

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi pada masa kini dapat dihasilkan dengan berbagai cara dan juga dapat digunakan untuk banyak hal, seperti media hiburan, media pembelajaran, atau bahkan untuk media penyuluhan informasi. Sebagai pelaku dalam dunia animasi, terdapat dua medium yang dapat dipilih, yaitu animasi 2D dan juga animasi 3D. Untuk media apa yang dipilih akan situasional berdasarkan kapabilitas, kolaborasi tim, hingga penggabungan teknik dan juga gaya seni (Daulay & Kusumawardhani, 2020).

Animasi kian waktu juga mengalami kemajuan tergantung dengan teknologi digital yang paling mutakhir (Sun, 2023). Salah satu teknologi digital 3D yang sering digunakan dalam pembuatan animasi maupun *game* adalah *motion capture*. Hal ini juga berlaku bagi teknologi pembuatan film dan juga animasi, seperti adanya perkembangan dalam teknologi *motion capture* yang memudahkan animator untuk menganimasikan modelnya sesuai dengan gerak-gerik manusia. Windsor dan Kitagawa (2008) mengatakan bahwa, *motion capture* sendiri adalah sebuah sistem untuk merekam pergerakan dari manusia, hewan, dan juga benda mati yang kemudian akan di konversi menjadi data 3 dimensi.

Research and development dalam industri animasi merupakan peran yang dibutuhkan dalam mencari tahu mengenai aspek teknis untuk meningkatkan efisiensi dan juga kualitas dari hasil proyek animasi tersebut (Yasa & Pratistha, 2024). Dalam pembuatan animasi 3D, peran *research and development* memegang peran yang cukup penting terutama dalam penggunaan teknik *motion capture*. Seorang *research and development* harus bisa mencari *pipeline* yang terbaik dengan cara meriset apa yang diperlukan sehingga dapat melaksanakan proyek dengan teknologi baru tersebut dengan baik. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Okpatrioka (2023), yaitu peran *research and development* adalah untuk mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan,

mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana produk tersebut akan digunakan, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

Salah satu alasan mengapa penulis memilih untuk melaksanakan program magang di Lab FSD UMN sendiri adalah karena Lab FSD memiliki teknologi terbaru, yaitu *motion capture*. Selain memiliki ketertarikan pada teknologi baru dan juga *motion capture*, penulis ingin menambah wawasan juga terkait cara mengoperasikan dan juga mengolah teknologi tersebut sehingga dapat menciptakan sebuah karya yang bagus, serta bagaimana alur kerja yang dilaksanakan dalam Lab FSD UMN sebagai *research and development*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain sebagai syarat kelulusan, penulis melaksanakan praktik kerja magang sebagai salah satu sarana untuk menambah pengalaman dan juga kemampuan dalam mengoperasikan teknologi digital termutakhir seperti alat *motion capture*. Rasa ingin untuk mengembangkan pengetahuan dan juga keterampilan dalam bidang *research and development* mengenai teknologi media terbaru juga menjadi salah satu tujuan menjalani kerja magang di Lab FSD UMN. Selain hal-hal tersebut, penulis juga ingin memperluas koneksi dengan keseluruhan organisasi maupun sesama rekan magang hingga mencari peluang kerja untuk kedepannya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang dimulai dengan pencarian tempat magang yang berfokus pada bidang teknis, seperti studio yang membutuhkan peran 3D *rigger* atau pun *technical artist* dan sejenisnya. Sebelum mendapat tawaran untuk magang di Lab FSD UMN, terdapat beberapa studio yang penulis incar. Namun, setelah banyak pertimbangan, pada akhirnya penulis lebih memilih untuk melaksanakan kerja magang di Lab FSD UMN dikarenakan tertarik untuk mengeksplor lebih dalam proyek dengan menggunakan *motion capture* tersebut.

Setelah memastikan ketersediaan lowongan magang dengan Lab FSD UMN, maka tahap selanjutnya yang harus dilakukan oleh penulis adalah menyiapkan mendaftarkan perusahaan tempat magang penulis pada *website* merdeka.ac.id pada tanggal 4 Juli 2024 agar dapat melanjutkan proses pendaftaran magang. Setelah itu, penulis menyiapkan CV dan juga portofolio terkait. Pada tanggal 16 Juli 2024, pengajuan tempat magang penulis sudah disetujui di *website* Merdeka. Pada tanggal 25 Juli 2024, penulis mendaftarkan diri pada *form* pendaftaran untuk magang di Lab FSD UMN yang kemudian menerima undangan untuk wawancara pada tanggal 1 Agustus 2024. Setelah melalui tahapan wawancara, penulis menerima notifikasi penerimaan magang di Lab FSD UMN pada tanggal 14 Agustus 2024 dimana di dalamnya terdapat perintah untuk memulai magang pada tanggal 19 Agustus 2024. Pada tanggal 16 Agustus 2024, penulis juga mendapatkan rincian surat perjanjian magang dari HR mengenai pelaksanaan magang ini.

Kegiatan magang akan dilakukan secara *work from office* sepenuhnya. Dimana hal tersebut membuat penulis harus berada di kantor dari pukul 08.00 hingga pukul 17.00. Penulis diwajibkan untuk hadir selama hari kerja, yaitu hari Senin hingga Jumat. Sebelum dimulainya program magang, penulis diberikan terlebih dahulu arahan apa saja proyek yang akan dikerjakan, serta dikenalkan kepada siapa saja yang akan berkeja sama dengan penulis. Proses komunikasi dan juga perkembangan proyek semua melalui media sosial Whatsapp dan juga verbal.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A