

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

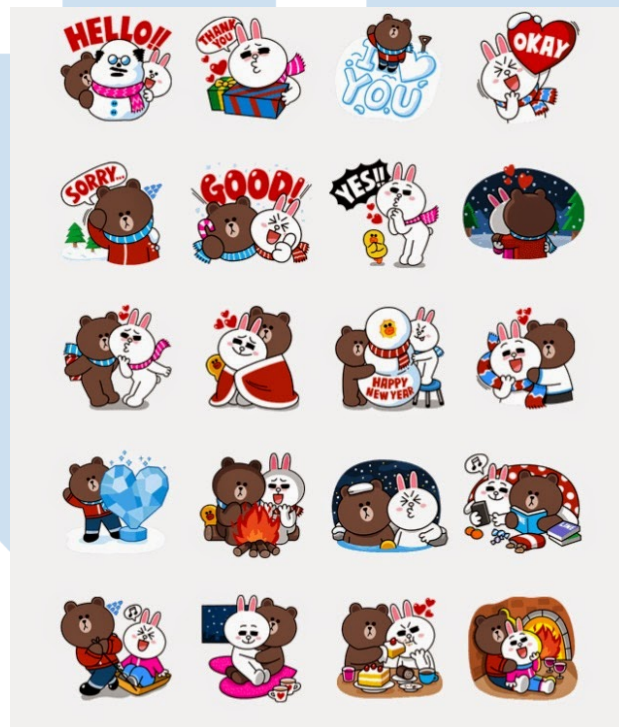
Produk Mun-Mun adalah bagian dari proyek *Projection Mapping* di bawah naungan Ibu Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim dan Bapak Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. Proyek Mun-Mun ini bertujuan untuk mendukung pembuatan aset visual yang akan digunakan pada kegiatan Almanac yang diselenggarakan di UMN. Penulis memilih untuk membantu proyek ini dikarenakan keterlibatan dalam Almanac tahun sebelumnya dan penulis juga ingin membantu sebuah acara yang diselenggarakan dalam kampus.

Proyek *Projection Mapping* adalah sebuah teknik visual kreatif yang memadukan seni visual dengan teknologi proyeksi, biasanya dilakukan dengan cara memproyeksikan gambar dan/atau animasi pada permukaan tiga dimensi dengan permukaan yang bergaram bentuk dan tekstur dengan alat bantu proyektor. Perkembangan awal tren *projection mapping* atau *video mapping* di Indonesia diawali dengan kontribusi salah satu pelopor perkembangan teknik ini, Studio Sembilan Matahari yang menggunakan Museum Fatahillah di Jakarta sebagai tempat untuk mengembangkan karya-karyanya. (Salim, 2023)

LINE adalah aplikasi sosial untuk *chatting* yang diresmikan pada tahun 2011 (Silvianita, 2022). Menurut Winarso (2021), LINE merupakan aplikasi yang berkembang pesat dan populer terutama dikalangan anak muda . Pengguna LINE dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, panggilan video, pesan suara, *sticker*, bahkan bisa melakukan panggilan gratis sesama penggunanya, beserta fitur-fitur lainnya.

Stiker dalam aplikasi *messaging* memiliki peran yang cukup penting dalam pertukaran informasi. Dalam stiker line terdapat karakter, atau maskot yang dibuat memiliki beberapa ekspresi dan emosi dasar yang biasa dialami oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena hal tersebut, maka stiker LINE mampu meng-subtitusi beberapa pesan yang akan dikirimkan oleh seseorang. Stiker mampu merepresentasikan sebuah emosi atau perasaan yang dirasakan oleh seseorang sehingga pengirim pesan tersebut tidak harus mengetiknya menggunakan teks.



Gambar 1.1 Stiker Line 'Brown & Cony's Cozy Winter Date'
(Sumber: LINE Store)

Hal ini membuat perasaan *chatting* bersama teman lebih menarik dan berkarakter, yang kemudian membedakan aplikasi *chatting* LINE berbeda dengan beberapa aplikasi yang lain karena faktor ini, dimana aplikasi yang lain tidak memiliki stiker set sebanyak dan seberagam LINE.

