

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terdapat banyak sekali film dan game yang menggunakan 3D sebagai gaya visual mereka. Aset 3D merupakan seluruh objek digital yang dibuat dalam tiga dimensi, yang dapat digunakan dalam berbagai macam lingkungan virtual seperti *game*, film, simulasi, arsitektur, hingga *virtual reality*. 3D aset biasanya mencakup model, tekstur, pencahayaan, animasi, dan elemen visual lainnya yang dapat membantu pembangunan dunia digital agar realistis. 3D aset berfungsi sebagai peningkatan pengalaman imersif pengguna. Aset 3D juga dapat digunakan secara berulang, dimodifikasi, serta diintegrasikan kepada berbagai proyek di berbagai platform (Kandasamy, 2021).

Perancangan animasi 3D dapat menarik perhatian penonton dengan mudah. Pergerakan animasi yang masuk akal dan enak dilihat sama pentingnya dengan desain karakter yang baik. Karakter dengan animasi yang baik dapat membuat tampilan animasi menjadi lebih hidup, ekspresif, dan berwarna. Selain itu, animasi 3D memungkinkan terciptanya pengalaman pengguna yang jauh lebih imersif serta interaktif (Huang & Wang, 2022).

Pembuatan aset 3D adalah tahap yang tidak dapat dilewatkan dalam produksi film, animasi, maupun game dengan gaya visual 3D. Laboratorium Fakultas Seni dan Desain (FSD) Universitas Multimedia Nusantara sedang merancang proyek animasi 3D imersif. Maka dari itu, Laboratorium FSD UMN sedang membuka peluang kerja magang bagi mahasiswa dengan beberapa lowongan yaitu 3D dan 2D *artist*, serta videografer. Menurut Sukmawati (2022), magang adalah program pembelajaran terstruktur yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan akademis dalam lingkungan kerja profesional. Melalui program ini, mahasiswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman kerja secara nyata, mengembangkan keterampilan yang relevan, sekaligus memperluas wawasan mengenai lingkungan profesional.

Untuk memperoleh pengalaman sekaligus menambah pengetahuan dalam dunia kerja, penulis mengikuti program kerja magang di Laboratorium FSD UMN sebagai 3D desainer dan 3D animator dalam proyek animasi imersif tersebut. Penulis memilih lowongan kerja magang ini karena penulis memiliki minat dalam pembuatan aset 3D serta animasinya, dan ingin memperluas wawasan dalam cara kerja perancangan animasi 3D dalam dunia nyata. Melalui kegiatan magang ini, penulis berharap dapat meningkatkan keterampilan dalam perancangan aset 3D yang baik dan benar, serta memahami sistem kerja yang digunakan dalam proses produksi animasi 3D.

1.2 Tujuan Magang

Penulis memiliki beberapa tujuan dalam melakukan kerja magang sebagai 3D *artist* dan *animator* di Laboratorium FSD UMN. Tujuan-tujuan tersebut penulis jabarkan sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja, terutama sebagai 3D desainer dan animator.
2. Memenuhi salah satu syarat kelulusan dari Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari selama kuliah.
4. Meningkatkan *soft skill* terutama bekerja sama dengan tim, dan manajemen waktu.

1.3 Waktu dan Prosedur

Penjabaran pelaksanaan kerja magang dibagi menjadi dua bagian, yaitu waktu pelaksanaan magang serta prosedur pelaksanaan magang dengan total 640 jam kerja. Jam tersebut dimulai pada tanggal 9 Februari 2026 hingga selesai pada tanggal 5 Juni 2026.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 4 bulan, dimulai dari tanggal 9 Februari 2026 hingga 5 Juni 2026. Kegiatan magang berlangsung setiap hari kerja, Senin hingga Jumat, tidak di hitung dengan tanggal libur. Jam Magang dimulai dari jam 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB, dengan rata-

rata total durasi kerja selama 8 jam setiap harinya. Akumulasi waktu tersebut memenuhi ketentuan 640 jam kerja sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Kegiatan magang dilaksanakan secara *onsite* di ruang *Laboratorium* yang berlokasi di Gedung B Universitas Multimedia Nusantara. Selain jam kerja reguler, akan dilakukan juga jam lembur apabila terdapat acara *open house* yang diselenggarakan oleh UMN. *Open house* diadakan satu kali pada hari Sabtu, yang biasanya dimulai pukul 08.00 WIB hingga 13.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Informasi lowongan kerja magang Lab FSD dipublikasikan melalui unggahan Instagram Laboratorium Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara pada 13 Januari 2026. Sebelum mengajukan lamaran, penulis mengajukan permohonan tempat magang melalui situs Pro-Step UMN untuk mendapatkan persetujuan dari pihak universitas. Setelah pengajuan tersebut disetujui, penulis menerima *Cover Letter* yang kemudian dikirimkan kepada Laboratorium FSD UMN. Pada 20 Januari 2026, penulis melamar posisi sebagai 3D *animator* Lab FSD, dengan melengkapi berbagai dokumen persyaratan seperti *curriculum vitae* (CV), portofolio, dan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM). Setelah dinyatakan lolos pada tahap seleksi awal, penulis menerima undangan wawancara yang dilaksanakan pada 23 Januari 2026 yang dimulai pukul 10.00 WIB hingga selesai.

Penulis menerima pernyataan penerimaan kerja magang pada tanggal 28 Januari 2026 dan mendapatkan surat penerimaan magang secara resmi pada tanggal 9 Februari 2026. Setelah mendapatkan semua informasi yang diperlukan, penulis kemudian melakukan *complete registration* pada *website* Professional Skill Enhancement Program (Pro-Step). Penulis juga mengisi *Daily Task* dalam *website* Pro-Step selama melaksanakan kerja magang. Penulis melakukan kerja magang dari tanggal 9 Februari 2026 hingga 5 Juni 2026, dengan total 640 jam kerja yang harus dipenuhi.