

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan industri kreatif di Indonesia, khususnya bidang animasi dan visual effect juga menunjukkan perkembangan yang pesat di Indonesia. Hal ini terjadi karena kebutuhan iklan atau konten digital yang terus meningkat (Rahmi, A.N. 2018). Sebagian besar perusahaan dan startup besar memanfaatkan animasi 3D, motion graphic, dan visual effects sebagai media komunikasi dan promosi yang efektif dan menarik. Hal tersebut membuat industri kreatif menjadi sektor yang penuh potensi dan kompetitif bagi para pelaku seni atau mahasiswa digital yang akan terjun ke dunia kerja.

Industri animasi dan VFX yang terus berkembang telah memunculkan peran penting, yaitu 3D Generalist. Seorang 3D Generalist adalah seniman 3D yang memiliki keahlian luas dan mampu menangani berbagai tahapan dalam pipeline produksi 3D.

Menurut Burov (2023), seorang 3D Generalist menguasai berbagai aspek produksi 3D, seperti modeling, texturing, lighting, rigging, animasi, VFX, rendering, dan compositing. Ini berarti mereka dapat mengelola banyak fase pembuatan animasi atau efek visual, mulai dari penciptaan objek hingga pascaproduksi. Meskipun seorang generalist mungkin tidak memiliki kedalaman pengetahuan yang sama dengan seorang spesialis di setiap bidang, mereka diharapkan memiliki pemahaman dasar yang kuat di berbagai aspek tersebut (Portnall, 2019). Wall (2022) menambahkan bahwa individu dengan keterampilan generalis mudah beradaptasi dengan berbagai tugas dan proyek, menjadikan mereka sangat berharga bagi tim karena dapat menjembatani berbagai kebutuhan lintas departemen dalam produksi. Peran 3D Generalist sangat dibutuhkan, terutama di studio-studio kecil hingga menengah, di mana fleksibilitas dan

kemampuan untuk mengerjakan banyak hal secara mandiri merupakan keunggulan utama.

Sebagai Tempat penulis melakukan magang yaitu Apeplus Studio. Apeplus Studio terletak di Gading Serpong, sebagai studio yang dikenal sebagai studio kreatif yang berfokus pada produksi iklan dan music video, baik lokal maupun internasional ternama seperti, Somethinc, Google Play, Realme, Wardah, Isyana Sarasvati, dan Afgan. Studio ini dipilih penulis berdasarkan reputasi dan portofolio Apeplus Studio yang beragam diyakini mampu memberikan pengalaman berharga dalam memahami pipeline produksi kreatif serta standar kerja industri.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Magang**

Program magang yang dijalankan penulis di Apeplus Studio dengan beberapa tujuan berdasarkan rencana akademik dan profesionalnya.

Magang ini menjadi langkah strategis dalam memenuhi syarat kelulusan untuk dapat menerima gelar sarjana animasi dari Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu penulis memiliki tujuan khusus lain untuk mengikuti program magang ini, seperti:

1. Memenuhi syarat akademik untuk mendapatkan gelar sarjana dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menggunakan konsep dan teknik animasi 3D yang telah dipelajari di kuliah dalam dunia kerja profesional.
3. Memperoleh pengalaman dalam mengerjakan proyek industri, terutama di bidang iklan.
4. Mengembangkan keterampilan teknis dalam modeling, animasi, dan pipeline produksi 3D.
5. Meningkatkan soft skill seperti komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen waktu dalam lingkungan kerja.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang**

Penulis menjalankan proses magang di Apeplus studio di Ruko pisa grande Blok D-18, Curug Sangereng, Kelapa Dua, Tangerang Regency, Banten dari hari senin hingga jumat, pukul 10.00 sampai dengan 19.00 WIB, dimulai pada tanggal 1 Juli 2025.

Prosedur magang/kerja di Apeplus studio dimulai dari CEO menerima job dari client/agency, lalu di manage oleh supervisor dan dibagikan kepada seluruh tim sesuai jobdesk, peserta magang akan diberikan beban kerja yang sesuai dan dengan tujuan membangun skill dari peserta magang itu sendiri.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Penulis melaksanakan kegiatan magang di Apeplus Studio yang berlokasi di Gading Serpong, Tangerang Selatan, mulai dari tanggal 1 Juli 2025 hingga mencapai total jam kerja selama 640 jam sesuai dengan ketentuan Universitas Multimedia Nusantara. Program magang dijalankan secara work from office (WFO) dengan jadwal kerja setiap hari Senin hingga Jumat, pukul 10.00 sampai dengan 19.00 WIB, termasuk satu jam waktu istirahat di tengah jam kerja.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Proses pendaftaran magang di Apeplus Studio dimulai ketika penulis menemukan informasi mengenai kesempatan magang melalui media sosial Instagram resmi milik studio tersebut. Penulis kemudian menghubungi pihak studio melalui direct message (DM) dan melanjutkan komunikasi secara email

profesional, dengan menyertakan curriculum vitae (CV) serta portofolio karya yang relevan dengan bidang animasi 3D.

Setelah menerima tanggapan dari pihak studio, penulis dijadwalkan untuk menjalani wawancara daring yang bertujuan untuk menilai kemampuan teknis dan kesiapan kerja. Dalam sesi wawancara, penulis menjelaskan pengalaman, keterampilan teknis, serta pendekatan kerja yang dimiliki dalam bidang 3D dan animasi. Selain itu, penulis juga diminta untuk melakukan presentasi mengenai portofolio sebagai bagian dari proses seleksi, dengan tujuan untuk menunjukkan kemampuan komunikasi visual dan cara berpikir kreatif.

Proses wawancara berjalan dengan lancar dan profesional. Penulis berupaya menerapkan prinsip komunikasi yang sopan, jelas, dan percaya diri, sebagaimana telah diajarkan dalam mata kuliah Professional Development dan Pembekalan Magang. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan sikap profesional, kemampuan interpersonal, serta etika komunikasi bisnis yang baik.

Setelah melalui tahap seleksi tersebut, penulis resmi diterima sebagai peserta magang di Apeplus Studio dengan posisi 3D Generalist. Penulis kemudian memperoleh acceptance letter dari pihak studio sebagai bukti resmi penerimaan. Sebelum masa magang dimulai, penulis juga mengikuti pengarahan awal terkait prosedur kerja, pembagian tugas, serta sistem pelaporan yang digunakan selama kegiatan magang berlangsung.

Selama masa magang, penulis mendapatkan arahan langsung dari supervisor di divisi Studio dan terlibat dalam berbagai proyek produksi yang mencakup pembuatan model 3D, texturing, animasi, dan compositing. Melalui proses ini, penulis memperoleh pemahaman praktis tentang budaya kerja di industri kreatif, pentingnya komunikasi antar-divisi, serta disiplin kerja yang diterapkan di lingkungan profesional.