

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi Indonesia sudah lebih berkembang dan muncul di ranah pasar internasional (Kurniawan, 2019). Perkembangan ini dapat didorong lebih jauh dengan rancangan pengembangan sumber daya manusia (SDM) dan peningkatan kualitas serta kuantitas dari produksi animasi di Indonesia. Akibat dari pesatnya perkembangan teknologi saat ini, hiburan lebih diminati dalam bentuk digital dibandingkan secara fisik. Hal ini berpengaruh juga terhadap minat dalam konten animasi.

Meningkatnya minat tersebut, membuat kebutuhan terhadap tenaga kerja yang memproduksi konten digital semakin tinggi. Salah satunya merupakan 3D Animator yang memiliki peran penting dalam pembuatan animasi yang imersif. Hal tersebut dilakukan dengan menghidupkan karakter atau objek melalui gerakan yang dapat dipercaya dan sesuai dengan konsep suatu proyek. Menjadi Animator digital, menuntutnya untuk dapat menguasai tidak hanya prinsip animasi dan alur cerita tetapi, juga perlu untuk menguasai *software* yang digunakan untuk mewujudkan proyek tersebut. Seluruhnya membutuhkan pengalaman secara langsung di dalam industri agar dapat memahami *workflow* dan kualitas yang diminati.

Thomas dan Johnston (1981) di dalam bukunya menyatakan bahwa pada studio animasi milik Walt, harus memiliki lingkungan yang terbuka agar seniman dapat berbagi pandangan dan temuannya. Program magang membuka kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat berinteraksi dan belajar dari pihak-pihak yang telah menjalani dunia profesional. Pihak-pihak tersebut memiliki lebih banyak pengalaman dan ilmu yang dapat dibagikan kepada peserta magang. Oleh karena itu, program magang menjadi penting bagi mahasiswa untuk tidak hanya

mendapatkan ilmu pengetahuan secara teoritis melainkan dengan praktik nyata di dalam industri.

Penulis memutuskan untuk menjalani proses magang di Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP), yang merupakan sebuah perguruan tinggi vokasi, dinaungi oleh Yayasan Multimedia Nusantara di bawah Kompas Gramedia. MNP berkerja sama dengan studio Universitas Multimedia Nusantara Pictures (UMN Pictures) untuk mengadakan program magang bagi mahasiswa di bidang 3D Animator dan 3D Modeler. Proyek animasi yang dikerjakan semasa magang berlangsung merupakan proyek animasi serial televisi yang menggunakan *intellectual property* (IP) yang sudah dimiliki oleh UMN Pictures sebelumnya. *Intellectual Property* (IP) merupakan hak eksklusif atas karya intelektual dari hasil kreativitas yang merupakan daya pikir manusia yang diekspresikan dalam berbagai karya yang memiliki manfaat (Bainbridge, 2018). IP tersebut merupakan salah satu dari banyak karya 3 dimensi yang telah diproduksi oleh UMN Pictures.

Pemilihan tempat untuk menjalani proses magang di Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) sesuai dengan bidang yang diminati oleh penulis. Ketertarikan terhadap peran sebagai 3D Animator mendorong penulis untuk mendaftarkan diri dan mengikuti tes kemampuan serta wawancara untuk magang. Studio tersebut juga dapat memberikan pengalaman secara langsung *workflow* di dalam industri profesional yang dibutuhkan oleh penulis sebelum masuk ke dunia kerja. Dikarenakan berbagai hal tersebut, penulis memutuskan untuk menjalani proses magang di MNP sebagai 3D Animator.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Kegiatan magang dengan pengerjaan proyek pengembangan *intellectual property* (IP) untuk animasi serial televisi di Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu syarat akademik untuk kelulusan.
2. Mendapatkan pengalaman secara langsung dalam proses pembuatan *Curriculum Vitae* (CV) dan portofolio untuk didaftarkan di berbagai instansi.
3. Mendapatkan pengalaman dalam proses rekrutmen yang berupa pendaftaran, tes kemampuan, wawancara, dan penerimaan atau penolakan magang.
4. Menambah pengalaman praktis terkhusus dalam bidang animasi 3D pada produksi animasi serial televisi.
5. Mengasah *hardskill* berupa animasi karakter dan penggunaan *software* 3D sesuai dengan *pipeline* industri.
6. Mengembangkan *softskill* seperti komunikasi dengan anggota lain, manajemen waktu, dan disiplin dalam lingkungan produksi industri.
7. Memahami secara mendalam peran sebagai 3D Animator dan *pipeline* produksi animasi serial televisi di industri profesional.
8. Memberikan hasil karya animasi 3D sebagai bentuk kontribusi di dalam proyek yang dikerjakan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melamar magang di Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) pada tanggal 11 Juli 2025, dengan memberikan portofolio serta CV untuk bidang 3D Animator. Kemudian, pada tanggal 12 Juli 2025 penulis mendapatkan informasi mengenai lolosnya penulis pada tahap pertama seleksi magang. Selain itu, diberikan juga informasi mengenai tahap selanjutnya yaitu, tes kemampuan dan undangan untuk wawancara bersama pihak baik dari MNP dan UMN Pictures.

Tes kemampuan 3D Animator terdiri dari 2 tugas untuk membuat animasi dengan *software* Blender 4.4. Tugas yang diberikan berupa animasi *bouncing ball with tail* dan animasi dengan karakter manusia. Setelah melakukan tes, diberlakukan juga wawancara pada tanggal 15 Juli 2025, pukul 11.30 dengan perwakilan baik dari MNP dan UMN Pictures. Terakhir, terdapat pengumuman

pada tanggal 17 Juli 2025 mengenai diterimanya penulis sebagai peserta magang di MNP.

Program magang dari Multimedia Nusantara Polytechnic berlangsung dari tanggal 21 Juli 2025 sampai dengan 5 Desember 2025 di ruang B603 laboratorium Universitas Multimedia Nusantara. Masa aktif kerja dari hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja mulai dari 08.00 hingga pukul 17.00. Proses magang dimulai dengan masa pelatihan selama kurang lebih 2 minggu, kemudian masuk ke produksi proyek. Produksi setiap episode mengalami tahapan dari *layout*, *blocking*, *spline*, dan *clean-up*. Setiap tahapan memakan waktu sekitar 3-5 hari dengan di setiap akhir tahapan terdapat 1 hari untuk revisi.

