

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia animasi merupakan salah satu industri kreatif per-fileman yang terus berkembang dengan melibatkan berbagai ilmu seni dan teknologi. Berawal dari penggabungan kumpulan gambar hingga terlihat bergerak, kini animasi telah berkembang menjadi medium dipergunakan dalam dunia hiburan, komersil, pendidikan, dan informasi. Animasi kini dapat ditemukan di berbagai media seperti film, serial film, *video game*, iklan digital, media informasi, media berita, dan masih banyak lagi (Aziz, 2019)

Animasi membutuhkan proses perancangan dan produksi terlebih dahulu, perancangan dan desain konsep cerita, dunia, karakter, lingkungan, adengan, dialog, warna, dan aspek-aspek seni serta teknis lainnya. *Concept artist* bertugas untuk menciptakan berbagai konsep visual dan merealisasikan penampilan sebuah objek, karakter serta lingkungan yang belum ada, untuk digunakan sebagai panduan bagi seluruh tim dalam proses produksi kedepannya. Selain menciptakan desain yang kreatif, *concept artist* juga harus mempertimbangkan konsep mereka dalam segi teknis animasi, memperhatikan jika konsep desain yang dirancang dapat dianimasikan dan masuk kedalam dunia yang di-inginkan oleh tim (Banindro, Zacky, dan Ardilla, 2021).

Kesempatan magang di Virtuosity, merupakan salah satu kesempatan penulis sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual(DKV), untuk belajar lebih tentang dunia film animasi. Seiring berkembangnya industri animasi dan kreatif, maka lebih banyak peluang kolaborasi dengan bidang dan industri di luar industri kreatif. Memperkaya pengetahuan dan mengenal lebih luas akan industri kreatif diluar jurusan DKV, penulis ingin tahu seberapa jauh ilmu desain yang telah dipelajari dapat diterapkan di luar zona desain yang biasa penulis hadapi semasa perkuliahan dan berharap akan menjadi bekal untuk kedepannya.

Penulis memilih Virtuosity karena Virtuosity berada di bawah naungan Film UMN sehingga *supervisor* dan ilmu yang dapat di berikan sudah ter-akreditasi dan *supervisor* juga merupakan dosen di UMN sehingga penyampaian ilmu dan materi akan lebih lancar dan familiar. Virtuosity juga baru berdiri di tahun 2020 sehingga tim perusahaan masih kecil dan menjadi kesempatan bagi penulis untuk belajar lebih banyak dari *supervisor*. Dengan pembekalan ilmu dari mata kuliah *2D3D Assets* dan *Digital Media* yang mengajarkan cara membuat *concept art* dan *Storyboard*, penulis ingin belajar tentang kesamaan serta perbedaan ilmu tersebut jika di gunakan dalam industri film dan animasi. Penulis berharap dapat belajar lebih lanjut tentang proses produksi film animasi dan pembuatan konsep untuk keperluan animasi dari kesempatan magang di Virtuosity.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan penulis melaksanakan magang di Virtuosity adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan semester gasal dan memperoleh gelar sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengenal lebih tentang dunia per-film animasian
3. Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh ke bidang lain
4. Mengasah *softskill* dan *hardskill* di lingkungan baru
5. Menjalin relasi yang lebih luas

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang ini merupakan syarat wajib bagi kelulusan dan telah masuk kedalam kurikulum kampus. Penulis harus mengikuti prosedur pelaksanaan magang dari awal hingga akhir sesuai ketentuan dari kampus dan dari pihak perusahaan magang yang di tuju. Dalam proses pelaksanaan magang, penulis harus mengikuti prosedur pelaksanaan magang yang telah ditetapkan oleh Virtuosity, sebagai berikut:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Waktu magang telah disesuaikan dengan ketentuan kampus yaitu memenuhi minimal 640 jam kerja, oleh karena itu magang berlangsung selama empat bulan, dimulai dari tanggal 8 Juni 2024 hingga 8 November 2024. Penulis bekerja secara work from office di ruangan tersedia khusus di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis magang setiap hari senin – jumat dari jam 08.00 – 17.00 dengan 1 jam istirahat.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang dimulai paling pertama dari pembekalan magang melalui sosialisasi besar magang yang diadakan pada tanggal 26 April 2024 di *Lecture Hall* gedung A Universitas Multimedia Nusantara. Setelah itu penulis mulai mencari-cari tempat magang dan mendaftarkannya ke Merderka UMN untuk mendapatkan surat magang dari kampus (MBKM 01). Setelah mendapatkan surat baru penulis mulai mengajukan lamaran magang berserta CV dan Portoflio, hingga akhirnya diterima di Virtuosity.

Virtuosity meminta penulis untuk merekam video wawancara secara pribadi dan mengirimkannya bersama, CV, Portoflio dan surat magang, sehingga penulis tidak melakukan interview secara langsung dengan tim di awal-awal. Setelah diterima dan memenuhi data yang diperlukan untuk magang serta mengunggah SPK ke merdeka UMN (MBKM 02), penulis lalu memulai magang pada tanggal 8 Juni 2024 dan mulai mengisi *daily task* sesuai arahan *brief* magang sebelumnya (MBKM 03).

Kemudian penulis mengisi KRS pada tanggal 12 Agustus 2024, hingga penulis mendapatkan pegumuman dosen pembimbing pada tanggal 28 Agustus 2024 dan mendapatkan pembekalan magang lebih lanjut lalu penulis mulai menyusun laporan. Hingga pada tanggal 21 November dilakukan evaluasi 1 untuk laporan magang, penulis pun menggumpulkan laporannya ke merdeka umn dan mengabari *supervisor* magang untuk menilai evaluasi 1 laporan magang penulis.

Kemudian setelah evaluasi 1, penulis melakukan bimbingan lagi dengan dosen *advisor* magang untuk mengetahui revisi yang dibutuhkan, lalu penulis pun lanjut menyusun laporan. Pada tanggal 8 November penulis telah menyelesaikan kontrak magangnya di Virtuosity sebagai *concept artist*, sekarang penulis akan fokus dalam perancangan laporan magang untuk proses Evaluasi 2 laporan magang yang akan diadakan pada tanggal 2—6 Desember. Penulis lalu harus melengkapi Lembar Verifikasi Laporan untuk sidang magang pada tanggal 18—20 Desember (MBKM 04).

