

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan sains dan teknologi dalam media seni modern, industri animasi menjadi salah satu industri vital dalam menyumbang pertumbuhan ekonomi di abad ke-21. Animasi merupakan medium yang dihasilkan dari kerja sama antara teknologi dan seni (Fan & Feng, 2021). Animasi dapat berwujud karya 2D, 3D, *stop motion*, dsb. Berdasarkan pemaparan Beane (2012), animasi 3D adalah industri yang diproduksi menggunakan komputasi *software* dan *hardware* komputer, serta dapat diaplikasikan dalam film, televisi, *video game*, iklan, ilmu kedokteran, ilmu hukum, arsitektur, dsb. Animasi 3D menawarkan keuntungan seperti efisiensi dan kontrol akan kualitas artistik dalam industri.

Pada prosesnya, animasi diciptakan melalui tahap pra-produksi, produksi, pos-produksi, sampai dengan distribusi. Kerja sama antar divisi merupakan hal krusial agar tahapan tersebut berjalan dengan lancar dan efisien. Pada proyek tertentu, tidak jarang seseorang terlibat dalam beberapa divisi ataupun tahapan kerja. Peran tersebut biasa dikenal sebagai *3D generalist*. *3D generalist* memiliki tanggung jawab akan berbagai pekerjaan dalam lingkup 3D, hal tersebut dapat mencakup 3D *modeling*, *texturing*, *rigging*, *rendering*, *compositing*, *animating*, dsb. Pesatnya permintaan akan 3D dalam animasi dan televisi menyebabkan semakin dibutuhkannya tenaga profesional di dalamnya (Li, 2023).

Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) merupakan salah satu institusi pendidikan yang menekuni bidang seni, terutama animasi dan *game* sebagai salah satu program studinya. Diresmikan pada tahun 2021, MNP mengintegrasikan pendidikan dan industri dalam pemberdayaan talentanya. MNP bekerja sama dengan beragam mitra industri dengan MNP Hub sebagai wadah dalam memberikan pengalaman industri secara langsung bagi mahasiswanya. Dengan

begitu, MNP mampu menghasilkan talenta yang kompeten, terampil, serta siap menghadapi industri kreatif profesional. Melalui kolaborasi yang dilakukan MNP Hub, penulis melaksanakan magang di UMN Pictures, yaitu bagian dari PT. Multimedia Digital Nusantara (MDN) sebagai sarana untuk mengasah kemampuan dan pengalaman penulis di bidang animasi sebagai *3D generalist*.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Tingginya minat dan *demand* akan 3D dalam berbagai media menjadi alasan penulis untuk menjadi seorang *3D generalist* di MDN sebagai pemenuhan persyaratan Magang Track 1. Hal tersebut dikarenakan sebagai *3D generalist* penulis dapat mengasah kemampuan secara mendalam di berbagai bidang dalam produksi animasi 3D, serta pengaplikasiannya secara efisien sesuai dengan standar industri. Blender 4.5 menjadi *software* utama yang digunakan dalam berproses pada proyek yang dikerjakan penulis selama masa magang tersebut. Sebagai *3D generalist*, penulis berkesempatan untuk memperdalam keterampilan 3D pada *software* Blender.

Selain hal tersebut, penulis juga memiliki beberapa tujuan lainnya. Tujuan penulis secara lengkap adalah sebagai berikut:

1. Pemenuhan Magang Track 1 sebagai syarat kelulusan sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mempelajari dan mengaplikasikan *pipeline* produksi animasi 3D dengan standar industri.
3. Menguasai *software* Blender secara efisien dalam menunjang alur kerja sebagai *3D generalist*.
4. Pengembangan *soft skills* seperti kerja sama dalam tim, manajemen waktu dengan *deadline* yang padat, dan *problem solving*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Magang Track 1 merupakan salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yang wajib diambil mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara selama satu semester sebagai syarat kelulusan. Penulis memutuskan semester akhir adalah semester yang tepat dalam mengambil Magang Track 1. Keputusan tersebut dilakukan penulis dengan harapan nantinya saat lulus penulis sudah siap terjun ke dunia industri profesional. Durasi kerja yang wajib dilengkapi selama Magang Track 1 adalah 640 jam kerja dan 207 jam untuk penulisan laporan serta bimbingan.

Untuk memenuhi kewajiban tersebut, penulis melakukan riset secara *online* melalui *Google*, *Instagram*, *broadcast group chat*, portofolio studio, serta *website* resmi studio yang menawarkan posisi-posisi magang dalam bidang 3D. Setelah mendapatkan beberapa pilihan studio yang cocok, penulis mengirimkan CV, *cover letter*, serta portofolio ke studio-studio tersebut melalui *email* ataupun *forms* yang disediakan studio. Akhirnya, penulis mendapatkan respons dari salah satu studio melalui *email*. Penulis dinyatakan lolos tahap pertama dan diberikan tes/ujian kemampuan sebagai tahap seleksi berikutnya.

Pada tahap tes uji kemampuan, penulis diberikan waktu selama 4 hari, dengan perhitungan jam kerja selama 32 jam untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Penulis diinstruksikan untuk membuat *isometric interior* semirip mungkin dengan referensi yang sudah diberikan. Selain itu, instruksi lainnya adalah detail seperti penggunaan skala nyata, penggunaan PBR *workflow*, *poly counts*, *foldering*, penamaan model dan *file*, resolusi tekstur, format *file*, penggunaan *rig*, serta tidak diperkenankan adanya *N-gons* pada model. Untuk tes tersebut, *software* yang digunakan adalah Blender 4.4.3 dan Substance Painter. Setelah menyelesaikan tugas sesuai dengan instruksi, penulis mengirimkan hasilnya melalui *link* pengumpulan yang telah diberikan. Selama masa tes uji kemampuan, penulis mendapatkan undangan untuk wawancara *online* sebagai tahap lanjutan proses seleksi. Wawancara tersebut dilakukan pada 18 Juli 2025, melalui *link zoom meetings* yang diberikan.

Setelah rangkaian seleksi dilakukan, pada 24 Juli 2025, penulis dinyatakan lolos menjadi peserta magang di Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) Hub yang sedang bermitra dengan PT. Multimedia Digital Nusantara (MDN). Berikut adalah detail pelaksanaan magang penulis:

Tabel 1.1. Detail pelaksanaan Magang Track 1 penulis
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Perusahaan	PT. Multimedia Digital Nusantara (bermitra dengan MNP Hub)
Bidang	Animasi (<i>film, TV series, game animation</i>)
Alamat	Jl. Jenderal Gatot Subroto No. Kav.1, Gading Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810
Sistem Kerja	<i>Work from office</i>
Durasi Pelaksanaan	28 Juli 2025 – 5 Desember 2025
Hari Kerja	Senin – Jumat
Jam Kerja	08.00 – 17.00 WIB
Posisi Magang	<i>3D Generalist</i>
Divisi	Aset & LRC

