

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan proses menggambar dan memotret suatu karakter, baik itu seorang manusia, seekor hewan, atau sebuah benda mati dalam posisi yang berurutan untuk menciptakan gerakan yang tampak nyata (Blair, 2020). Media animasi menggunakan unsur visual, audio, serta unsur gerak sehingga penggunaannya sebagai media penyampaian informasi terbukti efektif dan relevan karena meningkatkan ketertarikan dan pemahaman audiens hingga saat ini (Novelia & Hazizah, 2020). Faktor tersebut menjadi salah satu pendorong terciptanya dan berkembangnya industri animasi di Indonesia. Indonesia pertama kali turut serta di dunia animasi sejak tahun 1955 dengan animasi berjudul “Si Doel Memilih” sebagai media kampanye untuk Pemilu tahun 1955 (Widodo & Ardianto, 2023). Dengan berkembangnya industri kreatif di Indonesia, animasi buatan Indonesia kian bertambah. Edukasi untuk bidang animasi menjadi semakin relevan sehingga dibentuklah jurusan animasi dalam lingkup perkuliahan, salah satunya jurusan animasi dari Prodi Film di Universitas Multimedia Nusantara.

Pada tahun 2020, Prodi Film mendirikan Center of Excellence atau CoE yang diberi nama Virtuosity. Dalam konteks ini, Virtuosity menjadi tempat di mana unit-unit dengan kompetensi di bidang yang berhubungan dengan animasi bekerja sama dalam menciptakan hasil akhir berkualitas tinggi. Tugas dari Virtuosity adalah menjadi wadah dalam menjalankan program kreatif dari Prodi Film, khususnya untuk proyek di bidang animasi. Proyek yang sudah dikerjakan Virtuosity antara lain Tamtamtaram pada tahun 2019, Tangverse pada tahun 2022, dan Proyek Microlearning Kemdikbud pada tahun 2023.

Virtuosity juga memiliki proyek internal berkelanjutan yang sudah digarap sejak tahun 2023, yaitu proyek Muniverse. Proyek ini merupakan upaya Virtuosity untuk meneruskan dan mengembangkan aset Mun-mun dan Karu, yaitu karakter

fiksi yang menjadi maskot utama Almanac selaku acara besar yang rutin diselenggarakan oleh Prodi Film peminatan animasi dari tahun ke tahun. Untuk periode semester gasal 2024/2025, Virtuosity berfokus pada pengembangan dunia atau *worldbuilding* dari proyek Muniverse dengan cara menambah karakter baru dalam dunia Mun-mun dan Karu. Supaya target tersebut tercapai, pada semester ini Virtuosity tidak hanya membuka lowongan untuk mahasiswa Prodi Film, namun juga untuk mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual.

Penulis memiliki ketertarikan di bidang ilustrasi 2D namun tidak menemukan tempat magang lain yang cocok dengan kriteria universitas serta gaya visual yang sesuai. Penulis memutuskan untuk melakukan magang di Virtuosity tidak hanya karena sesuai dengan kriteria, namun penulis juga tertarik untuk berkontribusi dalam pengembangan proyek Muniverse dengan kemampuan penulis di bidang ilustrasi. Penulis juga memenuhi kriteria dari *2D illustrator* yang dicari oleh Virtuosity yaitu keterampilan di *software* ilustrasi, di mana penulis terbiasa menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan PaintTool SAI dalam mengerjakan tugas kuliah maupun proyek pribadi.

