

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu bidang dalam industri kreatif yang menarik minat banyak orang. Animasi dapat menghasilkan visual yang menarik dan lebih berkesan disbanding dengan live action. Animasi juga seringkali membantu mengurangi biaya produksi atau budget dalam memproduksi suatu karya seperti game, film, video juga menghemat biaya untuk berbisnis seperti membuat iklan.

Animasi merupakan gabungan ilustrasi yang digambar atau digerakkan untuk menciptakan sebuah ilusi pergerakan dari gabungan ilustrasi tersebut (Maio, A. 2023). Ilusi ini timbul karena mata manusia hanya mampu menangkap dan mengingat gambar dalam waktu singkat, ketika serangkaian gambar diputar dengan cepat mereka menciptakan kesan gerakan (Maio A. 2023). Terdapat beberapa jenis dalam dunia animasi seperti 2D, 3D, cutout, motion graphic, stopmotion dan lain lain. Awal mula masyarakat mengenal animasi dengan teknik tradisional yang menggabungkan gambar ilustrasi dalam kertas transparan.

Dengan berkembangnya dunia animasi pada zaman modern ini, banyak memunculkan banyak lapangan kerja dalam peminatan animasi. 2D generalist sebagai contoh posisi kerja dalam dunia animasi. Yang membuat kebutuhan – kebutuhan 2D baik grafik maupun animasi. Salah satu perusahaan atau tempat produksi animasi yaitu Virtuosity Production Lab yang berada di Universitas Multimedia Nusantara. Virtuosity sendiri bergerak dalam bidang animasi yang sudah jalan dari tahun 2023, proyek yang dijalankan oleh Virtuosity salah satunya adalah Muniverse.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memiliki tujuan yaitu dengan mengikuti program magang ini untuk memenuhi syarat kelulusan dari kampus pada kurikulum merdeka. Selain itu tujuan penulis mengikuti program magang ini untuk mendapatkan ilmu dan pengalaman dalam bekerja yang bisa dijadikan bekal untuk melanjutkan karir juga penulis bertujuan juga untuk mendapatkan kesempatan memperbaiki portofolio dan mengembangkan kemampuan sebagai *2D Generalist* yang bisa dijadikan bekal untuk karir kedepannya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan informasi lowongan magang pada Virtuosity ini dari aplikasi discord, lalu penulis mendaftarkan diri dengan mengisi data untuk diajukan ke HR. Penulis melakukan proses interview pada tanggal 24 Januari 2024 dan pada tanggal 30 Januari 2024 Penulis diterima.

Program Magang dimulai pada tanggal 12 Februari 2024 selama 640 jam sesuai dengan ketentuan magang yang diberikan dari Universitas Multimedia Nusantara. Sistem kerja magang di Virtuosity ini adalah WFH (*Work Form Home*), diarahkan langsung oleh bapak Ahmad Arief Adiwijaya selaku supervisor diberikan Briefing tentang jobdesc untuk melakukan pekerjaan.

