

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebuah *3d model* adalah kumpulan garis yang membuat sebuah kerangka yang disebut *wireframe*. Kumpulan garis sendiri hanya berbentuk 2 dimensi namun, jika diposisikan pada 3 koordinat berbeda ( $x,y,z$ ) dapat menghasilkan struktur 3 dimensi. Hasil dari pembentukan model 3d tersebut kemudian akan diberikan warna dengan diberikan *material*, diberi cahaya, dapat juga dianimasikan kemudian dihasilkan *render* berbentuk kumpulan gambar 2d yang bernama *sequence* (King, 2019, 2-5).

Seorang *3d modeler* memiliki peran membuat *3d model* sesuai referensi atau konsep yang diberikan, kemudian memberikan *material* yang sudah sesuai tergantung pada pencahayaan tertentu (Ramadhan, 2020, 1-2). Dalam program magang ini penulis memilih untuk mengambil posisi *3d modeler* karena ingin menambah pengalaman dalam *3d modeling*. Karena sebagian besar pengalaman dalam rangkaian perkuliahan lebih mendalami subjek 2d.

LYS Animation Studio adalah studio animasi yang berasal dari Denpasar, Bali yang memiliki fokus menghasilkan produk yang berhubungan dengan budaya Bali. Selain itu LYS Animation Studio juga dalam proses mengembangkan IP (*Intellectual Property*) yang akan disajikan dalam bentuk animasi serial 3d. Pilihan untuk membuat serial tersebut menjadi 3d menyebabkan banyaknya aset *3d model* yang harus dibuat. Selain itu penulis juga ingin suatu hari dapat menghasilkan serial 3d dengan IP sendiri, sehingga pengalaman mengerjakan modeling dan melihat secara keseluruhan proses pembuatan serial tersebut dapat menjadi ajang pembelajaran yang sangat baik. Dengan alasan tersebut penulis melakukan proses lamaran magang kepada LYS Animation Studio.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Berikut adalah isi tujuan dan maksud penulis untuk melaksanakan magang sebagai *3d modeler* dalam studio LYS Animation Studio:

1. Menjadi salah satu kegiatan wajib, yaitu magang yang harus dilakukan sebagai syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menambah pengalaman dalam segi teknis *3d modeling*.
3. Meningkatkan kemampuan komunikasi secara profesional dalam industri animasi.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pembekalan magang diadakan pada tanggal 31 Oktober 2026 pada ruangan *Function Hall* yang berada di Gedung A di Universitas Multimedia Nusantara. Dapat disimpulkan informasi penting dari pembekalan tersebut adalah, waktu magang yang harus mencapai 640 jam, waktu untuk bimbingan harus mencapai 207 jam, mengikuti aktivitas *pre-activities* FV 8 dan *pre-internship* FV 9, merupakan mahasiswa aktif, minimal lulus 90 sks tanpa nilai D atau E dan memiliki IPK minimum 2.50 dengan IP semester pararel minimum 1.50. Setelah memastikan penulis dapat memenuhi seluruh syarat tersebut, Penulis mulai menyusun CV dan portofolio karya sesuai dengan posisi yang ingin dicapai penulis yaitu sebagai *3d modeler*.

Pada tanggal 26 Januari 2026 penulis direkomendasikan oleh seorang teman kepada LYS Animation Studio. Yang sedang membuka posisi magang bagi posisi *3d modeler*. Setelah dihubungi oleh pihak *hiring manager*, penulis diberitahukan bahwa *interview* akan segera dilaksanakan. *Interview* dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2026. Penulis diterima sebagai *3d modeler* dan aktivitas magang dilaksanakan di hari yang sama.

Sesuai dengan syarat pelaksanaan magang pada hari pembekalan. Mahasiswa harus mencapai 640 jam kerja. Dengan ini ditetapkan durasi magang dengan LYS Animation Studio akan berlangsung selama 4 bulan yaitu dari 27

Januari hingga 27 April 2026 (Diperpanjang hingga 15 Mei 2026). Prosedur magang dilaksanakan secara WFH atau *work from home* pihak LYS memberikan kelebihan durasi waktu kerja fleksibel. Dengan kelebihan waktu fleksibel penulis menyesuaikan waktu kerja pada pukul 12.00 hingga pukul 20.00 pada hari Senin – Jumat. Hari kerja juga dapat bertambah sesuai dengan kepentingan proyek atau *meeting* tertentu. Lokasi perusahaan berada di Jl. Saturnus No.27, Dauh Puri Klod, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar, Bali 80114. Dan kegiatan magang akan diawasi oleh *supervisor* Ida Bagus Ista Krishna.