Selama menjalani magang, penulis diberi tugas untuk membuat desain karakter Rox dan Mel, menyusun *art book* untuk proyek Muniverse, dan membuat komik untuk media sosial Muniverse yaitu [muniverse.inc](https://www.instagram.com/muniverse.inc) di Instagram. Penulis mempelajari banyak hal terkait pembuatan ilustrasi yang akan dijadikan animasi dan digunakan secara jangka panjang, merancang desain karakter dari konsep yang tidak disusun oleh penulis sendiri melainkan sudah disiapkan oleh pihak lain, serta membuat komik pendek untuk konten media sosial. Hal-hal tersebut menjadi pengalaman baru bagi penulis karena prosesnya berbeda dari apa yang selama ini penulis jalani selama masa perkuliahan di Prodi Desain Komunikasi Visual. Dengan menjalani magang di Virtuosity, penulis berharap bisa menerapkan ilmu yang sudah didapat dalam menghasilkan karya-karya interaktif di masa mendatang.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan magang penulis adalah sebagai berikut:

1. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana desain; dan
2. Sarana mendapatkan pengalaman terkait profesi sebagai *2D illustrator* dengan menerapkan ilmu seni dan desain yang telah penulis dapatkan selama enam semester menjalani masa perkuliahan dalam proyek Virtuosity.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Selama pencarian tempat magang, penulis mengumpulkan beberapa lowongan magang yang sesuai dengan kriteria dari Universitas Multimedia Nusantara dan mengajukannya ke *website* Merdeka. Penulis berkesempatan mendaftar magang ke perusahaan lain namun tidak diterima, sampai akhirnya mendapatkan lowongan magang Virtuosity. Penulis mengajukan informasi Virtuosity ke *website* Merdeka, mendaftar ke Virtuosity, mendapat surat penerimaan, dan melakukan magang di Virtuosity selama 18 minggu.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis diterima untuk melakukan magang di Virtuosity dengan periode kerja magang dimulai dari hari Selasa, 9 Juli 2024 dan berakhir di hari Jumat, 8 November 2024. Virtuosity memberlakukan kerja magang dengan ketentuan *Work from Office* (WFO) dari hari Senin sampai Jumat. Jam kerja berlangsung dari pukul 08.00 sampai 17.00 WIB dengan diselingi waktu istirahat selama satu jam pada pukul 12.00 sampai 13.00 WIB. Lokasi kerja magang berada di ruang *stop motion* Gedung B lantai enam yang terletak di Universitas Multimedia Nusantara, Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Di akhir semester enam, penulis mengikuti pembekalan magang pada tanggal 26 April 2024. Pencarian tempat magang berlangsung sampai penulis mendapatkan informasi tentang lowongan magang di Virtuosity pada tanggal

5 Juni 2024 melalui grup WhatsApp Magang DKV Ganjil 2024-2025. Setelah mencari tahu tentang Virtuosity, penulis merasa cocok dengan kriteria dan ketentuan lain yang diberikan. Pengajuan ke *website* Merdeka dilakukan pada tanggal 8 Juni 2024. Setelah mendapatkan persetujuan dari PIC dan HoD, penulis mengisi *google forms* pendaftaran lowongan magang Virtuosity dengan cara mengumpulkan CV, portofolio, video *interview*, dan tes tertulis melalui pada tanggal 13 Juni 2024.

Pada tanggal 19 Juni 2024, penulis mendapatkan *email* penerimaan magang dan diberi brief untuk mengisi formulir selanjutnya. Penulis mengumpulkan data-data pelengkap seperti *cover letter* (CV) dan foto KTM melalui *google forms* pada tanggal 20 Juni 2024. Pada tanggal 8 Juli 2024, keseluruhan anggota Virtuosity melakukan pertemuan perdana di Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan *briefing* terkait pengenalan semua supervisor dan mahasiswa magang, pembagian supervisor, dan deskripsi pekerjaan yang akan dilakukan. Magang dimulai pada tanggal 9 Juli 2024 setelah penulis mendapatkan *email* surat penerimaan magang atau *acceptance letter* dari pihak *Human Resource Development* (HRD) Universitas Multimedia Nusantara di hari tersebut. Selama magang berlangsung, penulis mengisi lembar presensi, mengunggah *daily task* sesuai dengan tugas pada hari itu, dan melakukan asistensi atau revisi sesuai masukan dari supervisor.