modeling* hingga menghasilkan visualisasi menarik dengan lebih efektif dibandingkan *live action*. Berdasarkan kondisi dan masalah tersebut, Samville Studio dapat menjadi tempat kerja magang yang tepat dan sesuai minat pengembangan *skill* 3D penulis. Penulis dapat yakin memilih Samville Studio karena meskipun Samville Studio baru didirikan dua tahun yang lalu, namun mereka sudah berhasil dipercaya memproduksi animasi 3D yang menarik untuk berbagai macam klien ternama seperti: Chacha, Scarlett, Azarine, Everwhite, Jarte, Peripera, Erha, Switzal, dan masih banyak lagi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara sebagai kampus penulis, mewajibkan seluruh mahasiswa film untuk menjalani program magang sebagai bagian dari rangkaian pelatihan kerja mahasiswa di bawah pekerja lain yang tentunya sudah lebih berpengalaman di dunia kerja. Penulis sendiri sebagai mahasiswa, melakukan kerja magang di Samville Studio dengan maksud untuk mempelajari dan mengasah keterampilan yang lebih dalam, pada rangkaian produksi animasi 3D berdasarkan standar dunia kerja. Kerja magang di Samville Studio dengan maksud tersebut, membawa penulis kepada tujuan kedepannya untuk dapat berkontribusi pada produksi iklan dari Indonesia yang menjadi lebih menarik dan mampu memumpuni standar produksi animasi 3D yang berkualitas. Maksud dan tujuan penulis tersebut kebetulan memang sudah tergambar sejak lama, ketika penulis menemukan Instagram Samville Studio. Selama proses kerja magang, penulis banyak mempelajari dan mengasah keterampilan 3D Blender, salah satunya dengan berkontribusi pada *project* utama Samville Studio yaitu Odystar Project. Berdasarkan tujuan kerja magang penulis untuk dapat berkontribusi banyak dalam produksi iklan yang menarik dan berkualitas, penulis juga berharap dapat berkontribusi lebih banyak lagi pada *project* utama lain di Samville Studio, khususnya sebagai *3D artist*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setiap tempat kerja tentunya memiliki waktu dan prosedur kerja sesuai dengan kebijakannya masing-masing. Waktu kerja magang penulis di Samville Studio dilaksanakan dari Senin s.d Jumat, pukul 08.00 – 17.00 WIB. Namun dikarenakan terdapat fleksibilitas kerja magang di Samville Studio, pemegang dapat memasukkan jam lembur di luar kantor, ke dalam kalkulasi jam kerja aktif kantor. Sebagai contoh, jika saya sudah bekerja dari pukul 08.00 – 17.00 WIB namun saya masih melanjutkan *progress* dan eksplorasi terkait pekerjaan, waktu tersebut dapat terhitung ke dalam jam kerja. Meskipun terdapat fleksibilitas, namun Samville Studio menerapkan adanya *daily task update* menggunakan *google sheets* bersama

agar pekerjaan dapat lebih terstruktur dan terpantau dengan jelas. Seperti pada umumnya, Samville Studio sendiri mengharuskan para pemegang untuk melakukan kerja magang dalam kurun waktu tiga sampai enam bulan lamanya, dan diutamakan secara WFO (*work from office*). Proses kerja magang di Samville Studio dilaksanakan dengan adanya *supervisor* umum dan kakak pembimbing yang berbeda di setiap tahapan dalam pembuatan 3D dari proses *modeling* hingga *render*. Biasanya, seperti pada awal tahap *modeling*, penulis diberikan tugas untuk membuat *modeling* sesuai dengan referensi yang diberikan. Jika sudah ada *progress* yang memadai, penulis sebagai pemegang dapat melakukan asistensi. Setelah asistensi dan hasilnya di *approve*, maka kakak pemimbing akan memberi arahan untuk tugas dengan *step* selanjutnya.

Sebelum dapat melaksanakan magang, penulis melalui beberapa prosedur utama sebagai calon pemegang di Samville Studio. Pertama-tama, penulis mempersiapkan CV dan beberapa *showreel* yang berkaitan dengan *3D artist*. Penulis kemudian melakukan pengajuan *cover letter* untuk perusahaan terkait ke *website* merdeka.umn.ac.id. Setelah semua berkas siap, penulis kemudian mengirimkan *cover letter* dari kampus, CV, *showreel* ke email Samville Studio. Dalam waktu beberapa hari, penulis mendapatkan email balasan dari Samville Studio untuk mengisi formulir *interview* yang berkaitan dengan magang. Setelah menunggu beberapa hari, akhirnya penulis mendapat informasi jika penulis telah diterima melalui pesan di Whatsapp dan segera menentukan waktu mulai magang. Pihak Samville Studio kemudian juga meminta keterangan mahasiswa untuk segera dibuatkan lembar penerimaan yang resmi untuk dikirimkan ke pihak kampus.

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