

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D merupakan suatu bentuk animasi berdimensi tiga yang dibuat melalui perangkat lunak tertentu dalam komputer (Beane, 2012). Perangkat lunak atau *software* yang dimaksud ada banyak macamnya, baik itu Maya, Blender, Cinema 4D, dan sebagainya. Setiap *software* memiliki keunggulan masing-masing, misalnya Maya memiliki sistem *rigging* dan animasi yang kuat dan runtut sementara Cinema 4D memiliki *render engine* Octane yang unggul dalam membuat hasil *render* realistik. Berbagai *software* tersebut menjadi alat 3D *artist* dalam membuat animasi 3D, baik itu film pendek, 3D *motion*, atau *video mapping*.

Video mapping merupakan salah satu wujud *digital art* yang memanfaatkan inovasi teknologi untuk memproduksi karya kreatif (Marcos et al, 2009). Dalam kasus *video mapping*, karya ini menggunakan teknologi *spatial augmented reality* dengan cara memproyeksikan video pada gedung sehingga mengubah persepsi indera penglihatan manusia terhadap realita (Paolis et al, 2022).

ITB Light Festival 2023: Kinarya Immersiva merupakan bagian dari perayaan lima dekade DKV ITB yang diselenggarakan oleh ITB dan Arafura Media Design (Immersiva, 2023). Acara ini melibatkan berbagai studio dan mahasiswa untuk menampilkan karya berupa *video mapping* dengan tema DKV for A Greater Indonesia. Acara ini dilaksanakan pada tanggal 28 September 2023 - 1 Oktober 2023 di Gedung Campus Centre Timur ITB.

Aras Design & Motion merupakan perusahaan yang memberikan layanan desain dan *motion* kepada *client*. Tidak hanya karya komersial, Aras Design & Motion juga membuat projek non-komersial dengan tujuan eksplorasi *art style* dan teknik yang unik atau baru. Hal ini membuat Aras Design & Motion berbeda dalam perusahaan kreatif lain yang umumnya terpaku dengan satu *art style* saja.

Variasi tersebut terlihat dari portfolio studio yang beragam, seperti Grab Bersatu (2021) dengan *style 3D cel shading* dan OLX Auto (2022) dengan CGI yang realistik. Oleh karena itu, penulis memilih perusahaan ini sebagai tempat magang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Alasan utama penulis memilih untuk magang di Aras Design & Motion adalah magang merupakan syarat wajib untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara. Selain untuk kepentingan kuliah, penulis juga melakukan magang untuk mempelajari secara praktik *workflow* berbagai macam animasi dalam industri profesional. Perusahaan juga membantu kemampuan penulis dengan memberikan tantangan baru dalam setiap proyek. Kemampuan tersebut tidak hanya mencakup *hard skill*, tetapi juga *soft skill* seperti komunikasi antar anggota tim kreatif.

Sebagai 3D *generalist*, penulis memiliki kewajiban untuk menyelesaikan bagian penulis sesuai dengan bidang 3D yang ditugaskan, baik itu *modeling*, *texturing*, *lighting*, atau animasi. Penulis berkontribusi dengan membuat model 3D sesuai referensi dengan topologi yang dioptimalkan untuk tahap berikutnya. Penulis juga bertugas untuk memberikan tekstur dan pencahayaan pada *scene* 3D sesuai *concept art* dan karakteristik material dan cahaya dalam dunia nyata.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melamar ke perusahaan dengan mengirimkan *email* lamaran berisi CV dan portofolio ke *email* perusahaan. Lalu, HR menjadwalkan wawancara pertama bersama *creative director* dan 3D *lead*. Wawancara ini mencakup alasan memilih perusahaan sebagai tempat magang, pengalaman dalam bidang yang dipilih, dan karya perusahaan yang paling disukai. Setelah diterima, HR menjadwalkan wawancara kedua untuk *briefing* teknis mengenai waktu kerja, tata tertib, dan lain-lain.

Penulis memulai magang dari tanggal 3 Juli 2023. Secara kontrak, penulis menyelesaikan magang pada tanggal 3 November 2023. Magang dilakukan secara WFO (*work from office*) dari hari Senin hingga Jumat seperti anggota *full time*. Penulis melaksanakan magang dari pukul 10:00 WIB hingga 19:00 WIB tapi ada kalanya penulis bekerja hingga pukul 21:00 WIB ke atas untuk mengejar *deadline* projek.

