

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Melaksanakan program magang merupakan bagian dari kurikulum yang ditetapkan oleh universitas, tujuan dari program tersebut adalah untuk memberikan gambaran kepada mahasiswa mengenai dunia industri yang mereka akan masuki disaat mereka menyelesaikan program perkuliahan mereka, untuk mereka yang merupakan mahasiswa dari program studi desain komunikasi visual, mereka harus memahami bagaimana cara memberikan komunikasi secara visual dengan efektif, baik dalam bentuk desain, atau bahkan tiga dimensi yang ditambah dengan animasi untuk memberikan gambaran pesan secara visual yang efektif.

Perkembangan industri animasi Indonesia sudah terlihat memiliki peningkatan, terutama pada sektor periklanan dan acara televisi, berdasarkan Kemenparekraf, mereka memprediksi bahwa industri animasi di Indonesia akan menjadi sektor industri kreatif yang terus meningkat setiap tahun (Kemenparekraf, 2024). menurut Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI), terdapat sebanyak 120 studio animasi di Indonesia yang tercatat per tahun 2020, dan angka tersebut diprediksi bertambah setiap tahunnya (2024).

Salah satu bentuk metode animasi yang digunakan adalah dengan membuat animasi dalam bentuk tiga dimensi atau 3D. Dengan merangkai sebuah bentuk objek tiga dimensi dan kemudian menggerakkan mereka untuk menghasilkan sebuah gerakan animasi. Animasi tiga dimensi tak hanya digunakan untuk kartun atau film, tetapi sering digunakan untuk menampilkan suatu produk, baik untuk sebuah brosur atau bahkan iklan yang sering dijumpai di televisi. Salah satu perusahaan yang memanfaatkan tiga dimensi sebagai media untuk mempromosikan suatu hal, adalah Let's Start Production, sebuah *production house*, yang berfokus dalam membangun bentuk promosi menggunakan 3D.

Let's Start Production memiliki program *internship* bagi mahasiswa yang ingin mempelajari dunia industri desain. Tujuan penulis melaksanakan program *internship* di Let's Start Production adalah untuk memahami bagaimana peran seorang 3D *Artist* dalam menghasilkan suatu karya tiga dimensi yang digunakan untuk komersil, serta mempelajari proses komunikasi dalam perancangan suatu desain.

Diharapkan dengan melakukan program *internship* sebagai seorang 3D *Artist* dapat meningkatkan *hardskill* dalam merancang sebuah 3D model terutama dalam sektor industri desain. Selain itu juga mempelajari proses dan tahapan dalam perancangan bentuk tiga dimensi yang sesuai dengan spesifikasi yang klien inginkan. Penulis juga mempelajari *softskill* dalam *networking* dengan team, baik dalam bentuk koordinasi proyek, *teamwork*, dan membagi tugas dalam melakukan berbagai macam perancangan desain.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan melaksanakan program magang sebagai 3D *Artist* pada perusahaan Let's Start Production adalah untuk mengembangkan berbagai macam skill.

1. Memenuhi syarat perkuliahan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain S.Ds
2. Sebagai sarana untuk memahami ilmu lebih dalam mengenai perancangan produk atau *environment* bersifat tiga dimensi, terutama pada sektor industri desain.
3. Meningkatkan *Hardskill* dalam perancangan model tiga dimensi, dan *Softskill* dalam koordinasi dan *networking* antara anggota team dalam suatu proyek.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Program magang dilaksanakan oleh mahasiswa DKV UMN sebagai bagian dari kurikulum yang wajib dijalani. Salah satu opsi yang diberikan adalah merupakan magang track 1, yang dimana mahasiswa diminta untuk berkerja selama 640 dibawah bimbingan supervisor, serta 207 jam untuk menyusun laporan dibawah arahan dan bimbingan advisor (dosen pembimbing) sebagai bentuk

pertanggungjawaban kepada universitas. Berikut ini merupakan rincian waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dijalani oleh penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Waktu pelaksanaan magang pada perusahaan Let's Start Production adalah berdurasi selama 4 bulan, yang dimulai pada tanggal 3 Februari 2025 hingga 30 Mei 2025, hari dan waktu yang telah diterapkan oleh perusahaan ialah dari hari Senin sampai Jumat, dengan waktu kerja yang dimulai dari pukul 08:00 sampai dengan 17:00, pada ketentuan kerja magang di Let's Start Production mereka menerapkan sistem *work from home* dan *work from office*, namun *work from office* hanya bersifat tentatif.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum melaksanakan magang di Let's Start Production, penulis mengetahui tentang perusahaan tersebut melalui event *Career Day* yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, pada event tersebut penulis menemui representatif dari perusahaan tersebut dan bertanya berbagai macam hal mengenai program *Internship* yang diadakan oleh perusahaan tersebut.

Pada proses pelaksanaan magang, dilakukan pengajuan terlebih dahulu di situs Merdeka untuk mengisi informasi perusahaan yang akan dihubungi untuk terlebih dahulu di check dan jika lolos maka akan diberikan approval, pengajuan tempat magang di Let's Start Production dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2025, yang kemudian di *approve* oleh koordinator magang dan kaprodi DKV pada tanggal 20 Januari 2025, yang kemudian diterbitkan *cover letter* untuk diberikan ke perusahaan.

Pada tanggal 17 Januari 2025, penulis menghubungi kontak dari Let's Start Production untuk bertanya tentang program magang mereka, penulis menggunakan aplikasi *WhatsApp* untuk berkomunikasi langsung dengan Let's Start Production yang dimana penulis diminta untuk melampirkan portfolio pribadi penulis untuk mereka lihat, tidak lama kemudian mereka bertanya kepada penulis kapan bisa mulai melaksanakan program magang di

Let's Start Production, yang kemudian penulis menjawab bahwa penulis siap melaksanakan magang pada tanggal 3 Februari 2025. Sebelum memulai magang, dilampirkan terlebih dahulu *cover letter* dari kampus pada tanggal 23 Januari 2025, yang kemudian perusahaan memberikan *acceptance letter* yang digunakan untuk memenuhi proses registrasi magang sesuai dengan arahan yang telah diberikan oleh tim magang DKV.

