

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan sebuah teknik untuk menciptakan ilusi gerak dari rangkaian gambar statis sehingga tampak hidup dan bergerak. Istilah animasi berasal dari bahasa Yunani Kuno *animo* yang berarti hasrat, keinginan, atau minat. Pada perkembangannya, animasi tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan semata, tetapi juga merambah ke berbagai bidang seperti periklanan, edukasi, arsitektur, hingga kebutuhan industri kreatif. Salah satu bentuk animasi yang paling populer saat ini adalah animasi tiga dimensi (3D). Animasi 3D biasanya melalui beberapa tahapan proses, di antaranya modelling, texturing, layouting, serta rendering.

Peran seorang 3D Artist sangatlah penting dalam keseluruhan proses ini, karena mereka bertanggung jawab untuk memastikan setiap tahapan menghasilkan aset visual yang sesuai dengan kebutuhan klien maupun standar perusahaan. Di perusahaan Tandaseru Visual Production, yang berfokus pada layanan digital imaging dan pengembangan aset visual 3D, penulis mendapat kesempatan untuk berperan sebagai seorang 3D Artist. Tugas utama yang diemban meliputi pembuatan 3D model, pemberian tekstur, pengaturan komposisi visual melalui layouting, serta melakukan rendering sehingga menghasilkan visual akhir yang siap digunakan dalam berbagai kebutuhan. Aset-aset ini secara khusus mendukung keperluan branding dan kampanye visual.

Penulis menjalani kegiatan magang di Tandaseru Visual Production selama kurun waktu empat bulan. Perusahaan ini didirikan oleh Adrianka Anka dan telah berkembang menjadi salah satu agency yang memiliki reputasi tinggi dalam bidang visual production dan digital imaging. Layanan yang ditawarkan mencakup pembuatan desain grafis, produksi video, hingga pengembangan aset visual 3D.

Dengan pengalaman yang luas serta portofolio yang cukup bagus, Tandaseru Visual Production telah dipercaya oleh berbagai brand ternama seperti Yamaha, Honda, Samsung, dan Unilever.

Reputasi yang solid serta kualitas karya yang dihasilkan menjadi salah satu alasan penulis memilih Tandaseru Visual Production sebagai tempat magang. Melalui pengalaman ini, penulis berharap dapat mengembangkan keterampilan teknis dalam bidang animasi 3D, memahami alur kerja industri kreatif secara profesional, serta mendapatkan wawasan baru mengenai pentingnya peran seorang 3D Artist dalam mendukung strategi komunikasi visual perusahaan. Dengan demikian, pengalaman magang ini diharapkan dapat menjadi bekal berharga dalam menghadapi dunia kerja di masa depan.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Dalam menjalani magang, selain bertujuan untuk mengembangkan *hard skill* yang dimiliki, penulis juga ingin mengasah *soft skill*. Hal ini dilakukan melalui pengalaman langsung di dunia kerja, seperti membangun relasi, meningkatkan efektivitas kerja dalam tim, melatih keterampilan dalam mengatur manajemen waktu, mengembangkan sikap *attention to detail* dengan memperhatikan setiap detail kecil pada hasil pekerjaan, serta menumbuhkan profesionalisme dalam bekerja. Alasan penulis memilih Tandaseru Visual Production sebagai tempat magang adalah karena agency ini memiliki reputasi yang baik dan standar kualitas visual yang sejalan dengan kemampuan serta minat penulis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis menjalani program magang di Tandaseru Visual Production setelah mengetahui perusahaan tersebut melalui rekomendasi teman dan informasi yang diperoleh dari media sosial. Pada tanggal 20 Juni 2025, penulis mengirimkan email

lamaran untuk posisi 3D Artist, disertai dengan *curriculum vitae* serta portofolio sebagai bahan pertimbangan pihak perusahaan. Tahap berikutnya adalah proses wawancara (*interview*) yang dilaksanakan secara daring melalui Zoom pada tanggal 21 Juni 2025. Dalam sesi wawancara tersebut, penulis mendapatkan penjelasan mengenai ruang lingkup pekerjaan, ekspektasi perusahaan, serta kesempatan untuk menyampaikan motivasi pribadi dalam mengikuti program magang. Setelah wawancara dinyatakan lolos, penulis bersama pihak perusahaan langsung menentukan jadwal pelaksanaan magang.

Penulis akhirnya memutuskan untuk memulai magang pada tanggal 1 Juli 2025 hingga 1 November 2025 dengan durasi kerja delapan jam per hari, dimulai pukul 09.30 pagi hingga 18.30 sore. Selama periode tersebut, penulis ditempatkan di bagian produksi visual dengan tanggung jawab utama sebagai 3D Artist. Setelah resmi memulai program magang, penulis juga menyelesaikan prosedur administratif dari pihak kampus. Hal ini dilakukan dengan mengajukan persetujuan magang melalui sistem daring di website UMN Merdeka. Selanjutnya, penulis mengurus dokumen pendukung berupa surat persetujuan magang yang dikeluarkan oleh HR Tandaseru Visual Production sebagai bukti resmi kerjasama antara kampus, mahasiswa, dan perusahaan.

Dengan demikian, seluruh proses dari tahap pengajuan hingga pelaksanaan magang dapat berjalan dengan baik dan sesuai prosedur yang berlaku, sehingga penulis dapat fokus untuk menjalani kegiatan magang dengan optimal.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA