

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri 3D animasi sudah sangat dikenal dalam industri periklanan. Iklan animasi dapat memanfaatkan elemen *mixed-media visual effects* untuk mencapai hasil akhir yang lebih dinamis. Industri ini menuntut kecepatan produksi dengan kualitas tinggi, sehingga studio animasi periklanan biasanya memiliki alur kerja yang efisien dan cepat untuk memenuhi kebutuhan proyek dengan jangka waktu penyelesaian dalam waktu singkat (Andy Beane, 2012). Salah satu profesi yang dibutuhkan seiring pertumbuhan ini adalah *3D generalist*, yaitu tenaga kreatif yang menguasai berbagai tahapan dalam proses produksi animasi 3D, mulai dari *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animasi*, hingga *rendering* (McKay, 2018).

Studio Superpixel merupakan perusahaan yang bergerak di bidang layanan konten kreatif dan memiliki cabang di beberapa negara, antara lain Indonesia, Singapura, Australia, dan Kanada. Studio ini menangani berbagai jenis proyek animasi, mulai dari animasi 2D, animasi 3D, hingga *motion graphics*. Beberapa proyek yang pernah dikerjakan meliputi My Ruff Day (Artemis Agency), Mandai Wild Life, McDonald's Family Mental Wellness Ad. Keberagaman proyek yang ditangani mencerminkan kemampuan Superpixel dalam mengelola berbagai kebutuhan industri kreatif secara profesional.

Penulis berharap Studio Superpixel akan memberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi penulis, khususnya animasi 3D. Penulis saat menjalani magang ingin dapat memahami alur kerja produksi animasi secara menyeluruh dalam program magang ini, dan juga kemampuan komunikasi dan manajemen waktu. Posisi sebagai *3D generalist* dipilih karena penulis merasa tertarik dengan teknis dan industri yang berjalan pada 3D, sehingga penulis memilih posisi *3D*

generalist untuk memahami alur kerja dan teknis secara menyeluruh pada industri 3D.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Tujuan penulis melaksanakan program magang di Studio Superpixel adalah untuk memperoleh pengalaman langsung dalam dunia kerja profesional di industri animasi. Melalui posisi sebagai *3D generalist*, penulis ingin memperdalam pemahaman terhadap proses kerja dan alur produksi dalam bidang animasi 3D, sekaligus mengembangkan keterampilan teknis yang telah dipelajari selama masa studi di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga melihat magang ini sebagai kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu secara praktis dalam proyek nyata, serta meningkatkan kemampuan dalam hal komunikasi, kolaborasi tim, dan manajemen waktu. Selain sebagai sarana pengembangan diri, pelaksanaan magang ini juga menjadi bagian dari persyaratan akademik untuk menyelesaikan studi jenjang sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan magang dimulai dari proses pencarian informasi dan pengajuan lamaran. Penulis memperoleh informasi lowongan magang dari instagram Superpixel, kemudian mengirimkan lamaran sebagai *3D generalist* melalui Puput Wira Satya selaku manager Superpixel. Setelah melalui proses seleksi internal, penulis dijadwalkan pada tanggal 2 Juni 2025 pukul 10:00 WIB untuk mengikuti wawancara yang dilaksanakan secara daring oleh tim Superpixel Indonesia. Hasil wawancara aplikasi Whatsapp beberapa minggu kemudian, dan penulis dinyatakan diterima untuk menjalani program magang. Kegiatan magang dimulai pada tanggal 1 Juli 2025 dan berakhir pada 24 Desember 2025.

Selama periode magang, penulis menjalani sistem kerja lima hari dalam seminggu, dari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja pukul 09.00 hingga 18.00. Superpixel menerapkan sistem kerja *hybrid*, di mana hari Senin dan Jumat dilakukan secara Work From Home (WFH), sedangkan hari Selasa hingga Kamis dilakukan secara Work From Office (WFO). Setiap hari Selasa dilakukan meeting bersama dengan seluruh tim menggunakan *zoom meeting*, *meeting* ini bertujuan untuk memantau proses yang sedang berjalan. Penulis sering kali mendapatkan waktu lembur hingga tengah malam jika diberikan proyek dengan *deadline* yang minim.

Waktu istirahat bersifat fleksibel, namun umumnya berlangsung selama satu jam mulai pukul 12.00 siang. Karena Superpixel merupakan perusahaan yang berbasis di Singapura, jadwal hari libur mengikuti kalender nasional Singapura, termasuk libur Hari Kemerdekaan Indonesia. Seluruh komunikasi internal dilakukan melalui aplikasi Slack, baik antar tim Superpixel Indonesia maupun dengan tim Superpixel Singapura. Aplikasi tersebut digunakan untuk koordinasi harian, pelaporan status kerja, serta pembagian tugas antar anggota tim.

