

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ada banyak jenis konten yang bisa diproduksi untuk memberikan pengalaman dengan teknologi *Virtual Reality*. Salah satu konten tersebut adalah video 360 derajat. Video 360 derajat adalah medium video yang dapat membuat penonton melihat berbagai sudut pandang hingga mencapai 360 derajat. Video 360 ini bisa berupa rekaman langsung atau animasi. Sama seperti konten *VR* lainnya, Video 360 derajat memberikan kesan bahwa penonton berada dalam dunia di video atau animasi tersebut. Salah satu kelebihan dari medium ini adalah, tidak seperti konten *Virtual Reality* lainnya seperti *Augmented Reality* atau *video games*, video 360 derajat ini lebih terbuka dan bisa ditonton tanpa menggunakan *VR Headset*. Medium ini dapat diakses melalui platform video seperti *youtube* menggunakan handphone dan laptop.

Menurut Guha (2021), teknologi VR belum diadopsi secara masal di Indonesia. Masalah seperti harga VR yang belum terjangkau, masalah privasi dan kurangnya konten yang menggunakan teknologi VR membuat industri VR menjadi *Niche*. Salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi perkembangan teknologi VR adalah konten. Melihat kesempatan dan juga ketertarikan untuk bereksperimen dengan VR dan video animasi 360 derajat maka penulis mengambil kesempatan untuk magang dalam *Projection Mapping Fine Dinner* yang diadakan oleh Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara sebagai *General Animator*. Adapun tugas *General Animator* adalah membuat ilustrasi desain dan mewujudkannya dalam bentuk film Animasi 360 derajat.

Projection Mapping Fine Dining yang diadakan oleh Prodi film UMN bekerjasama dengan *MDN Picture* akan membuat sebuah atraksi yang menggunakan teknologi VR dan video 360 derajat untuk memberikan pengalaman *Dining* terbaik. Walau begitu sebelum pembuatan animasi tersebut maka tim perlu untuk meneliti pembuatan animasi dengan medium ini terlebih dahulu. Penelitian

seperti *software* yang akan dipakai, *workflow*, kendala dan sebagainya dengan tujuan untuk mencari tau bagaimana cara pembuatan animasi dalam medium 360 derajat ini. Dalam laporan ini berfokus pada pembuatan animasi 2D dan animatic yang dilakukan oleh penulis sebagai hasil eksperimen yang telah dibuat oleh penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Salah satu maksud dan tujuan kerja magang ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara dan untuk menambah pengalaman serta portofolio untuk masa depan. Selain itu tujuan untuk bergabung dalam *Projection Mapping Fine Dining* adalah sebagai berikut,

1. Bereksperimen dengan teknologi VR dan juga pembuatan animasi 360 derajat.
2. Mengaplikasikan ilmu dan teori yang sudah dipelajari.
3. Mengasah *soft skills* dan *hard skills* yang akan diperlukan untuk bekerja nantinya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Magang diawali dengan mengikuti pembekalan magang yang dilakukan pada semester sebelumnya di pelajaran *Professional Development*. Lalu penulis mempersiapkan apa yang diminta dalam prosedur magang seperti CV, Portofolio, dll. *Interview* magang dilakukan pada hari Jumat, 20 Januari 2023 jam 4 melalui zoom. Setelah melakukan *Interview* maka magang dimulai yang dilakukan dengan *work from home* dengan waktu magang hari senin hingga jumat pada jam 8 pagi hingga 5 sore. Waktu magang dimulai pada tanggal 24 Januari 2023 dan berakhir pada tanggal 23 Juni 2023 untuk memenuhi ketentuan magang 800 jam.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A