

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan kumpulan beberapa gambar atau objek yang bergerak secara beraturan dengan kecepatan tertentu. Animasi dahulunya dibuat dengan cara menggambar satu per satu gerakan objek di sebuah kertas. Namun dengan berkembangnya zaman, animasi sekarang dapat dibuat melalui *software* di komputer. Animasi banyak diaplikasikan ke film dan *video game*.

Animasi dapat dibagi menjadi 2 medium, yaitu medium 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Menurut Zebua et al (2020) Animasi 2 Dimensi (2D) merupakan animasi yang hanya bergerak pada dua sisi, yaitu panjang dan tinggi atau hanya memiliki koordinat x dan y pada pergerakannya. Animasi 2D dapat dibuat melalui suatu *software* 2D, seperti Toon Boom, Moho, Adobe Animate, dan sebagainya. Sedangkan Animasi 3 Dimensi (3D) merupakan animasi yang dapat bergerak pada tiga sisi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi atau memiliki koordinat x, y, dan z. Animasi 3D dapat dibuat melalui suatu *software* 3D, seperti Autodesk Maya, Blender, Zbrush, dan sebagainya.

Dalam membuat suatu animasi, *environment* merupakan salah satu aspek yang penting. *Environment* atau juga disebut desain lingkungan adalah desain yang berisi dunia dari tempat karakter atau objek animasi berada. *Environment* bentuknya dapat berupa desain *indoor* dan *outdoor*. Desain *indoor* yaitu seperti desain pada ruangan. Sedangkan desain *outdoor* lebih cenderung pada desain alam sekitar. Orang yang bertugas untuk membuat suatu dunia atau lingkungan ini pada medium 3D disebut dengan *3D environment artist*. *3D environment artist* memiliki tugas untuk membuat dunia atau lingkungan pada suatu karya 3D sehingga menyampaikan suatu *mood* yang ingin divisualkan pada karya 3D tersebut.

Kampus Universitas Multimedia Nusantara memberikan kewajiban kepada penulis untuk menjalankan program magang. Dalam membekali penulis untuk dapat magang di bidang animasi yaitu 3D, Universitas Multimedia Nusantara

memiliki mata kuliah 3D Digital Visualization yang mengajarkan penulis mengenai dasar dari pembuatan objek dan *environment* 3D dan mata kuliah New Multimedia Technology yang mengajarkan penulis untuk membuat 3D *environment* pada film pendek dan *game* menggunakan *software* 3D dalam sebuah kelompok. Program magang ini bertujuan untuk melatih penulis untuk menjadi seorang yang lebih mahir pada bidang 3D *environment* dan melatih penulis untuk dapat berkoordinasi dengan rekan lain dan juga atasan.

Virtuosity adalah tempat yang penulis pilih untuk menjalani program magang menjadi 3d *environment artist*. Virtuosity merupakan sebuah lab animasi yang karyanya menggunakan medium 2D dan 3D. Lab ini berencana untuk memproduksi sebuah proyek berbasis digital yang bernama Muniverse dengan menggunakan medium 2D dan 3D. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk masuk bergabung di Virtuosity dan ikut andil dalam pembuatan produksi Muniverse di bidang 3D *environment*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Virtuosity bukanlah satu-satunya tempat magang yang penulis ingin ambil. Ada perusahaan lain yang penulis incar, yaitu Kumata Studio, Garuda TV, dan Studio Animars. Namun, akhirnya penulis memilih untuk magang di Virtuosity karena di Virtuosity terdapat bidang yang ingin penulis tekuni, yaitu mengenai 3D *environment*. Alasan lainnya karena Virtuosity adalah tempat yang dekat dengan lokasi kosan penulis.

Penulis pada kesempatan ini mengambil magang track 1 yang berkewajiban untuk memenuhi syarat 640 jam kerja di Virtuosity. Penulis memilih untuk mengambil pekerjaan magang menjadi 3D *environment artist* dengan tujuan memiliki keahlian khusus di bidang ini dengan harapan mendapatkan pengalaman untuk jenjang karir penulis menjadi 3D *environment artist* yang profesional.

Dalam rangka ingin mencapai tujuan tersebut, penulis mengerjakan tugas yang diberikan oleh Supervisor berupa membuat beberapa 3D *environment* untuk produksi Muniverse sehingga penulis akan mendapatkan hard skill pada bidang 3D

environment. Selain hard skill, penulis juga akan mendapatkan soft skill dalam berkomunikasi kepada atasan dan rekan magang pada masa magang ini.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melamar untuk magang di Virtuosity pada tanggal 25 Januari 2024 dengan mendaftar pada formulir yang disediakan oleh Virtuosity yang didapatkan melalui platform chat WhatsApp. Penulis mendapatkan panggilan untuk wawancara pada tanggal 29 Januari 2024 yang dilaksanakan pada jam 10 pagi melalui wawancara daring dengan platform google meet. Dalam wawancara tersebut, penulis mendapatkan pertanyaan mengenai seberapa tahu tentang lab Virtuosity. Dan juga mendapatkan informasi mengenai rencana yang akan dilakukan oleh Virtuosity, yaitu membangun proyek berbasis digital yang bernama Muniverse.

Penulis lalu diberikan keharusan untuk mengumpulkan dokumen pribadi, seperti foto Kartu Tanda Penduduk, foto Kartu Tanda Mahasiswa, Cover letter dari kampus, CV, dan portofolio melalui platform chat WhatsApp dari supervisor pada tanggal 30 Januari 2024.

Penulis mendapatkan surat resmi penerimaan magang pada tanggal 7 Februari 2024 yang berisi pernyataan berupa tanggal mulai masuk magang, yaitu tanggal 12 Februari 2024 yang didapatkan melalui email. Lalu penulis dimasukkan ke dalam grup lab oleh supervisor melalui platform chat WhatsApp. Penulis juga mendapatkan informasi magang berakhir pada tanggal 14 Juni 2024 melalui platform chat WhatsApp supervisor.

12 Februari 2024 merupakan hari pertama penulis magang di Virtuosity. Pada hari itu, penulis mendapatkan informasi lebih lengkap mengenai jobdesk yang akan dikerjakan di Virtuosity. Penulis juga mendapatkan informasi bahwa proses magang di Virtuosity dilakukan dengan *work from home* dengan adanya asistensi melalui grup platform chat WhatsApp lab. *Work form office* baru dilaksanakan jika terdapat *meeting* mengenai proses pekerjaan magang atau ada informasi yang ingin disampaikan oleh supervisor.