

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses pembuatan sebuah karya, salah satu elemen utama yang sangat penting untuk dirancang adalah tokoh. Baik itu merupakan karya film animasi, serial komik, atau maskot yang digunakan untuk *product advertising*, desain dari tokoh atau maskot tersebut harus dibuat sedemikian rupa dan dirancang dengan seksama untuk dapat mengikat perhatian dari *target audience* karya atau produk tersebut. Namun bukan berarti perancangan desain sebuah tokoh hanya dilihat dari segi visualnya yang menarik. Desain tokoh dapat menunjukkan personalitas, karakteristik, kultur, dan bahkan dapat mencerminkan nilai moral atau visi misi dari pemilik IP tersebut (Kurniawan, 2023).

Virtuosity merupakan sebuah *Center of Excellence* yang berdiri di bawah naungan program studi Film. Virtuosity itu sendiri menggarap berbagai jenis proyek, salah satunya merupakan proyek internal yang bernama Muniverse. Selama beberapa tahun terakhir ini, proyek tersebut memiliki dua karakter utama yaitu Mun-mun dan Karu. Sekarang, proyek Muniverse sedang melakukan ekspansi dan akan mengembangkan dunia Muniverse untuk melibatkan tidak hanya Mun-mun dan Karu saja, namun tokoh-tokoh lainnya. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk bergabung dengan Virtuosity untuk membantu proses produksi proyek tersebut karena *background* penulis yang *familiar* dengan membuat rancangan desain tokoh dan IP Muniverse itu sendiri.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan utama penulis melaksanakan kerja magang di Virtuosity adalah untuk meng-*expand* pengalaman bekerja serta menerapkan *skill* dan ilmu yang didapatkan penulis (terutama dalam hal *digital art*, *character design*, dan *comic making*) selama melaksanakan 4 tahun perkuliahan. Tidak hanya itu, penulis juga ingin mendapatkan pengalaman dalam bekerja sama dengan sebuah tim, terutama

dengan orang-orang yang baru. Dengan demikian, hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan *skill* kolaborasi dan komunikasi penulis. Penulis juga berharap dalam proses produksi proyek Muniverse ini, penulis dapat mengembangkan kemampuan dalam hal mendesain tokoh yang karakteristik utamanya cenderung kearah karakteristik hewan. Hal ini dikarenakan tokoh-tokoh di dalam proyek Muniverse mayoritas merupakan tokoh berbentuk hewan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sekitar akhir bulan Mei 2024, penulis melihat *advertisement* lowongan kerja magang di Virtuosity yang di-*share* Bapak Ahmad Arief Adiwijaya di *official discord server* milik program studi Film. Melihat bahwa *jobdesc* yang ditawarkan *align* dengan *interest* penulis, maka penulis kemudian mempersiapkan CV, portfolio, *video profile*, serta *website* pribadi untuk mengajukan *application*. Tepat pada tanggal 19 Juni 2024, penulis mendapatkan *email* yang berisi pengumuman penerimaan magang oleh Bapak Arief. Untuk konfirmasi posisi tersebut, penulis menyiapkan *cover letter* serta mengisi *acceptance form* yang tertera pada email tersebut.

Konfirmasi tersebut kemudian di-*follow up* oleh Bapak Arief pada tanggal 21 Juni 2024 dimana dikatakan bahwa pelaksanaan magang Virtuosity secara formal dimulai pada tanggal 8 Juli hingga 8 November 2024. Adapun juga pada tanggal 8 Juli 2024 tersebut diadakan *first briefing* di kampus UMN ruangan B601 pukul 10 pagi. Penugasan masing-masing anggota serta pembagian *supervisor* diberikan pada *brief* tersebut, dan penulis ditempatkan di dalam proyek Muniverse. Namun karena adanya sedikit kendala dengan surat jawab penerimaan magang milik penulis dari pihak HRD, maka pelaksanaan magang penulis tercatat secara *official* pada tanggal 29 Juli 2024.