

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa dekade ini, terdapat banyak sekali kemajuan dalam sejumlah teknologi terutama pada media hiburan. Salah satu inovasi yang berkembang dalam media merupakan video 360. teknologi tersebut berfungsi sebagai salah satu cara untuk memvisualisasikan suatu kegiatan dengan tampilan yang luas dan mampu menampilkan seluruh sudut pandang.

Video 360 merupakan sebuah perangkat kamera digital yang dapat merekam video secara imersif sehingga dapat mengambil gambar maupun video dari berbagai sudut. sehingga penggunaanya dapat bergerak secara bebas dan memberi kontrol terhadap apa yang mereka lihat.

Penulis mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan magang dibawah naungan Prodi Film UMN yang bernama *Projection Mapping* setelah mendapatkan tawaran lowongan magang melalui *Discord* Mahasiswa Film UMN. Setelah mendaftar dan mengumpulkan portofolio dan CV, penulis lalu mendapatkan panggilan berupa email untuk melakukan *interview* yang dilakukan oleh Christine M. Lukmanto dan Yohanes Merci yang sekaligus menjadi supervisi penulis selama magang.

Salah satu proyek magang yang dilakukan oleh prodi film dan dikerjakan penulis saat ini yaitu Proyek yang berjudul *Maiden Voyage*. Seteah mempelajari *animation fundamentals* dan *animation cut-out* selama masa perkuliahan, Penulis kemudiam menerapkan prinsip animasi tersebut ke tahap *animaton production* dalam Proyek *Maiden Voyage*. Proyek ini merupakan penggabungan dari 2D animasi serta video 360 yang terinspirasi dari peristiwa kejadian kapal yang tenggelam bernama kapal Titanic yang terjadi pada tahun 1912. Animasi ini menceritakan sisi lain dari penumpang Titanic dengan menghadirkan unsur genre *thriller* dan *mystery*. Proyek ini juga merupakan penelitian dosen lanjutan antara Prodi Film dan Perhotelan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Proyek *Maiden Voyage* memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah animasi yang terinspirasi dari kisah Titanic, yang membuat animasi ini terlihat berbeda adalah proyek ini menerapkan 2D animasi ke dalam video 360. Penulis berkesempatan untuk berkontribusi dan mencari pengalaman dalam dunia profesional dari proyek tersebut. Selain itu, Penulis juga mendapat peran sebagai 2D generalist dalam proyek ini, sehingga Penulis berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan baik secara *softskill* maupun *hardskill*.

Penulis melakukan magang dan mengambil *jobdesk* sebagai 2D generalist untuk mendalami kemampuan yang sudah dipelajari selama di dunia perkuliahan. Selain itu pembuatan animasi 2D di dalam video 360 masih sangat jarang ditemui, sehingga Penulis dapat mempelajari hal baru yang belum diajarkan saat masa pembelajaran kuliah.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah melakukan proses *interview*, Penulis mendapatkan bimbingan dari supervisor terkait dengan kontrak mengenai magang dengan perusahaan yang dilaksanakan dari tanggal 3 Juli 2023 hingga 24 November 2023, dengan total jam kerja 800 jam dan 8 jam sehari yang dilaksanakan dari hari Senin hingga Jumat.

Sistem kerja dilaksanakan secara WFH (*Work from Home*), namun seringkali penulis juga melakukan pertemuan dan mengerjakan tugas ke studio UMN. Sehingga penulis mendapatkan kesempatan untuk magang di lingkungan yang familiar serta fleksibel dengan dosen UMN dan mahasiswa UMN lainnya.

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