

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif di era modern membuat kebutuhan akan media visual dan digital menjadi sangat penting bagi perusahaan besar sebagai salah satu bentuk media promosi. Salah satu penggunaan media yang sering kali dipakai sekarang adalah *3D Model*. Media 3D bisa menjadi cara yang unik untuk menarik minat *audiens*. Dengan membuat video berbasis 3D menggunakan *software* komputer, objek digital dapat secara bebas berpindah tempat dan berotasi layaknya objek di dunia nyata (Lahagu dan Marbun, 2024).

Permintaan dari konsumen akan 3D animasi dalam industri kreatif kini semakin meningkat, sehingga strategi pemasaran menggunakan teknologi 3D animasi ini dapat dengan sangat efektif menyampaikan informasi yang ingin kita sampaikan. Selain itu, pembuatan 3D dapat dikreasikan secara fleksibel. Animasi 3D dapat menghasilkan visual yang tidak hanya sesuai dunia nyata, namun juga visual yang bahkan tidak dapat dilakukan di dunia nyata. Animasi 3D juga dapat menampilkan sebuah produk yang dinamis, sehingga hubungan antara *brand* dengan konsumen dapat menjadi semakin erat.

Desain komunikasi visual dan desain grafis berperan sangat penting dalam penerapan promosi, dikarenakan sebagai desainer grafis kita harus mampu menyampaikan sebuah pesan secara visual yang dapat dengan mudah dimengerti oleh *audiens*. Dalam pembuatan desain animasi 3D, seorang desainer grafis harus mampu membuat sebuah objek semirip mungkin dengan objek yang ada di dunia nyata dengan mengaplikasikan tekstur yang cocok pada objek agar objek tersebut terlihat nyata.

Pada kesempatan *internship* ini, penulis tertarik untuk mengikuti program magang di Let's Start Production sebagai 3D & Asset Graphic Designer, karena ketertarikan penulis dalam bidang 3D design membuat penulis tertarik setelah melihat karya 3D yang dihasilkan oleh agensi ini, sehingga penulis dapat mengembangkan *hard skill* dengan bekerja langsung dalam suatu *digital production house*, begitu juga dengan *soft skill*.

1.2 Tujuan Magang

Maksud dan tujuan utama penulis dalam melakukan praktik kerja magang ini adalah sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara. Adapun tujuan lain sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman bekerja dalam lingkungan yang lebih profesional.
2. Mengembangkan komunikasi dan kerja sama dalam lingkungan kerja.
3. Mengembangkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill*.
4. Menambah portofolio.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Berikut adalah waktu dan pelaksanaan magang yang dilalui oleh penulis:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Periode pelaksanaan kerja magang yang harus dijalankan oleh penulis adalah 640 jam. Penulis menjalankan kerja magang di Let's Start Production kurang lebih 6 Bulan mulai dari 1 Juli 2024 sampai dengan 31 Desember 2024. Magang berlangsung selama 5, hari dimulai dari hari Senin sampai hari Jumat di setiap minggunya. Jam kerja magang dimulai dari jam 08.00 sampai 17.00 dengan total 8 jam. Pelaksanaan kerja magang dilakukan secara *hybrid* yaitu WFO (*work from office*) dan WFH (*work from home*). Dikarenakan posisi penulis yang fleksibel dan tidak terlalu diperlukan, penulis lebih sering melakukan WFH dan WFO jika diperlukan saja.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis mengetahui lowongan magang saat mengikuti *event career day* umn dan mengambil beberapa selebaran brosur yang salah satunya lowongan kerja magang di Let's Start Production. Pada tanggal 8 Juni 2024, penulis mulai menghubungi dan menanyakan lebih lanjut mengenai lowongan kerja magang yang dibuka melalui *whatsapp* dan mendapatkan balasan untuk langsung mengirimkan hasil karya beserta portofolio melalui *whatsapp*. Setelah menunggu cukup lama penulis mendapatkan balasan kembali di tanggal 30 Juni 2024, penulis diminta untuk menghubungi *supervisor* yaitu Deny Pangestu. Pada esoknya 1 Juli 2024 penulis langsung melakukan *interview* melalui *whatsapp* dan pada hari itu juga penulis mendapatkan surat penerimaan kerja magang. Di hari yang sama penulis langsung memulai praktik kerja magang secara WFH



Gambar 1.1 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

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