

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman yang modern ini, teknologi menjadi suatu sarana yang membantu dalam kehidupan sehari-hari manusia, terutama dalam produksi film dan animasi. Bantuan teknologi modern ini sangat mempengaruhi efisiensi dalam produksi film dan animasi. Salah satu elemen yang mempengaruhi efisiensi ini adalah penggunaan Gambar 3D dalam produksi Gambar 2D untuk memotong waktu yang digunakan dalam produksi. Dalam grafis komputer, Gambar 3D merupakan grafis yang dihasilkan komputer untuk memberikan persepsi kedalaman yang mirip dengan dunia nyata (Barney, 2024).

Proyek Taman Nasional Merupakan suatu proyek penelitian yang dilakukan oleh Ibu Dominika Anggraeni Purwaningsih. Penulis mengambil proyek penelitian ini karena ingin berkontribusi dalam proyek penelitian yang dilakukan oleh Ibu Dominika dan juga mengimplementasikan keahlian yang dimiliki oleh penulis, sekaligus meningkatkan keahlian yang penulis miliki sebagai *3D Generalist*. Proyek Taman Nasional memiliki bentuk visual gambar 2D yang menggunakan *Asset 3D* sebagai bentuk efisiensi waktu dalam tahap produksi nanti. Dengan ini, penulis berharap agar bisa mengeksplorasi lebih tentang produksi film pendek, penelitian dosen, serta keahlian yang ada pada medium 3D dan proses penggabungannya ke medium 2D.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan Penulis mengambil kerja magang di proyek penelitian “Taman Nasional” yang dilaksanakan oleh Prodi Film adalah untuk mendapatkan pengalaman lebih dalam produksi film animasi pendek. Kerja magang dalam kampus telah memberikan penulis sebuah pengalaman kerja yang melibatkan kerjasama antar tim. Komunikasi yang harus diberikan dari *Environment Design/Prop Design* ke *3D Generalist* dan sebaliknya.

Kesempatan kerja magang ini memberikan banyak ilmu ke penulis. Dari ilmu teknis seperti *modelling mobil*, hingga *soft skills* seperti komunikasi dan *managament* waktu. Ilmu yang diterima oleh penulis ini sangat berpengaruh dalam lingkungan profesional industri animasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dimulai dengan menyiapkan *curriculum vitae* dan *portfolio* atau *showreel* yang kemudian dikirimkan kepada studio - studio yang akan dituju. Pada tanggal 28 Mei 2024, penulis melamar di beberapa studio yang berbidang di Animasi 3D, tetapi studio - studio yang penulis lamar terletak pada daerah yang jauh dari jangkauan penulis. Oleh karena itu, penulis terpaksa menolak beberapa tempat yang sudah penulis lamar. Pada tanggal 26 Juni 2024, penulis mendapatkan kabar dari bapak Ahmad Arief Adiwijaya mengenai posisi magang *3D generalist* dalam salah satu proyek penelitian dosen yang dipimpin oleh ibu Dominika Anggraeni Purwaningsih. Kemudian, penulis mengontak ibu Dominika pada tanggal 31 Juni 2024 untuk mengkonfirmasi posisi magang yang diinformasikan oleh bapak Ahmad Arief. Penulis memulai kerja magang pada 5 Juli 2024 setelah mendapatkan surat penerimaan dari pihak HRD pada tanggal 1 Juli 2024.

Kerja magang diawali dengan *briefing* proyek dengan ibu Dominika dan anggota magang yang lain. Setelah *briefing* selesai, penulis diberikan posisi sebagai *3D Generalist* dan memulai untuk membuat *timeline* yang diperlukan untuk menyelesaikan *asset* 3D yang akan diperlukan. Pekerjaan proyek magang ini dikerjakan secara langsung di tempat dengan pengecekan progres tiap minggunya oleh ibu Dominika. Kerja dimulai dari pukul 08:00 pagi WIB sampai pukul 17:00 WIB dan hari kerja dimulai dari hari Senin sampai Jumat.