

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia media dan hiburan, akan selalu ada perubahan yang membawa sebuah kesegaran baru untuk dinikmati. Salah satu bentuk hiburan yang baru adalah *Virtual Youtuber*, atau lebih dikenal dengan singkatannya yaitu *VTuber*. Dari awal-awalnya pada tahun 2016 sampai sekarang, *VTuber* telah berkembang menjadi sebuah tipe *streamer* yang memiliki jumlah *subscriber* di media sosial yang sebanding dengan *streamer* yang lebih tradisional.

Sejak tahun 2016 itu sudah ada banyak *VTuber* yang muncul, mulai dari individu sampai perusahaan agen talenta seperti HoloLive dan Nijisanji. Mereka telah memberi talenta seperti Mori Calliope (HoloLive EN) dan Hana Macchia (Nijisanji ID).

Oleh karena itu penulis memilih untuk magang bersama Mozaik Heaven, sebuah kelompok yang spesialis membuat model *VTuber* untuk para *streamer* individual (menggunakan Live2D). Mereka telah mengerjakan puluhan model *VTuber* dan memiliki basis klien internasional. Mereka tentu saja memiliki anggota-anggota yang ahli dalam pekerjaan mereka, yaitu membuat model dan rigging model.

Sejak meledaknya popularitas *VTuber* ini, penulis selalu penasaran akan bagaimana caranya seseorang bisa melakukan rigging di Live2D. Dalam pekerjaan rigging menggunakan *software* tersebut, ada perbedaan dan ada juga kemiripan dengan rigging dalam *software* 3D.

Hal-hal yang mirip merupakan penggunaan *keyframe* untuk animasi, dan adanya beberapa kata-kata dan fitur yang juga ada di *software* 3D secara umum, seperti *joints* dan *vertices*. Kedua fitur ini akan tentunya memungkinkan seseorang melakukan tugas rigging.

Walaupun begitu, ada perbedaan yang sangat besar, yaitu bahwa dalam program Live2D, benda yang akan di-rigging merupakan ilustrasi 2D, bukan sebuah model

3D. Tujuan dari Live2D adalah untuk membuat ilustrasi tersebut bergerak dan membuatnya terlihat seperti objek 3D.

Dengan adanya kelompok Mozaik Heaven ini, ada sebuah kesempatan untuk belajar dengan orang-orang lain, karena sebagian besar dari keahlian modeling dan rigging Live2D bekerja secara independen. Selain itu, Mozaik Heaven berbasis di Depok, dan artinya mereka merupakan kelompok lokal.

Selain itu, mengapa penulis memilih bekerja magang di Mozaik Heaven adalah karena keunikan mereka. Sebagian besar akan bekerja di studio yang membuat desain grafis, atau *concept art*, atau karya-karya 3D, namun penulis belum pernah mendengar adanya yang bekerja menggunakan Live2D. Penulis pun berkira bahwa topik Live2D ini akan menjadi topik yang menarik untuk dibahas, dan juga memberi wawasan baru serta membawa beberapa kemajuan dalam dunia hiburan dan teknologi.

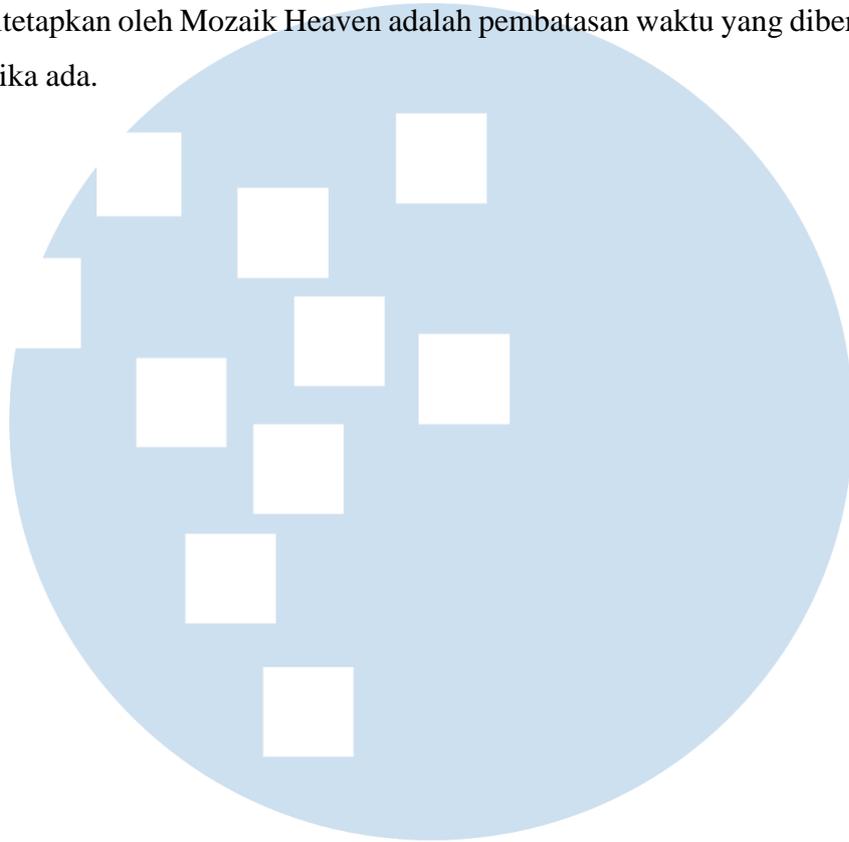
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan untuk bekerja magang di Mozaik Heaven adalah supaya penulis bisa memperdalam pengetahuannya tentang Live2D. Bukan hanya bagaimana program tersebut digunakan, namun juga bagaimana caranya untuk mengaplikasi pengetahuan yang telah didapatkan selama masa kuliah di Universitas Multimedia Nusantara dalam lapangan kerja. Selain itu, salah satu tujuan penulis bekerja magang di Mozaik Heaven adalah untuk mengenal komunitas *VTuber* baik komunitas lokal maupun internasional secara lebih dalam.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Selama penulis bekerja magang di Mozaik Heaven, kurun waktu yang disetujui oleh pihak perusahaan dengan penulis adalah bahwa penulis akan mulai bekerja bersama mereka dari 24 Juni 2021 sampai pada pertengahan November 2021. Persetujuan tentang jam kerja bersama Mozaik Heaven merupakan persetujuan yang unik. Karena Mozaik Heaven merupakan sekelompok individu dan bukan studio dengan jam kerja yang tetap, maka semua yang berada di Mozaik Heaven

diperbolehkan untuk kerja dalam waktunya sendiri. Satu-satunya bentuk *deadline* yang ditetapkan oleh Mozaik Heaven adalah pembatasan waktu yang diberikan oleh klien, jika ada.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA