

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah seni dan teknik untuk menciptakan gerakan pada gambar atau objek melalui urutan gambar yang sehingga menghasilkan ilusi gerakan. Wright (2013) mengemukakan bahwa animasi tidak hanya terbatas pada teknik menggambar atau menggunakan komputer, tetapi juga melibatkan pemahaman tentang prinsip dasar gerakan, seperti waktu, ruang, dan pergerakan yang realistis atau kreatif yang memungkinkan seorang *animator* untuk menciptakan ilusi yang tidak memiliki batas.

Animasi sebagai media untuk bercerita memiliki kemampuan untuk menyampaikan narasi dan informasi bagi penontonnya. Animasi memiliki berbagai bentuk, menurut Meroz (2015) animasi memiliki berbagai jenis yaitu animasi tradisional, animasi 2D, animasi 3D, *motion graphic* dan *stop motion*. Dalam proses pembuatan animasi atau yang disebut *animation production*, akan dilibatkannya tahapan-tahapan produksi yang berbeda beda sesuai jenis animasi yang sedang di produksi. Dalam animasi 3D, desain awal biasanya akan dibuat di 2D yang kemudian di kembangkan untuk 3D *Modelling* di perangkat komputer. (Beane, 2012).

Penulis menjalani kegiatan magangnya dibawah naungan Lab FSD UMN sebagai 3D *modeler* dalam projek animasi 3D pendek. Peran penulis sebagai 3D *environment artist* adalah menghasilkan *output* 3D model dan *environment* yang kemudian digunakan dalam produksi animasi 3D dari Lab FSD UMN. Penulis tertarik dikarenakan lingkungan kerjanya yang familiar, dan juga karena kesempatan untuk memanfaatkan lebih dalam fasilitas Lab FSD UMN yang cukup banyak. Dengan itu, penulis berpartisipasi langsung dalam produksi animasi dengan standar industri produksi kreatif agar dapat dihasilkannya animasi 3D yang bisa bercerita lewat gerakan dan lingkungannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

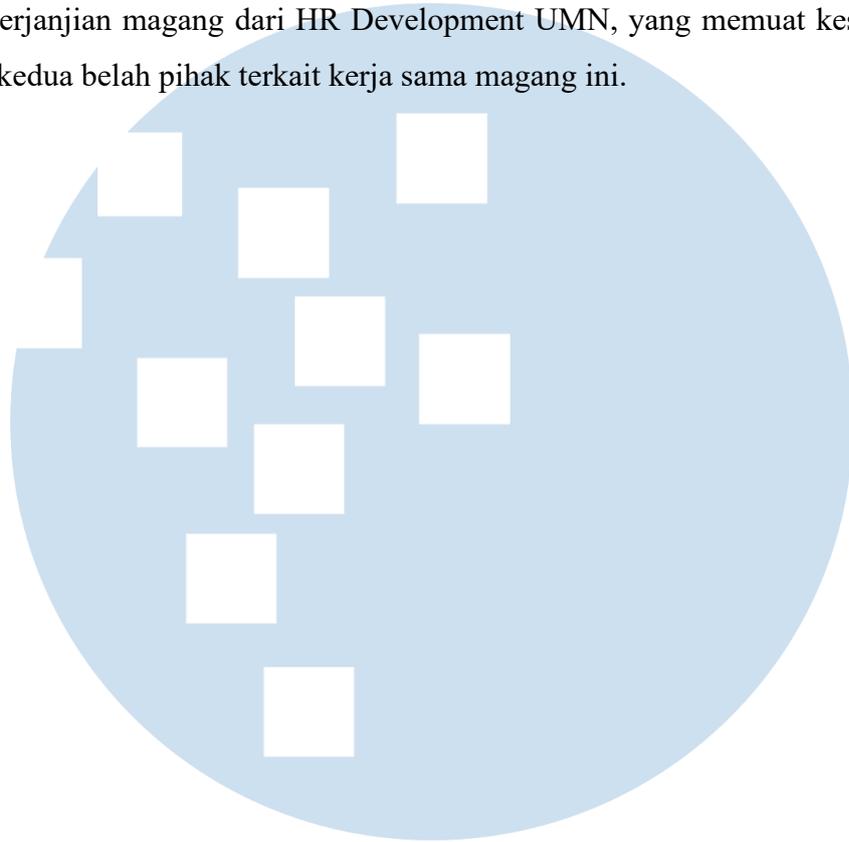
Penulis menjalani program magang dengan tujuan memenuhi syarat kelulusan, serta berkontribusi dalam pembuatan karya seni, memperluas pengalaman dan wawasan. Selain itu, penulis juga ingin memanfaatkan animasi sebagai media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan yang bermanfaat kepada penonton melalui media seni animasi 3D. Magang ini juga berperan sebagai sarana bagi penulis untuk memahami lebih dalam cara kerja produksi industri animasi dan memperluas koneksi pekerjaan. Harapannya kedepan, penulis dapat memanfaatkan ilmu dan pengalaman yang didapat dari magang di Lab FSD UMN.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebagai syarat kelulusan sebagai mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara, penulis diwajibkan untuk mengikuti program kerja magang track 1 di tempat magang yang sesuai kriteria yang diberikan koordinator magang di Prodi Film UMN. Sesuai dengan kriteria yang diberikan, mahasiswa diharuskan untuk menjalankan minimal 640 jam kerja atau sekitar 4 - 5 bulan dan 207 jam untuk bimbingan laporan magang dengan dosen pembimbing yang sudah di tentukan.

Penulis memulai perjalanan magangnya dengan proses *job hunting*, yaitu dengan melakukan riset mengenai lowongan magang yang masih terbuka. Dan kemudian penulis mengirimkan *email* yang dilampirkan *curriculum vitae* dan *portfolio* untuk aplikasi jabatan magang ke berbagai perusahaan dan studio. Hasil dari proses tersebut, penulis melakukan beberapa *interview* di studio yang kemudian tidak lolos di tahap seleksi. Pada Tanggal 20 Januari 2025, penulis melamar untuk ikut program magang di Lab FSD UMN yang dimulai dengan melakukan kontak dengan staff Lab FSD UMN yang bersangkutan. Penulis melakukan pendaftaran pada tanggal 20 Januari 2025, dan kemudian mengikuti wawancara dengan Staff Lab FSD UMN pada tanggal 21 Januari. Penulis mempersiapkan berkas-berkas yang dibutuhkan, kemudian mendapatkan kabar penerimaan magang dengan posisi sebagai 3D *Environment artist* di Lab FSD UMN pada tanggal 30 Januari. Penulis bersepakat untuk bekerja di Lab FSD UMN dimulai pada tanggal 3 Februari 2025 sampai 3 Juni 2025, dengan jam kerja dimulai

pukul 8 pagi hingga 5 sore (8 jam kerja). Selanjutnya, penulis menerima rincian surat perjanjian magang dari HR Development UMN, yang memuat kesepakatan antara kedua belah pihak terkait kerja sama magang ini.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA