

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi telah mendorong industri kreatif untuk terus berinovasi. Film, animasi, dan video menjadi salah satu sektor industri kreatif yang bergantung pada kemajuan teknologi. Inovasi yang paling berdampak dalam industri ini adalah animasi 3D. Sejarah animasi 3D dimulai dari eksperimen komputer grafis yang dilakukan oleh John Whitney pada tahun 1940-an (Joang *et al.*, 2019, hlm. 3). Pada awalnya eksperimen ini hanya untuk kepentingan ilmiah, namun pada awal tahun 1960-an, mulai dilakukan dengan pendekatan artistik.

Animasi 3D terus berkembang dan melahirkan berbagai teknik baru seperti, *Computer Generated Imagery (CGI)*, *motion capture*, dan *digital simulation*, yang merevolusi industri kreatif. Proses produksi animasi 3D secara umum terdiri dari, *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *lighting*, *rendering*, dan *compositing*. Kompleksitas proses produksi ini telah membuka banyak peluang kerja, mulai dari pekerjaan spesialis seperti *3D modeler* dan *VFX artist*, hingga peran yang lebih luas seperti *3D Generalist*. Seorang *3D Generalist* bertanggung jawab atas berbagai aspek animasi 3D, mulai dari *modeling* hingga *compositing*. Dalam studio animasi kecil atau proyek independen, *3D Generalist* sering berperan dalam beberapa bagian produksi sekaligus.

Di Indonesia, peluang kerja di bidang animasi 3D juga semakin berkembang. Berdasarkan laporan Asosiasi Industri Animasi Indonesia pada tahun 2020, animasi 3D menjadi jenis pekerjaan dengan tingkat tertinggi dalam kolaborasi antar studio animasi, baik dalam negeri maupun secara internasional (AINAKI, 2021). Penulis memiliki ketertarikan untuk menekuni animasi 3D secara profesional dan memberikan kontribusi pada perkembangan industri kreatif. Setelah mencari beberapa studio animasi di Indonesia, penulis tertarik untuk melakukan program magang di SuperPixel sebagai *3D Generalist*. SuperPixel adalah studio animasi yang berfokus pada *3D animation*, *2D animation*, *social content*, dan *interactive animation*. Studio SuperPixel berpusat di Singapura dan

memiliki cabang di Indonesia. Penulis mengambil kesempatan ini untuk belajar secara menyeluruh dalam aspek animasi 3D, dengan langsung terlibat di industri animasi bersama para profesional di bidangnya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana. Setelah mempelajari animasi selama tiga tahun di Universitas Multimedia Nusantara, penulis ingin mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh, secara langsung di industri kreatif. Penulis juga ingin mengembangkan *hard skill*, seperti *3D modeling* dan *animating*, beserta *soft skill*, seperti komunikasi, kerja sama tim, dan etika kerja. Penulis berharap dapat memberikan kontribusi dalam proyek animasi di SuperPixel.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses magang dimulai dengan pencarian studio animasi di Indonesia yang membutuhkan *3D artist*. Penulis memiliki keinginan untuk bekerja sebagai *3D modeler* ataupun *3D Generalist*. Maka dari itu, penulis menyiapkan *cover letter*, *curriculum vitae*, dan *portfolio* dari jauh hari. Setelah mengikuti Career Day di UMN, penulis mendapatkan banyak info lowongan kerja. Penulis akhirnya memutuskan untuk daftar ke beberapa studio animasi seperti, Aras Design & Motion, SuperPixel, dan Mosmoss Studio.

Pada tanggal 9 Desember 2024, penulis melamar kerja sebagai *3D artist* kepada SuperPixel. Pada hari yang sama pula, penulis mendapatkan kabar dari *studio manager* SuperPixel untuk melakukan wawancara *online* pada 10 Desember 2024. Tak lama setelah melakukan wawancara, penulis mendapatkan kabar mengenai kesempatan untuk bekerja sebagai *3D generalist*. Penulis akhirnya memutuskan untuk mengambil kesempatan itu. Penulis mulai bekerja pada tanggal 6 Januari 2025 hingga 4 Juli 2025, yang tentunya memenuhi syarat jam kerja MBKM, yaitu 640 jam. SuperPixel menerapkan jadwal kerja *hybrid*, yaitu *work from home* (WFH) pada hari Senin dan Jumat, serta *work from office* (WFO) pada hari Selasa, Rabu, dan Kamis.