

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ilustrasi saat ini tidak hanya digunakan sebagai media hiburan biasa, ilustrasi juga digunakan oleh perusahaan sebagai media untuk mempromosikan produk perusahaan untuk menarik target pasar, salah satunya ilustrasi aset *virtual youtuber*.

Menurut *How to Geek*, dikutip Kamis (23/6/2022), *Virtual youtuber* atau biasa disebut *V-Tuber* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penghibur atau seorang *streamer online* yang menampilkan karakter digital untuk menyamarkan identitas mereka. Karakter ini dapat berbentuk 2D atau 3D dan menggunakan teknologi pendeteksi gerakan dan grafik PC untuk mencoba meniru gerakan *streamer*. Avatar ini disuarakan oleh *streamer* dan dapat mengikuti realisasi diri *streamer*.

Tren *VTuber* di Indonesia kini sudah mencapai titik puncak. Dengan suksesnya berdiri dan berkembangnya perusahaan *VTuber* asing di Indonesia, maka perusahaan pialang *VTuber* lokal Indonesia pun mulai bermunculan dan bersaing di pasar *VTuber* Indonesia. Berikut daftar agensi *V-Tuber* yang saat ini berdiri di Indonesia yaitu Nijisanji ID, Hololive ID, MAHA5, Yume Reality, dan lainnya.

Setelah diinformasikan adanya lowongan kerja yang terbuka di Area media di dalam bagian sisi agensi *virtual youtubernya* yang bernama area virtual media (ARVI). Penulis langsung mendaftarkan dirinya sebagai *intern illustrator*. Kemudian penulis melakukan penelitian terhadap konten dari masing-masing *talent* dan menyiapkan masukan mengenai kontennya, untuk kemajuan tiap *channel talent*. Selain itu, penulis juga mengharapkan untuk dapat bekerja dalam perusahaan tim kreatif, namun yang memiliki alur kerja berbeda dengan pembuatan film.

Penulis terdaftar sebagai *intern illustrator*, namun mayoritas pekerjaan penulis adalah mewarnai, maka *jobdesk* penulis menjadi seorang *colorist*. *Jobdesk* tersebut merupakan pekerjaan yang pembuatan hasil akhir dari proses kreatifnya suatu karya.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan dari kerja magang ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga ingin mendapatkan pengalaman kerja dalam agensi *virtual youtuber*, bagaimana cara pembuatan *virtual youtuber*, dimulai dari desain karakter, *modelling*, *rigging* dan *tracking*. Penulis juga ingin mengasah *skill* ilustrasi dan penggunaan warna serta *skill* komunikasi dan kerjasama tim dalam pembuatan aset *virtual youtuber*. Lalu penulis juga ingin membuat model *vtuber* milik pribadi, karena dunia *Vtuber*-an merupakan sesuatu hal yang baru untuk penulis. Kemudian, penulis juga mengharapkan untuk setiap ilmu yang telah didapatkan, dapat diterapkan dan menjadi sebuah kontribusi pada kerja magang nantinya.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada tanggal 10 Juni 2022, penulis menulis surat ke Area Virtual Media untuk magang sebagai *illustrator* dan *animator* melalui *Line*, dengan memberi surat lamaran, CV dan portofolio penulis terlampir dan tim *Human Resource* Area Media menghubungi pada tanggal 21 Juni 2020 dan meminta untuk melakukan *interview* melalui *Discord* secara *online*. Kemudian, penulis mendapat balasan dari tim *Human Resource* Area Virtual Media pada tanggal 28 Juni 2022, diberitakan bahwa penulis telah diterima sebagai *intern illustrator* dan *animator*. Setelah menyelesaikan proses *interview*, penulis dimasukkan ke dalam grup *Discord* Area Virtual Media dan diperkenalkan kepada *supervisor*. Selanjutnya, penulis meminta informasi seperti e-mail dan nama lengkap *supervisor* untuk mengisi form MBKM 02.

Penulis memulai hari pertama bekerja pada tanggal 7 Juli 2022 dan diperkirakan akan berakhir pada tanggal 21 Desember 2022. Jam kerja disesuaikan dengan area media, mulai pukul 08.00 hingga 17.00 WIB. Jadwal kerja adalah jadwal yang ditetapkan oleh perusahaan untuk setiap karyawan yang ada. Dikarenakan adanya pandemi selama magang, penulis melakukan magang penuh memakai sistem WFH (*Work From Home*). Namun hanya memperbolehkan sebagian kecil orang dengan kepentingan tertentu masuk ke kantor, demi mematuhi protokol kesehatan yang diberikan oleh pemerintah.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, blocky font, with the 'U' and 'M' being significantly larger than the 'N's. The logo is semi-transparent, allowing the text behind it to be visible.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA