

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti iklan, media hiburan, pembelajaran, atau penyampaian informasi. Sebagai media seni, animasi menciptakan ilusi gerak dengan menampilkan serangkaian gambar (frame) yang diurutkan secara cepat (Huang, 2024). Jenis animasi pun beragam, mulai dari 2D, 3D, hingga *stop-motion*, dan perkembangannya terus didorong oleh inovasi teknologi seperti *real-time rendering* dan *motion capture*.

Sebagai mahasiswa dengan keahlian animasi 3D, magang di Laboratorium Fakultas Seni Digital Universitas Multimedia Nusantara (Lab FSD UMN) menjadi kesempatan berharga untuk mempelajari proses produksi film animasi secara langsung. Salah satu aspek kunci dalam produksi animasi adalah rigging, yaitu pembuatan struktur kontrol untuk karakter agar dapat dianimasikan dengan fleksibilitas optimal. Proses ini sangat menentukan kualitas gerakan karakter dan efisiensi kerja animator.

Alasan penulis memilih magang di Lab FSD UMN adalah untuk mempelajari teknologi terbaru, yaitu *motion capture*. Dengan teknologi ini, penulis dapat menggabungkan *rig* dan animasi untuk menciptakan gerakan yang lebih alami sekaligus mempelajari cara mengoperasikan perangkat *motion capture*. Selain itu, penulis juga memahami alur kerja di Lab FSD UMN, mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi animasi.

Melalui magang ini, penulis dapat mengasah kemampuan dalam pembuatan *rig* karakter 3D, pengaturan *skinning*, dan desain sistem kontrol yang *user-friendly* bagi animator. Pengalaman bekerja di lingkungan studio juga memperluas pemahaman penulis tentang dinamika kolaborasi dalam produksi animasi. Tidak hanya itu, penulis berkesempatan untuk membangun jaringan profesional dengan rekan-rekan di industri.

Dengan demikian, magang di Lab FSD UMN diharapkan dapat memberikan pengalaman mendalam dalam perancangan *rigging* yang efisien untuk proyek

animasi. Kegiatan ini sekaligus menjadi wadah untuk mengamati adaptasi studio animasi terhadap perkembangan teknologi. Harapannya, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat menjadi fondasi bagi karir penulis di bidang animasi 3D.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain sebagai persyaratan kelulusan, penulis menjalani magang sebagai sarana untuk menambah pengalaman serta meningkatkan kemampuan pembuatan *rig* tokoh dan kemampuan mengoperasikan teknologi, seperti *motion capture*. Penulis ingin mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan *rig* pada tokoh dan juga menggunakan teknologi *motion capture* juga menjadi salah satu alasan memilih magang di Lab FSD UMN. Selain itu, penulis berharap dapat memperluas jaringan dengan seluruh elemen organisasi maupun sesama rekan magang, serta mencari peluang kerja di masa depan.

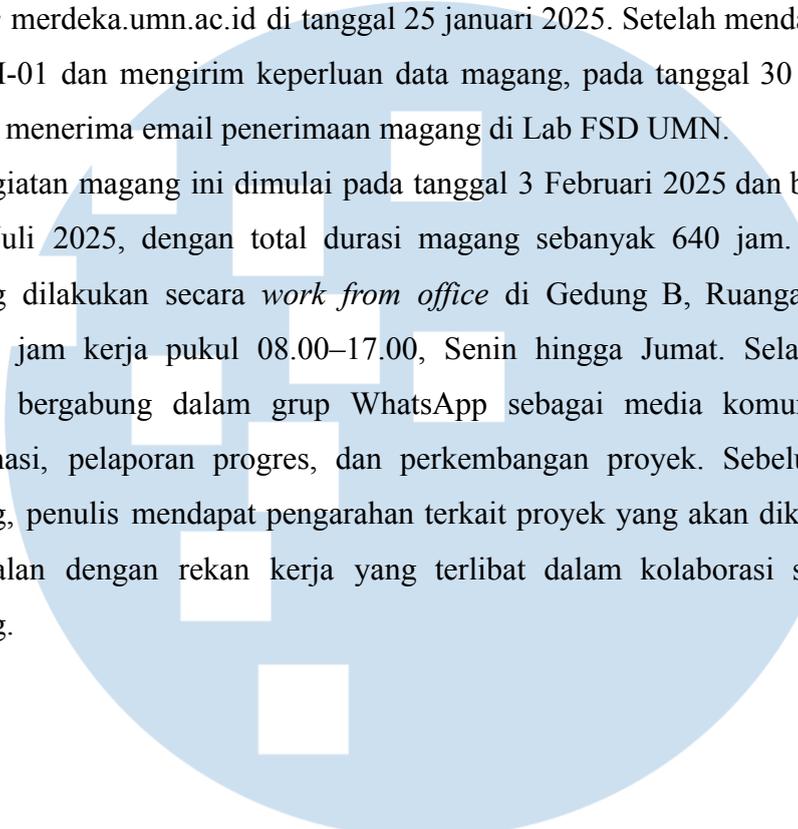
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja Magang dimulai dengan mencari tempat magang yang berfokus pada studio yang membutuhkan 3D *artist*. Sebelum menerima tawaran magang di Lab FSD UMN, penulis sempat mempertimbangkan beberapa studio lain sebagai pilihan. Namun, setelah melalui berbagai pertimbangan, penulis akhirnya memilih untuk menjalani magang di Lab FSD UMN karena ketertarikan untuk melakukan proyek yang melibatkan teknologi *motion capture*. Setelah memastikan lowongan magang di Lab FSD UMN, langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah mendaftarkan diri pada Lab FSD UMN melalui email dengan menyiapkan CV dan portofolio pada tanggal 14 Januari 2025.

Pada tanggal 15 Januari 2025 akan dilakukan wawancara secara online pada jam 15.00 WIB untuk pendaftaran magang di Lab FSD UMN. Setelah melalui tahapan wawancara, penulis menerima pengumuman magang Lab FSD UMN pada tanggal 24 Januari 2025 bahwa penulis telah diterima sebagai magang Lab FSD UMN, dan penulis perlu mengirimkan KTP, KTM, CV, dan surat MBKM-01 yang diperlukan untuk kelengkapan magang pada Lab FSD UMN. Untuk

mendapatkan surat MBKM-01, penulis mengajukan pengisian registrasi di *website* merdeka.umn.ac.id di tanggal 25 januari 2025. Setelah mendapatkan surat MBKM-01 dan mengirim keperluan data magang, pada tanggal 30 januari 2025 penulis menerima email penerimaan magang di Lab FSD UMN.

Kegiatan magang ini dimulai pada tanggal 3 Februari 2025 dan berakhir pada akhir Juli 2025, dengan total durasi magang sebanyak 640 jam. Pelaksanaan magang dilakukan secara *work from office* di Gedung B, Ruangan Pemancar, dengan jam kerja pukul 08.00–17.00, Senin hingga Jumat. Selama magang, penulis bergabung dalam grup WhatsApp sebagai media komunikasi untuk koordinasi, pelaporan progres, dan perkembangan proyek. Sebelum memulai magang, penulis mendapat pengarahan terkait proyek yang akan dikerjakan serta perkenalan dengan rekan kerja yang terlibat dalam kolaborasi selama masa magang.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA