

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri kreatif merupakan pengembangan konsep berdasarkan modal kreativitas yang dapat berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat di era informasi yang disertai dengan banyaknya penemuan baru di bidang teknologi salah satunya yaitu animasi. Animasi merupakan salah satu bagian dari industri kreatif yang saat ini mulai berkembang dan di pandang dalam mendukung kesejahteraan perekonomian termasuk di dalam Indonesia. Menurut Widodo (2021) peran yang dihasilkan oleh ekonomi kreatif terhadap perekonomian nasional Indonesia semakin terlihat jelas, ekonomi kreatif Indonesia semakin menunjukkan peningkatan pada setiap tahunnya.

Animasi yang sudah di hasilkan dan berkembang di Indonesia memiliki berbagai macam, salah satunya yang terkenal adalah animasi dalam bentuk animasi 3D yang merupakan pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan terlihat semakin hidup mendekati wujud aslinya. Seperti proyek yang sedang dikerjakan penulis dalam melaksanakan magang di studio Let's Start Production, Penulis mengambil peranan sebagai 3D artist. 3D artist adalah orang yang melaksanakan perancangan dan pengembangan pada objek visual 3D menggunakan teknik gambar tangan dan program komputer. Peranan 3D Artist tersebut penting dalam menciptakan suatu aset ataupun gaya animasi yang cukup umum digunakan oleh industri animasi. (Rakha, 2023). Aset karakter 3D yang dirancang oleh penulis sebagai 3D artist akan digunakan untuk awal penerapan karakter 2D dari lagu anak Go & Modo menjadi karakter 3D yang akan digunakan kedalam bagian intro dalam proyek lagu Go & Modo yang terbaru. Peran sebagai 3D Artist, penulis juga perlu memahami berbagai teknik yang ada dalam penciptaan animasi 3D seperti modeling, texturing, proses animasi, dan juga rendering supaya hasil animasi 3D dapat tercipta dengan utuh. Selain kemampuan penulis di bidang 3D, Penulis memahami bahwa dalam

menjalankan pekerjaan juga tidak hanya mengandalkan kemampuan pada *hard skill* tetapi juga *soft skill*. Karena dengan adanya kegiatan magang penulis dapat belajar lebih banyak dalam dunia pekerjaan.

Penulis memilih Studio Let's Start Production sebagai tempat kerja magang untuk periode magang track 1 Universitas Multimedia Nusantara. Selain untuk memenuhi kewajiban untuk melakukan magang track 1 selama 1 semester yaitu selama 640 Jam. Penulis memilih studio Lets Start Production sebagai tempat kerja magang untuk mempelajari cara mengaplikasikan karakter 2D di dalam proyek lagu anak Go & Modo ke dalam karakter 3D. Selain itu juga penulis memilih studio Lets Start Production karena Lets Start Production merupakan studio yang bergerak di industri kreatif dengan membuat berbagai proyek iklan, company profile, dan animasi 2D dan 3D yang penulis minati dan sesuai kemampuan penulis yang sudah dipelajari saat di perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara yaitu di bidang animasi 2D dan 3D. Serta Let's Start Production termasuk perusahaan atau studio baru yang dirintis belum lama ini tetapi sudah memiliki banyak kerja sama dengan berbagai brand ternama di Indonesia.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Penulis bermaksud untuk memilih studio Lets Start Production sebagai tempat melaksanakan magang untuk mendapatkan pengalaman dengan berbagai macam klien besar serta untuk menyelesaikan persyaratan kelulusan perkuliahan yang mewajibkan magang selama 1 semester dengan total 640 jam. Saat magang penulis juga berharap dapat memperoleh skill yang lebih tinggi dalam mengerjakan berbagai proyek yang diberikan klien, dan dapat berkontribusi dalam menyelesaikan proyek klien secara professional.

Selama magang di Lets Start Production, penulis diberikan kontribusi jobdesc sebagai 3D Artist yang mengurus segala hal mengenai 3D termasuk pembuatan karakter dari modelling sampai rendering. Hal tersebut juga merupakan salah satu tujuan penulis yaitu untuk melakukan magang pada saat

