BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif di Indonesia, khususnya dalam bidang animasi, pengembangan game, serta produksi visual interaktif, mengalami akselerasi yang sangat signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Dinamika positif ini menciptakan ruang yang luas bagi para insan kreatif dan seniman 3D muda untuk mengembangkan keahlian serta bersaing secara profesional di tingkat industri global.

Dalam perancangan karya visual dan sinematik modern, keberadaan latar lingkungan (environment) memegang peranan esensial dalam membangun kedalaman narasi serta memberikan pengalaman yang imersif bagi audiens. Latar tidak hanya berfungsi sebagai wadah adegan, melainkan elemen kunci dalam menyampaikan konteks ruang, waktu, dan atmosfer visual secara menyeluruh. Ketiadaan rancangan latar yang terstruktur dan terkonsep dengan baik sering kali mengurangi kekuatan estetika dan keterikatan emosional penikmat karya.

Penerapan 3D Environment Modeling menjadi disiplin krusial untuk merealisasikan konsep spasial secara fleksibel dan tak terbatas. Melalui proses ini, berbagai elemen seperti struktur

bangunan, kontur alam, hingga tata letak pernak-pernik ruang (set dressing) dapat diciptakan secara akurat dan proporsional. Pendekatan ini memberikan kebebasan eksplorasi dalam menyusun komposisi visual, sudut pandang kamera, dan tata ruang yang sulit diwujudkan melalui metode produksi konvensional.

Selain penyusunan geometri dasar (modeling dan blocking), proses pemberian material (texturing), pengolahan permukaan objek, serta penataan pencahayaan (lighting) menjadi tahapan penting untuk menghidupkan suasana lingkungan. Detail visual seperti efek material, pencahayaan alami maupun buatan, hingga interaksi bayangan memberikan nilai realisme dan karakter yang kuat pada latar yang dibangun. Penguasaan alur kerja (pipeline) pemodelan lingkungan 3D menjadi standar penting agar karya yang dihasilkan tidak hanya bernilai seni tinggi, tetapi juga efisien secara teknis produksi.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, eksplorasi dan penguasaan teknik 3D Environment Modeling menjadi hal yang sangat relevan dan mendesak. Oleh sebab itu, penyusunan laporan/proyek ini diarahkan pada implementasi pemodelan lingkungan tiga dimensi yang terstandar industri. Sejalan dengan hal tersebut, kegiatan kerja praktik ini menjadi sarana strategis bagi mahasiswa untuk mengasah kompetensi teknis sekaligus memahami standar kerja profesional secara langsung di industri, sehingga diharapkan nantinya mampu:

1) Memperoleh pengalaman kerja nyata dalam alur kerja (pipeline) industri kreatif dan animasi, khususnya pada divisi pemodelan aset serta perancangan latar tiga dimensi (3D environment modeling).
2) Mempelajari budaya kerja dan standar profesional industri, mencakup disiplin kerja, efisiensi alur produksi, hingga prosedur revisi aset visual sesuai kebutuhan proyek.
3) Meningkatkan keterampilan teknis secara mendalam, terutama dalam penguasaan teknik blocking, modeling, texturing, dan penataan tata letak (set dressing/lighting) untuk menciptakan latar lingkungan yang imersif dan proporsional.
4) Memperluas jaringan profesional dan kolaborasi dengan para praktisi industri kreatif dan seniman 3D guna mendukung kesiapan bersaing di tingkat profesional.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu Pelaksanaan : 2 Maret 2026 - 2 September 2026
Jam Kerja : 08.00 – 17.00
Tempat : Manimonki Studio
Alamat :Jl. Satrio Wibowo Sel. No.39A, Purwosari, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57142

1.3 Tujuan Kerja Praktek

Selaras dengan latar belakang yang telah dipaparkan, sasaran utama yang ingin diraih penulis melalui kegiatan magang ini adalah: Memperoleh pengalaman kerja yang nyata di Manimonki Studio.

1) Memperoleh pengalaman kerja nyata dalam lingkungan industri kreatif dan animasi di Manimonki Studio.
2) Mendalami serta mengadopsi budaya kerja profesional dan etos kerja yang diterapkan di Manimonki Studio, khususnya dalam alur kerja (pipeline) produksi visual.
3) Mengasah kompetensi teknis maupun non-teknis dalam bidang animasi, terutama pada spesialisasi 3D Environment Modeling dan pembuatan aset tiga dimensi sesuai standar industri.
4) Membangun serta memperluas relasi sosial dan jaringan profesional di dalam ekosistem industri kreatif dan animasi.

1.4 Manfaat Kerja Praktek

Program magang ini diproyeksikan memberikan kontribusi positif, baik bagi mahasiswa secara personal maupun bagi instansi terkait.

1.4.1 Manfaat bagi mahasiswa meliputi:

1) Meningkatkan kompetensi teknis dan praktis, khususnya dalam teknik 3D environment modeling,

pembuatan aset, texturing, dan penerapan pipeline standar industri di Manimonki Studio.

2) Memperoleh pengalaman kerja nyata, serta memahami secara langsung dinamika, budaya kerja profesional, dan etos kerja di industri animasi.
3) Mengembangkan kesiapan kerja (soft skills), seperti manajemen waktu, adaptabilitas, kemampuan bekerja dalam tim, dan komunikasi profesional.
4) Membangun jejaring dan koneksi profesional dengan para praktisi dan seniman industri kreatif untuk mendukung peluang karier di masa depan.

1.4.2 Manfaat magang bagi institusi

1) Mempererat hubungan kemitraan dan kerja sama antara institusi pendidikan dengan industri kreatif, khususnya Manimonki Studio.
2) Memperoleh masukan (feedback) faktual dari industri mengenai kebutuhan kompetensi dan standar teknologi terkini sebagai bahan evaluasi serta penyelarasan kurikulum.
3) Meningkatkan reputasi dan kualitas lulusan, menghasilkan sumber daya manusia yang terampil, kompeten, dan siap bersaing di dunia kerja.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akhir kerja praktik ini secara keseluruhan terdiri dari lima bab yang setiap babnya terdiri dari beberapa sub bab. Penyusunan struktur penulisan dimaksudkan untuk memudahkan pemahaman detail dari laporan kerja praktik. Untuk setiap bab, topik pembahasan utamanya dapat dijelaskan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang Magang, waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktik, tujuan kerja praktik, manfaat kerja praktik serta sistematika penulisan laporan kerja praktik.

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

Bab ini berisi penjelasan singkat mengenai institusi tempat magang, seperti visi dan misi, sejarah singkat, struktur organisasi, dan hal-hal lain yang perlu ditampilkan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan magang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses atau kegiatan yang terjadi selama kerja praktik berlangsung di instansi, dan hasil dari animasi yang telah di buat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari laporan magang