

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam proses produksi animasi, khususnya animasi tiga dimensi, terdapat beberapa tahapan akhir yang sangat menentukan kualitas visual, yaitu *lighting*, *rendering*, dan *compositing (LRC)*. Ketiga tahap ini memiliki peran krusial dalam membentuk tampilan akhir sebuah karya. Menurut Vanedi et al. (2016), *lighting* digunakan untuk mengatur pencahayaan dalam sebuah adegan melalui pengolahan posisi sumber cahaya, arah, intensitas, serta warna, sehingga mampu menciptakan suasana tertentu. Kemudian, Lestari (2017, dalam Hermawan et al., 2021) menjelaskan bahwa pengolahan pencahayaan juga berpengaruh terhadap emosi penonton, karena elemen terang-gelap dan warna dapat membangun nuansa yang mendukung penyampaian cerita.

Setelah pencahayaan ditentukan, tahapan berikutnya adalah *rendering*, yaitu proses pengolahan data animasi menjadi gambar akhir dengan mempertimbangkan berbagai parameter seperti resolusi, kualitas visual, serta efek yang digunakan. Proses ini umumnya membutuhkan kemampuan komputer yang cukup besar, terutama pada adegan yang sangat rumit. Tahap terakhir dalam rangkaian ini adalah *compositing*, yang berfungsi untuk menggabungkan berbagai elemen visual menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam proses ini dilakukan penyesuaian warna, pengolahan *layer*, penambahan efek visual, serta integrasi elemen grafis atau teks agar hasil akhir terlihat lebih selaras dan sesuai kebutuhan visual (Vanedi et al., 2016).

*LYS Animation Studio* merupakan studio kreatif yang berfokus pada produksi animasi 2D dan 3D. Berdasarkan informasi yang diperoleh penulis dari berbagai sumber seperti media sosial, *website*, serta artikel terkait, studio ini telah mengerjakan berbagai proyek, mulai dari film animasi, pengembangan *intellectual property (IP)*, pembuatan iklan, hingga konten visual untuk kebutuhan promosi.

Selain itu, LYS juga aktif membuka peluang magang bagi pelajar dan mahasiswa, sehingga menjadi salah satu tempat yang mendukung proses pembelajaran serta pengembangan keterampilan di bidang industri kreatif.

Pada awalnya, penulis mengajukan lamaran magang untuk posisi *3D animator* dan *3D modeler*. Namun, setelah melalui tahap seleksi berupa penilaian proposal dan portofolio, pihak studio menilai bahwa kemampuan penulis lebih sesuai untuk ditempatkan pada posisi *3D Lighting, Rendering, dan Compositing (LRC)*. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penulis kemudian diberikan kesempatan untuk mengisi posisi tersebut dan terlibat langsung dalam berbagai proyek yang sedang dikerjakan di *LYS Animation Studio*.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Magang**

Program magang ini tidak hanya dilaksanakan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan, tetapi juga sebagai kesempatan bagi penulis untuk memperoleh pengalaman kerja secara langsung di lingkungan industri yang relevan dengan bidang yang ditekuni, yaitu *3D Lighting, Rendering, dan Compositing (LRC)*. Melalui kegiatan ini, penulis dapat memahami alur serta proses kerja profesional sekaligus menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari selama perkuliahan. Selain itu, penulis juga berharap dapat memperluas jaringan dengan para praktisi industri sebagai bekal untuk pengembangan kemampuan dan peluang karier di masa mendatang.

Berikut beberapa tujuan penulis mengikuti program magang:

1. Memperoleh pengalaman kerja secara langsung di lingkungan industri kreatif.
2. Memahami alur dan proses kerja profesional pada bidang *3D Lighting, Rendering, dan Compositing (LRC)*.
3. Menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam praktik kerja.

4. Memperluas jaringan dengan para praktisi industri untuk mendukung pengembangan kemampuan dan peluang karier di masa depan.
5. Syarat untuk kelulusan mata kuliah.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum mengajukan diri sebagai peserta magang di *LYS Animation Studio*, penulis terlebih dahulu melakukan sejumlah persiapan. Pada tanggal 3 Januari 2026 penulis menyusun *CV* serta mengembangkan portofolio dalam bentuk *website*, yang kemudian digunakan untuk melamar ke beberapa perusahaan. Dalam penyusunannya, penulis mengacu pada materi pembekalan magang, terutama terkait teknik pembuatan *CV* yang baik. Selain itu, penulis juga aktif mencari informasi mengenai studio animasi yang membuka kesempatan magang sesuai dengan ketentuan kampus, baik melalui media sosial seperti *Instagram* maupun melalui diskusi dengan teman yang telah memiliki pengalaman magang. Berdasarkan hasil pencarian tersebut, penulis kemudian menentukan beberapa studio yang dianggap paling relevan dengan minat dan bidang yang ingin dipelajari lebih dalam.

Pada tanggal 12 Januari 2026, penulis mengirimkan lamaran melalui *email* ke beberapa perusahaan animasi 2D dan 3D dengan melamar posisi sebagai *Compositor* dan *3D Generalist*. Di hari yang sama tanggapan dari pihak *LYS Animation Studio* diperoleh melalui perantara teman penulis yang sebelumnya telah bergabung di studio tersebut. Setelah itu, penulis mengikuti tahapan seleksi yang meliputi wawancara serta pengerjaan tes untuk posisi *3D Lighting*, *Rendering*, dan *Compositing (LRC)* yang berlangsung hingga tanggal 15 Januari. Hasil dari tes tersebut kemudian dikumpulkan kepada *Lead 3D LRC*, dan selanjutnya di hari itu juga penulis langsung diberikan kesempatan untuk terlibat dalam proyek yang sedang berjalan. Di sisi lain, penulis juga melakukan pendaftaran resmi program magang trek 1 melalui situs [prostep.umn.ac.id](http://prostep.umn.ac.id) dengan melengkapi berbagai data yang diperlukan, seperti informasi perusahaan, bidang kerja, *supervisor*, posisi, alamat, serta periode pelaksanaan magang.

Kegiatan magang dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan yang telah ditentukan, yaitu pada periode 15 Januari 2026 hingga 15 Mei 2026, dengan posisi sebagai *3D LRC*. Sistem kerja yang diterapkan bersifat daring atau *work from home*, yang dipilih dengan mempertimbangkan jarak serta ketersediaan perangkat kerja yang memadai. Waktu kerja memiliki sifat yang fleksibel, melainkan menyesuaikan dengan target penyelesaian tugas yang telah ditetapkan. Meskipun demikian, penulis tetap mengatur waktu kerja harian dengan durasi kurang lebih setara delapan jam agar dapat memenuhi standar beban kerja. Selama menjalani magang, penulis berada di bawah bimbingan I Wayan Jaya Kusuma sebagai *supervisor*, dengan tanggung jawab utama pada bidang *LRC*, serta turut membantu pengerjaan *3D modelling* pada beberapa proyek, baik untuk kebutuhan internal studio maupun klien.