Keberagaman stiker LINE disebabkan oleh model pembuatan stiker LINE yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Hal ini berarti siapa saja dapat membuat dan menyebarkan stiker tersebut untuk dibeli dan diunduh. Proses pembuatan stiker set di LINE antara lain adalah pembuatan asset dari stiker yang berkualitas tinggi, pengisian data serta harga dari stiker yang ditentukan oleh kreator, melakukan proses kurasi dari pihak LINE, hingga akhirnya di-*publish* dan tersedia di *sticker shop* dan dapat dibeli oleh khalayak umum.

Peran seorang *2D generalist* melingkupi beberapa tugas yang menarik bagi penulis seperti, ilustrasi untuk aset, animasi, dan berbagai hal lain yang bersifat 2D. Dalam Proyek Mun-Mun ini, penulis diberikan tugas untuk membuat stiker-stiker yang nantinya akan di unggah di dalam media sosial LINE, menggunakan kedua karakter dari acara Almanac yaitu Mun-Mun dan Karu. Karena *target audience* acara Almanac adalah remaja dan orang dewasa muda, *art style* yang digunakan dalam pembuatan stiker-stiker LINE menggunakan style *chibi*, yang bersifat lucu dan menggemaskan dengan warna *pastel* yang disukai mayoritas orang muda, tema-tema yang di ambil untuk pembuatan stiker juga merupakan tema-tema yang revelan, yang dapat digunakan sehari-hari oleh siapa pun. Dalam pembuatan stiker tersebut juga digunakan referensi-referensi revelan yang lucu dan bisa dimengerti oleh banyak orang, dikalangan remaja hingga orang dewasa.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain memenuhi kewajiban untuk syarat kelulusan, maksud dan tujuan penulis melaksanakan kerja magang di proyek ‘Mun-Mun’ yang dilaksanakan di Universitas Multimedia Nusantara adalah untuk mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja, membantu sebuah acara yang dilaksanakan dalam kampus. Kerja magang telah memberikan penulis sebuah pengalaman kerja yang membutuhkan kerja-sama antar tim juga pentingnya kewajiban dan tanggung jawab sebagai seorang *2D generalist* dalam industri profesional.

Dengan kesempatan magang ini, penulis diberikan banyak ilmu, bukan hanya dalam pembuatan dan *skill* dalam membuat semua media visual, tetapi juga *soft skill* yang diperlukan untuk menjadi seorang profesional dalam industri animasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pembekalan magang untuk Prodi Film angkatan 2020 dilaksanakan pada hari Jumat, 1 April 2022. Penulis diberitahukan oleh dosen, Ibu Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., bahwa akan terbukanya lowongan kerja magang dalam proyek yang ia pegang bersama bapak Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. pada tanggal 10 Mei 2023 sebagai 2D animator. Penulis lalu mengirim CV (*Curriculum Vitae*) dan mengisi *Google form* yang telah di berikan bersama dengan *post* lowongan kerja magang yang ada dalam media sosial *Discord*. Pada tanggal 23 Mei 2023 penulis mengikuti *interview via ZOOM* dengan Christine Mersiana dan Yohanes Merci mengenai posisi dalam proyek 'Mun-Mun'. Pada tanggal 20 Juni 2023 penulis mendapatkan *E-mail* surat penerimaan magang yang berdurasi dari tanggal 3 Juli 2023 hingga 24 November 2023.

Pada tanggal 3 Juli 2023 kerja magang dimulai dengan *meeting* bersama kedua kepala proyek, Christine Mersiana dan Yohanes Merci yang menginformasikan dan memperkenalkan proyek-proyek apa saja yang akan dikerjakan dan tenggat waktu tugas pertama yang telah diberikan. Penulis diberikan posisi sebagai *2D Generalist* untuk proyek Mun-Mun dengan tugas utama membuat minimal 48 stiker setiap bulannya, pengerjaan proyek ini dikerjakan secara *online* dengan beberapa pertemuan *offline* yang disesuaikan dengan kebutuhan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA