

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Industri animasi di Indonesia memiliki perkembangan yang signifikan pada tahun 2020 dan diprediksi akan terus bertambah (*Indonesia Animation Report 2020 - AINAKI*, 2021). Animasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu animasi 2d dan 3d. Pembuatan animasi 2d digambar secara langsung dengan kertas atau *software* grafis. Animasi 3d dibuat dengan bantuan *software* yang dapat menampilkan grafis tiga dimensi. Seluruh format tersebut sudah pernah diaplikasikan di dalam kehidupan masyarakat Indonesia baik sebagai media promosi maupun hiburan. Produksi animasi 3d memiliki sebuah pipeline produksi yang diikuti baik di Indonesia maupun luar negeri. Secara garis besar, seluruh pekerjaan ini dilakukan secara terstruktur oleh sebuah Perusahaan, kelompok, atau Individu. Dengan mengikuti pipeline ini, sebuah karya animasi dapat diselesaikan dengan efisien.

3D Modelling merupakan salah satu pekerjaan dalam *pipeline* sebuah produksi animasi 3d. Seorang 3d Modeller diharapkan dapat merancang aset yang terdapat dalam sebuah proyek model yang sesuai dengan konsep yang diberikan. Selain itu, sebuah Aset harus dibuat dengan pemahaman teori agar tidak memperberat pekerjaan komputer. Aset dapat meliputi tokoh, objek, dan properti. Pekerjaan ini dikerjakan oleh satu individu untuk satu atau beberapa aset sekaligus. Menurut Vaughan (2012), pemisahan dilakukan agar seorang 3d Modeller dapat fokus terhadap bidang yang dikuasai dan mempermudah pekerja dari bidang lain seperti *rigging* dan *texturing*.

Lab Virtuosity membuka program magang bagi mahasiswa untuk membantu proyek Muniverse yang mereka kerjakan. Proyek ini akan menghasilkan sebuah karya animasi 2d dan 3d serta beberapa produk lain seperti stiker dan merchandise. Lab Virtuosity memiliki lowongan untuk *3d generalist*, yang nantinya akan diberi peran untuk mengerjakan sebuah aset spesifik sesuai dengan arahan *supervisor*.

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

Kerja magang dibutuhkan sebagai syarat kelulusan mahasiswa Film dan Animasi Universitas Multimedia Nusantara. Pelaksanaan kerja magang diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu dan teori yang telah dipelajari sebelumnya selama masa perkuliahan. Dengan demikian, Penulis dapat memiliki pengalaman mengerjakan sebuah proyek dibawah sebuah pimpinan dan tambahan portfolio. Penulis juga berharap dapat membuat sebuah 3D Model yang siap untuk produksi animasi dengan kualitas yang baik dan sesuai dengan arahan.

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

Penulis mengirimkan *Curriculum Vitae (CV)*, *Portfolio* dan surat lamaran pada November 2023 ke dalam *Google Form* yang disebarakan melalui grup Prodi Film UMN. *Interview* dilaksanakan secara online pada tanggal 19 Desember 2023 melalui Google Meet. Penulis kemudian diberikan *brief* mengenai *job desc* pada 5 Januari 2024. Magang dilaksanakan dari Februari 1 2024 secara *work from home* dari jam 08.00 hingga 17.00, dengan waktu istirahat pada jam 12.00 hingga 13.00. Seluruh progress dan hasil revisi dikumpulkan dalam sebuah situs khusus *greenserver*. Pertemuan diadakan seminggu sekali pada hari senin melalui *Google Meet*, dimana seluruh mahasiswa melaporkan progress kerja selama seminggu.