

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era digital pada masa kini menyediakan banyaknya opsi dalam menyajikan suatu media informasi ataupun hiburan. Mulai dari situs berita, iklan yang ada di media sosial, hingga berbagai macam platform digital yang menyediakan acara dan film untuk ditonton. Namun seiring dengan berkembangnya teknologi, muncul juga kebutuhan untuk memberikan pengalaman yang imersif dalam menikmati media-media tersebut. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi untuk tersebut adalah teknologi video 360° dan VR (*Virtual Reality*).

Video 360° merupakan hasil dari teknologi kamera 360 yang dapat merekam keseluruhan sudut pandang kamera sejumlah 360 derajat, sehingga penonton dapat mengganti perspektif pada hasil video dengan leluasa. Video 360 dapat disaksikan dengan cara yang lebih imersif yaitu melalui VR atau *Virtual Reality*. *Virtual Reality* menyediakan simulasi panca indera seperti penglihatan dan pendengaran melalui dunia virtual yang diolah oleh komputer sehingga seakan-akan menempatkan pengguna ke dalam sebuah realitas maya dengan dukungan perangkat keras. Penggunaan VR dalam menonton video 360 dapat menempatkan penonton ke dalam 'dunia' yang direkam ke dalam video tersebut.

Penulis tertarik untuk melamar sebagai mahasiswa magang Projection Mapping Team yang berada di bawah naungan Prodi Film UMN setelah melihat informasi lowongan untuk posisi 2D Animator dari *Discord* Mahasiswa Film UMN. Selain lowongan posisi yang sesuai dengan keahlian penulis, penulis juga tertarik karena beberapa proyek yang dituliskan dalam informasi lowongan belum pernah didengar atau dipelajari sebelumnya semasa perkuliahan. Penulis beranggapan bahwa kesempatan magang ini juga dapat memberikan pengalaman serta wawasan yang lebih luas. Setelah mendaftar melalui Google Form, penulis mendapatkan surel yang mencantumkan *link* Zoom untuk *interview* dari Bu Christine Mersiana Lukmanto selaku supervisi dari Projection Mapping. Interview dilakukan dua hari

setelah surel tersebut diterima, dan dilakukan oleh Bu Christine bersama Pak Yohanes Merci selaku supervisi penulis selama magang berlangsung.

Penulis kemudian mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan salah satu proyek Project Mapping Team yang berjudul “Maiden Voyage”, sebuah proyek animasi 2D dengan menggunakan media 360 yang terinspirasi dari tenggelamnya kapal Titanic tahun 1912 silam. “Maiden Voyage” merupakan proyek kolaborasi antara penelitian dosen Prodi Film dan Prodi Perhotelan. Proyek tersebut menggabungkan konsep *fine dining* dengan animasi bertemakan *thriller* dan *mystery* dengan latar Titanic yang disaksikan melalui VR. Dapat diketahui bahwa realitas virtual itu sendiri lebih identik dengan *video game* atau media 3D yang mensimulasikan dunia asli dengan adanya interaktivitas. Penggunaan animasi 2D tersebut menempatkan penonton ke dalam dunia dua dimensi yang memberikan pengalaman yang cukup unik. Hal tersebut menjadikan proyek ini sebagai proyek eksperimental dan penulis berharap dapat mempelajari dan memahami lebih dalam akan pembuatan animasi di luar medium atau teknologi konvensional.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis dalam melaksanakan kerja magang sebagai 2D *Generalist* dalam proyek animasi “Maiden Voyage” diantara lainnya yaitu:

- a. Menerapkan *hard skill* maupun *soft skill* yang telah dipelajari selama kuliah sekaligus mendalami kemampuan animasi 2D dan menggambar yang sebelumnya dipelajari melalui mata kuliah Animation Fundamental dan Visual Art Composition.
- b. Mendapatkan wawasan dan pengetahuan mengenai animasi dalam media video 360 dan VR melalui pengerjaan proyek “Maiden Voyage” yang cukup eksperimental dan jarang ditemui di industri.
- c. Menambah pengalaman dalam menjalani tahap produksi animasi, terutama dengan penggunaan media video 360 yang belum pernah dipelajari selama masa kuliah sebelumnya.

- d. Penulis bertujuan untuk berkontribusi dalam proyek dengan menciptakan animasi yang dapat memvisualisasikan cerita dari “Maiden Voyage” dengan baik ke dalam media video 360 sehingga dapat memberikan suatu pengalaman unik terhadap penonton.

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

Kerja magang dimulai setelah penulis mendapatkan surel hasil wawancara berupa surat jawab penerimaan dari supervisi magang. Penulis kemudian diinstruksikan untuk mengirimkan beberapa data yang dibutuhkan kepada HRD dan menandatangani surat perjanjian magang. Kerja magang berlangsung dari tanggal 3 Juli 2023 hingga 24 November 2023, dengan terhitung hari kerja yaitu Senin hingga Jumat. Waktu kerja dimulai dari 08.00-17.00 WIB untuk melengkapi persyaratan 800 jam dengan menyisihkan 1 jam istirahat pada pukul 12.00-13.00 WIB setiap harinya. Kerja magang dilakukan secara *WFH (Work From Home)* sehingga memberi kebebasan penulis untuk memilih tempat bekerja. Penulis juga beberapa kali diarahkan untuk datang ke kampus untuk keperluan syuting video referensi 360, membantu pengumpulan survei mengenai video 360, dan bekerja di ruangan yang disediakan bersama dengan mahasiswa magang lainnya.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA