

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Lys Animation Studio* tumbuh sebagai studio animasi yang aktif mengerjakan proyek untuk klien, termasuk beberapa kerja sama dengan instansi pemerintahan, serta beroperasi dalam ekosistem animasi lokal yang cukup aktif melalui berbagai kegiatan komunitas dan festival animasi, seperti *Balination Fest*. Kondisi tersebut membuat lingkungan kerja di studio sering menghadirkan praktik produksi nyata dan beragam tantangan kreatif. Melalui keaktifan studio ini dalam industri animasi dan keterhubungannya dengan ruang-ruang komunitas animasi lokal, penulis melihat kesempatan magang di sini sebagai peluang untuk menyaksikan proses produksi dan distribusi karya dari dekat. Dengan kondisi seperti itu, studio menawarkan konteks kerja yang cocok bagi pekerja magang yang ingin memahami bagaimana aset 3D disiapkan untuk produksi animasi komersial.

Perjalanan akademik penulis di Universitas Multimedia Nusantara menyediakan landasan teori dan praktik yang mendukung pekerjaan magang ini. Melalui mata kuliah *Visual Development* penulis memperoleh kemampuan merumuskan tampilan visual yang mendukung narasi; *Introduction to Moving Image Production* dan *Moving Image Production* memberi pemahaman tentang alur produksi dari pra produksi sampai pasca produksi; *Moving Image Craftsmanship* mengajarkan dasar 3D seperti *modeling* dan *texturing* menggunakan *Maya*; *Advanced Visual Development in Animation* memperdalam teknik 3D dan *sculpting* dengan *Blender*; sedangkan *Digital Simulation VFX* mengenalkan simulasi objek yang berguna untuk membantu pengerjaan aset lebih jauh lagi. Kombinasi pembelajaran tersebut memberikan pengalaman dasar penulis untuk dapat menerjemahkan perintah artistik menjadi aset 3D yang sesuai kebutuhan produksi.

Penulis memilih posisi 3D *modeler* khusus untuk properti *environment* karena ingin memperdalam pengalaman teknis pada pembuatan aset yang akan dipakai langsung untuk produksi, serta ingin tahu lebih jelas bagaimana *pipeline* produksi berjalan dari konsep sampai finalisasi. Saat masuk, penulis terlibat dalam pengembangan IP studio berjudul *Nara Zeta* dan mendapat tugas untuk membuat properti berdasarkan konsep dari *concept artist*, dimulai dari proses *modeling* sampai tahap *texturing* sehingga setiap aset siap dipakai di *layout*. Penugasan sehari-hari disampaikan oleh Supervisor, sementara evaluasi akhir berada di tangan pendiri studio, sehingga penulis harus menyesuaikan hasil kerja dengan arahan artistik dan standar produksi yang berlaku di studio.

Selama Sebagai studio yang menangani klien dan proyek IP, *Lys Animation Studio* menerapkan kerja kolaboratif antara divisi 2D dan 3D serta siklus revisi yang sering muncul selama produksi, sehingga pekerjaan *modeler* tidak hanya soal membuat aset yang bagus secara visual tetapi juga menyesuaikannya dengan batasan teknis *pipeline* dan kebutuhan produksi. Hal ini membuat tempat magang ini relevan untuk belajar praktik produksi yang nyata, termasuk manajemen revisi, komunikasi antar tim, dan penyesuaian teknik *modelling* agar aset tetap efisien dan dapat dipakai di tahap selanjutnya.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Magang**

Maksud penulis mengikuti magang di *Lys Animation Studio* adalah untuk mendapatkan pengalaman langsung sebagai 3D *modeler* yang fokus pada pembuatan properti *environment* serta untuk memahami alur *pipeline* produksi animasi di studio. Saat magang penulis terlibat pada proyek IP berjudul *Nara Zeta* dan mengerjakan properti dari tahap *modeling* hingga *texturing* di bawah arahan supervisor.

Tujuan magang ini adalah mengasah keterampilan teknis seperti pembuatan aset yang siap produksi, sekaligus memperkuat kemampuan kerja tim dan komunikasi lintas divisi. Secara praktis penulis juga bermaksud memberikan kontribusi berupa aset properti yang rapi dan terorganisir agar mudah diintegrasikan ke adegan, serta mendokumentasikan praktik kerja yang berguna bagi tim produksi.

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

Menjelaskan Proses rekrutmen dimulai dengan pengiriman berkas berupa CV dan portofolio, lalu penulis mengikuti tahap *interview* yang menjadi penentu diterima atau tidaknya sebagai peserta magang. Setelah dinyatakan diterima, penulis mendapat penjelasan singkat mengenai proyek yang akan dimasuki, yaitu pengembangan IP berjudul *Nara Zeta*, serta tugas pokok yang harus dijalankan selama periode magang di *Lys Animation Studio*. Selama proses ini penulis menerapkan etika komunikasi profesional, seperti menyusun email lamaran yang jelas, melampirkan portofolio yang relevan, dan hadir tepat waktu pada sesi wawancara.

Pelaksanaan magang dilakukan secara kerja dari rumah dengan jadwal kerja fleksibel dengan ketentuan minimal lima hari per minggu dari pukul 08.00 sampai 17.00, selain hari libur. Penulis mengerjakan tugas harian dari rumah dan secara rutin mengunggah progres ke grup *Discord* yang telah disediakan tim produksi. Setiap hari Senin ada *meeting* besar yang melibatkan seluruh divisi untuk membahas rencana kerja mingguan dan pembaruan status proyek. Selain itu komunikasi harian antar anggota tim berlangsung melalui kanal *Discord* untuk koordinasi cepat dan permintaan revisi. Mekanisme ini menuntut penulis menjaga disiplin waktu, keterbukaan dalam laporan progres, dan kemampuan merespons umpan balik secara terstruktur.

Untuk aspek penilaian dan pengawasan, umpan balik harian serta peninjauan teknis diberikan oleh supervisor langsung, sedangkan evaluasi akhir mengikuti kebijakan penilaian internal studio dan melibatkan pendiri studio sesuai kebutuhan. Sistem kerja yang dipakai relatif fleksibel karena penilaian lebih melihat hasil kerja dan kualitas aset yang diserahkan daripada hanya durasi *online*. Namun penulis tetap diwajibkan memenuhi tenggat dan standar dokumentasi *file* yang ditetapkan tim produksi

