

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam produksi animasi 3 dimensi, 3D modeling dan prop modeling menjadi fondasi visual yang esensial dalam pipeline animasi. 3D modeling bertanggung jawab dalam sebuah pembentukan struktur objek, topologi, dan persiapan untuk tekstur dan rigging, sedangkan prop modeling menghadirkan elemen pendukung seperti properti lingkungan atau alat-alat yang akan berinteraksi dalam adegan. peran modeler tidak hanya memastikan membuat bentuk visual, tetapi juga menyiapkan aset agar mudah diintegrasikan ke tahap selanjutnya (misalnya: pengaturan UV, pengelompokan objek, dan kepatuhan terhadap standar file pipeline), sehingga perubahan pada urutan tahap (penggunaan *game engine* untuk *rendering real-time*) tetap memerlukan model yang disiapkan dengan baik agar workflow berjalan efisien (Widiastomo, 2023)

Sebelum memulai program magang, penulis melakukan riset mendalam mengenai studio-studio berbasis di Indonesia. Setelah mengirimkan banyak lamaran dan mengikuti beberapa tes keahlian, penulis berhasil lolos seleksi dan bergabung dengan MNP HUB. MNP HUB melakukan kolaborasi pekerjaan dengan MDN (Multimedia Digital Nusantara) dalam pengerjaan proyek *Intellectual Property (IP)* mereka. Penulis memilih untuk melanjutkan magang di perusahaan MDN karena perusahaan tersebut memiliki deskripsi pekerjaan yang sesuai dengan bidang yang diminati serta reputasi profesional yang menjamin kualitas lingkungan kerjanya.

Laporan ini disusun untuk mendokumentasikan keseluruhan proses pelaksanaan magang sebagai 3D Artist. Selama masa magang, penulis terlibat langsung dalam proses produksi dan berkesempatan menerapkan kemampuan yang telah dipelajari sebelumnya. Melalui kegiatan ini, penulis juga memperoleh

beragam pengalaman serta wawasan baru yang mendukung pengembangan kompetensi profesional. Penyusunan laporan ini dilakukan sebagai bagian dari pemenuhan persyaratan kelulusan program studi.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Tujuan dari magang ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada penulis dalam menerapkan teori serta pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktek kerja nyata di industri. Pengetahuan dari mata kuliah *Technical Artistry for 3D Animation* dan *Moving Image Craftsmanship in Animation* menjadi dasar penting yang mendukung proses *modeling* dan *rigging* selama magang. Melalui kegiatan ini, penulis berharap dapat meningkatkan keterampilan teknis maupun soft skill yang relevan dengan bidang studi, khususnya dalam *3D modeling* dan *rigging*. Selain itu, magang ini bertujuan untuk memperluas wawasan mengenai alur produksi animasi di dunia kerja serta membangun pengalaman profesional yang dapat mendukung pengembangan karier di masa depan, sehingga penulis lebih siap menghadapi tantangan setelah menyelesaikan pendidikan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan program magang diawali dengan tahap pembekalan magang yang diselenggarakan secara wajib dari kampus, hingga pembuatan CV dan portfolio. Penulis juga melakukan berbagai riset mandiri terkait studio yang akan dilamar. Penyusunan portfolio seperti artbook, CV, dan showreel juga dikerjakan selagi masa riset mandiri. Setelah pengumpulan portofolio dan riset mandiri selesai, Penulis memulai untuk mencari lowongan magang yang sesuai dengan bidang keahlian. Pencarian tersebut dilakukan di beberapa *website* seperti LinkedIn, Instagram, dan juga dari *website official* studio-studio tersebut. Beberapa pilihan

studio yang penulis pilih merupakan Brownbag Studio, Moss moss Studio, Lumine Studio, Infinite Studio Batam, Enspire Studio, LYS Animation, Kumata Studio, dan NOUVERIOR. Setelah mengirimkan lamaran, penulis mendapatkan 4 balasan dari LYS Animation, Kumata Studio, MNP HUB x MDN dan NOUVERIOR. Tahap selanjutnya adalah pengerjaan tes kemampuan yang sudah ditentukan. Usai menyelesaikan beberapa tes yang telah diberikan oleh keempat studio tersebut, penulis melakukan beberapa pertimbangan ulang yang mencakup: jarak, beban kerja, kompensasi benefit, dan profil perusahaan. Penulis akhirnya memutuskan untuk melanjutkan pilihannya dengan MNP HUB x MDN.

Penerimaan di MDN melewati beberapa tahap seleksi, yaitu seleksi CV dan portfolio, tes skill dan wawancara. Tes kemampuan yang diberikan oleh PT. MDN wajib diselesaikan dalam waktu 4 hari. Deskripsi tes tersebut merupakan pembuatan set *environment* dengan gaya *isometric*. Peserta tes diberikan satu dokumen instruksi yang harus dipatuhi seperti penamaan file, penggunaan skala nyata, resolusi tekstur, format file, *workflow rigging*, *link asset*, tidak diperbolehkan *n-gons*, susunan *outliner*, penamaan *folder*, dan juga *link* pengumpulan tes. Selama pengerjaan tes *software* yang digunakan oleh penulis adalah Blender 4.4, Substance Painter, dan Autodesk Maya 2022.

Setelah proses pengerjaan tes kemampuan selesai, seluruh file pendukung dikumpulkan melalui tautan Google Drive yang telah disediakan. Hasil pekerjaan penulis diunggah ke dalam folder yang diberi nama sesuai identitas penulis, dan selanjutnya memasuki tahap penilaian serta verifikasi penerimaan. Selama menunggu, Penulis diundang ke dalam interview secara daring pada tanggal 18 Juli 2025 melalui *zoom meeting*. Pada tahap wawancara, penulis menerima sejumlah pertanyaan yang mencakup kemampuan *soft skills* serta *technical knowledge* terkait 3D modeling dan rigging. Setelah periode seleksi berakhir, penulis menerima email konfirmasi bahwa hasil tes dinyatakan lolos dan penulis resmi diterima untuk melaksanakan magang.

Penulis resmi menjadi peserta magang di perusahaan PT. MDN. Kegiatan magang dilaksanakan 21 Juli 2025 sampai 5 Desember 2025 dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak kampus (640 jam). Pelaksanaan magang ini berlangsung selama 4 bulan dan 15 hari. Waktu jam kerja berlangsung dari pukul 08:00 - 17:00. Kantor MDN terletak di Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810, Lt. 12. Penulis mendapatkan peran kerja sebagai *3D modeler & rigger*. Selama periode tersebut, penulis mengikuti prosedur pelaksanaan magang yang meliputi pengajuan surat permohonan magang, pelaksanaan tugas sesuai dengan bidang kerja, serta pelaporan hasil kegiatan magang secara berkala kepada pembimbing dari kedua belah pihak. Prosedur ini dirancang agar peserta magang dapat menjalankan program dengan tertib dan memperoleh pengalaman kerja yang optimal sesuai dengan tujuan magang.