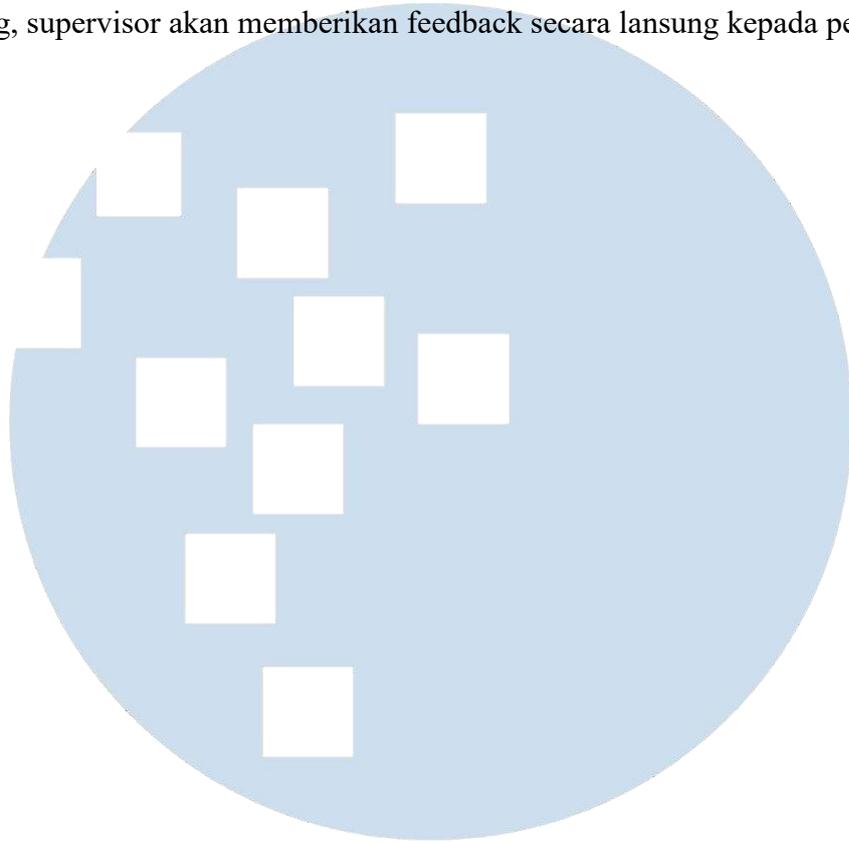
semester 6 ini supaya bisa memperdalam lagi wawasan mengenai bidang 3D animasi yang selama ini penulis minati. Dengan adanya pelaksanaan magang di industri animasi, penulis juga berharap tidak hanya mendapatkan portofolio pribadi tambahan tetapi juga memperoleh hal ini sebagai proses untuk menuju masa depan di industri kreatif di Indonesia yaitu animasi yang saat ini sedang meningkat. Selain itu adapun maksud penulis dalam melakukan kerja magang juga selain mengasah kemampuan penulis mengenai tugasnya sebagai 3D artist adalah dengan juga dapat memperdalam *soft skill* ataupun kemampuan yang dimiliki dalam diri penulis untuk membantu dalam proses kerja kegiatan magang. Salah satunya adalah dapat bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik bersama rekan kerja lainnya.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis melaksanakan kerja magang selama 6 bulan yaitu dari 1 Februari 2024 sampai dengan 1 Juli 2024. Sebelum magang adapun yang penulis lakukan adalah mencari perusahaan atau studio yang sedang membuka lowongan kerja magang. Salah satunya adalah Let's Start Production yang sedang membuka lowongan magang 2D dan 3D artist. Pertama penulis melamar ke studio Lets Start Production dengan mengirimkan e-mail yang berisikan CV, *cover letter* dari kampus UMN dan juga menyertakan link portofolio yang penulis kirimkan ke email official Let's Start Production pada tanggal 1 Januari 2024 kemarin. Selanjutnya penulis dihubungi oleh pemilik studionya langsung yaitu bapak Bayu Porsea Yudha pada pertengahan Januari kemarin tepatnya pada tanggal 19 Januari 2024 beserta dengan *acceptance letter* dari studio Lets Start Production dikirimkan kepada penulis. Terakhir penulis membuat grup WhatsApp bersama Let's Start Production dan dengan teman teman magang untuk membahas waktu pelaksanaan kerja magang dan prosedur kerja magang di Let's Start Production.

Prosedur dan waktu pelaksanaan kerja magang di Let's Start Production tidak jauh berbeda dengan studio animasi pada umumnya. Pelaksanaan waktu kerja magang yang ditentukan studio Let's Start Production dimulai pada saat tanggal 1 Februari 2024 dengan durasi kerja magang selama 8 jam per hari dari jam 8 pagi sampai dengan 5 sore selama 5 hari. Serta untuk prosedur kerja

magang di Let's Start Production setelah penulis melakukan penugasan kerja magang, supervisor akan memberikan feedback secara langsung kepada penulis.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA