

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah media untuk memaparkan kreatifitas dan imajinasi oleh seniman. Secara garis besar animasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi selain itu animasi bisa dimanfaatkan dalam berbagai hal, salah satunya animasi bisa dimanfaatkan sebagai media iklan karena Animasi 3D memiliki berbagai kelebihan, termasuk tampilan visual yang lebih menarik serta kemampuan menyampaikan informasi secara interaktif dan mudah dipahami (Caesaria, 2020). Oleh sebab itu, banyak perusahaan kini semakin tertarik memanfaatkannya dalam media promosi.

Industri animasi di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Penggunaan animasi yang semakin luas, baik untuk kebutuhan komersial maupun hiburan. Mayoritas perusahaan animasi di Indonesia berfokus pada pembuatan iklan yang dimanfaatkan oleh berbagai *brand* guna meningkatkan daya tarik produk melalui visual yang kreatif. Menurut (Kusumawardhani & Daulay, 2020) perkembangan industri animasi di Indonesia ini cukup berkembang pesat. Sebagian besar industri animasi di Indonesia memproduksi dalam pembuatan iklan atau subkontraktor untuk studio animasi luar negeri lainnya.

Untuk memnuhi dan mengikuti perkembangan industri animasi, penulis memutuskan untuk melaksanakan magang di studio Sideroom. Sideroom Studio adalah studio kreatif yang melayani klien lokal dan internasional yang mengkhususkan diri dalam bidang *3D*, *CGI*, dan Animasi. Penulis memutuskan magang di studio Sideroom karena *jobdesc* yang ditawarkan sesuai dengan minat penulis yaitu sebagai *3D Generalist* dan diharapkan untuk meningkatkan kemampuan penulis dalam lingkup kerja animasi khususnya sebagai *3D Generalist*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis untuk melakukan magang di studio Sideroom sebagai *3D Generalist* adalah untuk mendapatkan pengalaman sesuai dengan lapangan kerja yang ada di Indonesia dengan harapan untuk ingin meningkatkan kemampuan yang dibutuhkan industri animasi seperti :

1. Mempelajari alur kerja industri animasi yang tepat
2. Meningkatkan kemampuan teknis, seperti penggunaan *software 3D*
3. Berkontribusi dalam pembuatan iklan di studio Sideroom yang akan digunakan oleh client untuk kebutuhan komersil.

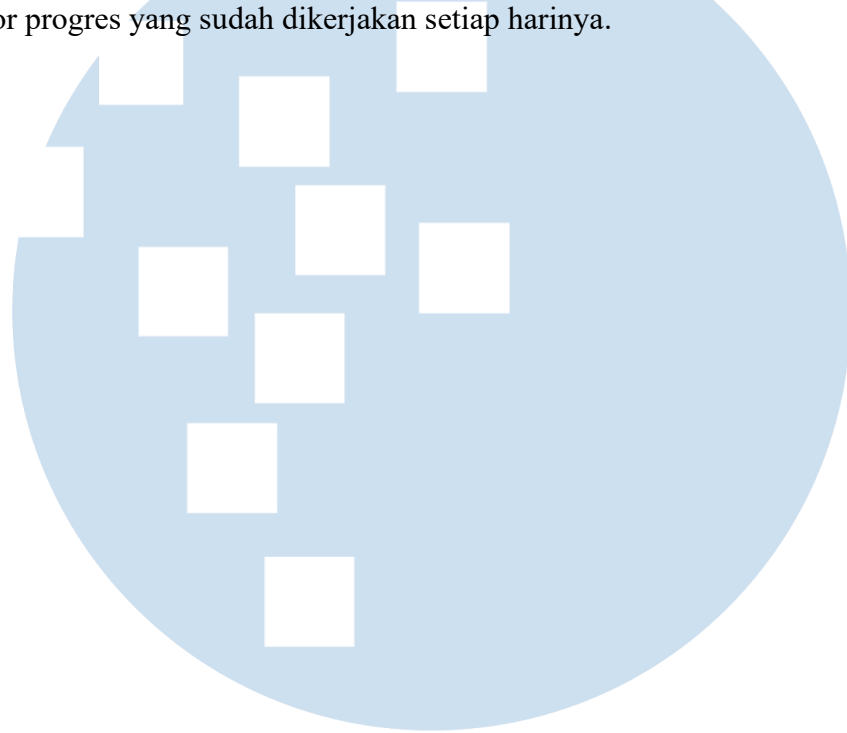
Dengan harapan jika mendapat beberapa aspek yang disebutkan, akan meningkatkan kemampuan dan pengalaman penulis yang akan dilampirkan pada portofolio penulis setelah menyelesaikan program magang,

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mencari informasi mengenai magang melalui *platform* sosial media seperti *Instagram*, *Linkedin*, informasi dari kampus, dan informasi dari teman-teman penulis. Proses penulis dalam pelamaran magang dimulai dari pengiriman *CV* dan *Showreel* melalui *email* dan menunggu balasan *email* dari beberapa pihak studio yang dilamar. Setelah itu penulis mendapat kabar dari pihak studio Sideroom bahwa penulis akan diundang untuk melakukan *interview* secara *online* melalui Google Meet. Setelah lolos pada tahap *interview*, penulis mulai untuk magang sebagai *3D Generalist* pada tanggal 15 Januari 2025. Selain itu penulis juga menerima *acceptance letter* dari studio Sideroom yang akan digunakan untuk keperluan kelengkapan dokumen untuk mengisi formulir pada website MBKM.

Penulis melakukan magang yang dilaksanakan secara *WFH (Work From Home)* dikarenakan jarak kantor yang cukup jauh dari tempat tinggal penulis sehingga penulis perlu untuk mempersiapkan secara mandiri alat yang dibutuhkan untuk magang seperti laptop dan koneksi internet yang memadai. Jadwal jam kerja yang sudah ditentukan oleh studio Sideroom yaitu untuk hari senin sampai jumat dimulai dari pukul 09.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB, dan *lunch break* pada pukul 12.00 WIB hingga pukul 13.00 WIB dan untuk hari sabtu dimulai dari pukul 09.00

WIB hingga 13.00 WIB. Dalam proses magang, studio Sideroom menggunakan aplikasi WhatsApp sebagai media komunikasi. penulis akan mendapat *brief* dari *supervisor* mengenai tugas yang harus dikerjakan dan penulis diwajibkan untuk melapor progres yang sudah dikerjakan setiap harinya.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA