

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi, membuka peluang untuk munculnya teknik-teknik baru yang dapat digunakan dalam kegiatan produksi sebuah karya. Contohnya dari animasi yang berakar pada gambar yang bergerak, semakin berkembang sehingga animasi dapat diproduksi dengan berbagai macam media/teknik seperti stop-motion, animasi 3D maupun dalam teknologi VR (*Virtual Reality*). Teknologi *Virtual Reality* sendiri adalah sebuah teknologi yang dapat menyajikan sebuah konten dalam bentuk 360 derajat. Sehingga dapat membuat penonton menyaksikan konten tersebut dari berbagai arah. Walaupun begitu, menurut Rupantar Guha (2021), teknologi VR ini belum digunakan secara massal walaupun sudah lama berkembang. Salah satu hambatan yang terjadi dalam penggunaan teknologi VR adalah perangkat yang mahal dan kurangnya konten untuk dinikmati.

Dalam proyek animasi 2D VR yang berjudul *Maiden Voyage* ini, penulis melihat adanya peluang dalam perkembangan teknik-teknik yang dapat digunakan dalam produksi animasi 2D. Biasanya konten yang menggunakan teknologi VR menggunakan 3D sebagai tekniknya. Dalam proyek ini, akan digunakannya animasi 2D sebagai dasar memproduksi konten untuk dinikmati menggunakan teknologi VR. Penulis mengambil kesempatan dalam proyek ini sebagai *Environment Artist*. Ada pula tugas *Environment Artist* membuat ilustrasi dan konsep ruangan yang akan digunakan sebagai latar belakang dalam animasi tersebut.

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

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan utama penulis dalam mengikuti proyek animasi 2D VR sebagai magang adalah sebagai salah satu syarat kelulusan yang diperlukan. Akan tetapi, dalam proyek ini penulis juga mempunyai maksud dan tujuan yang lain, yaitu:

1. Mencoba teknologi yang sebelumnya belum pernah penulis gunakan, yaitu teknologi VR
2. Pengaplikasian ilmu dan kemampuan yang penulis dapatkan semasa kuliah, dalam hal ini berfokus kepada penggabungan 3D dan 2D
3. Melatih keterampilan yang diperlukan dalam ranah profesional, seperti tanggung jawab dan cara mengatur waktu.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proyek ini dipimpin oleh Ibu Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn, M.Anim dan Bapak Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. Info terkait lowongan magang ini didapatkan dari social media *Discord* Mahasiswa Film UMN pada tanggal 10 Mei 2023. Penulis mendaftar sebagai *concept artist* dan mengirimkan CV (*Curriculum Vitae*) dan portofolio via *Google Form* pendaftaran proyek magang tersebut.

Wawancara magang untuk proyek ini dimulai pada tanggal 24 Mei 2023 via ZOOM, dan mulai bekerja pada tanggal 3 Juli 2023 dengan metode *Work From Home* (WFH). Akan tetapi, penulis tetap akan datang ke kampus UMN apabila diperlukan. Jam kerja magang berkisar 8 jam, dimulai dari jam 08.00 sampai 17.00 setiap hari senin sampai jumat sampai memenuhi persyaratan program magang kampus merdeka, yaitu 800 jam.

Penulis diberikan posisi sebagai *2D generalist* pada proyek animasi 2D VR *Maiden Voyage* dengan mengerjakan konsep ruangan dan latar belakang yang akan digunakan dalam proyek animasi tersebut,.