

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di dalam pembuatan sebuah animasi, terdapat beberapa aspek yang penting untuk ditentukan sebelum memulai tahap produksi. salah satu aspek utama yang penting merupakan perancangan sebuah karakter yang akan digunakan pada karya, maka dari itu dibutuhkannya seorang *character designer*. sebuah desain tokoh dapat menunjukkan personalitas, karakteristik, kultur, dan juga dapat mencerminkan nilai moral atau visi misi dari pemilik IP tersebut (Kurniawan, 2023).

Pada laporan ini penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan magang di Virtuosity Production Lab sebagai salah satu syarat kelulusan, yang diwajibkan untuk seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara selama satu semester. Pengalaman yang didapatkan dari kegiatan magang ini dapat menjadi gambaran dan tambahan ilmu untuk penulis ketika kerja di dalam industri animasi dengan sebuah perusahaan.

Virtuosity Film Production lab merupakan organisasi di bawah naungan program studi film, yang menggarap berbagai proyek dari supervisor. salah satu proyek yang sedang digarap merupakan proyek Mira, yaitu sebuah proyek animasi yang membahas mengenai batik di indonesia dan bertujuan untuk memperkenalkan dan membuka wawasan tentang makna filosofis batik dengan menggunakan unsur, seperti peri agar dapat lebih gampang dicerna dan menghibur anak - anak. Penulis mengambil kesempatan ini untuk bergabung sebagai *character designer* di proyek Mira karena adanya pengalaman di dalam perancangan sebuah karakter. Menurut Bryan Tillman (2011) pada bukunya berjudul "Creative Character Design", karakter merupakan sebuah aspek penting dalam menyampaikan sebuah cerita. Oleh karena itu, sebuah karakter harus didesain agar mampu menyampaikan sebuah cerita.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis mengambil pekerjaan magang di studio Virtuosity Film Production lab sebagai *character designer* adalah yang pertama yaitu untuk mengembangkan kemampuan untuk mendesain sebuah karakter, penulis dapat mendapat pengalaman dan ilmu tambahan mengenai perancangan karakter *original*. Penulis kemudian dapat menambah pengalaman kerja di bidang produksi animasi dengan mengerjakan proyek Mira ini yang dapat menjadi *guideline* untuk nantinya penulis berencana untuk bekerja di studio animasi selanjutnya. Penulis juga dapat menerapkan ilmu yang didapatkan dari kegiatan magang untuk karya pribadi dan tugas atau proyek di perkuliahan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada bagian ini penulis akan menjabarkan proses pendaftaran magang yang dijalankan penulis, waktu bekerja magang, dan prosedur pelaksanaan magang. Penulis mencari informasi mengenai lowongan magang secara online dan menemukan informasi di server discord mahasiswa film UMN bahwa Virtuosity sedang membuka lowongan untuk beberapa posisi pada tanggal 2 Juni 2024. Penulis kemudian mengisi form di tanggal 7 Juni 2024 untuk pendaftaran dan mengirim seperti CV, portofolio, video yang menjelaskan kemampuan dan kekurangan penulis, juga tujuan dan alasan untuk melakukan magang di Virtuosity.

Kemudian pada tanggal 19 Juni 2024 penulis mendapatkan email mengenai penerimaan posisi magang di Virtuosity dan informasi mengenai tanggal memulai WFO magang di Kampus UMN di tanggal 8 Juli bersamaan dengan surat penerimaan magang dari HRD UMN untuk melengkapi informasi di website kampus merdeka. Pada pertemuan pertama penulis mendapat *briefing* dengan supervisor mengenai pembagian jobdesk, *timeline* proyek, dan tugas yang akan dikerjakan setiap jobdesk.

Penulis menjalani magang selama 5 bulan, dimulai dari 8 Juli 2024 sampai 9 November 2024, magang dilaksanakan secara Work from Office, yaitu datang

ke kantor Virtuosity di gedung B Universitas Multimedia Nusantara Gading serpong, di lantai 6 ruang 602 pada hari senin sampai jumat yang dimulai dari jam 08.00 sampai 17.00 sore. Setiap minggu pada hari jumat penulis dengan supervisor akan ada meeting secara langsung ataupun online untuk update progress pengerjaan tugas.

