

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia animasi, peran konsep artis sangatlah penting dalam menciptakan sebuah animasi. Konsep artis bukan hanya *illustrator* yang membuat karakter, tapi juga arsitek yang menciptakan dunia visual yang menarik. Konsep artis bertanggung jawab menggunakan keterampilan artistik mereka untuk menghidupkan tokoh, menyampaikan emosi, dan menghidupkan setiap adegan. Menurut Suwasono (2017), Concept art adalah representasi visual dari desain, gagasan, dan suasana hati yang digunakan dalam film, animasi, video game, atau media lainnya sebelum masuk ke produk akhir. Tujuan utamanya adalah menyampaikan visi artistik secara keseluruhan untuk memandu proses produksi dan menghindari kesalahan visual yang dapat menghambat jalannya proyek. Dengan bekerja sama dengan seniman storyboard dan tim kreatif lainnya, konsep artis dapat mengkomunikasikan visi artistik mereka secara konsisten. Konsep artis juga bertanggung jawab untuk memastikan keselarasan visual antara tokoh, lingkungan, dan efek khusus untuk menciptakan karya seni animasi yang harmonis dan mengesankan.

Virtuosity merupakan salah satu studio animasi yang menghasilkan karya dan animasi yang beragam dan inovatif. Penulis memilih magang sebagai konsep artis di Virtuosity karena memberikan pengalaman untuk terlibat secara langsung dalam konsep pembuatan sebuah animasi. Tahap awal pembuatan sebuah konsep animasi, dapat dimulai dari penentuan konsep, kemudian melakukan riset dan pengumpulan referensi visual yang sesuai dengan tema animasi. Kemudian diikuti dengan pembuatan sketsa kasar untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan desain karakter, *environment* atau *props*. Setelah itu, pemberian elemen seperti warna, pencahayaan dan komposisi ditambahkan untuk mendukung narasi visual yang diinginkan. Bergabung dengan studio ini memberi penulis kesempatan untuk mengambil bagian dalam mengerjakan sebuah proyek, menantang kreativitas, dan mengembangkan keterampilan sebagai seorang konsep artis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memutuskan magang sebagai konsep artis di Virtuosity dengan alasan untuk memenuhi syarat kelulusan kuliah dan juga untuk meningkatkan keterampilan dalam membuat *concept art* dan mempersiapkan diri untuk berkarir dalam industri ini ke depannya. Selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara, penulis mendapatkan *hard skill* dan *soft skill* dari beberapa mata kuliah dan organisasi. Misalnya pada mata kuliah *Animation pre-production* dan *digital painting* mengajarkan penulis dalam mengembangkan *hard skill* untuk membuat sebuah ilustrasi yang menjadi salah satu faktor penentu penulis untuk berfokus pada *concept art*. Organisasi seperti GDC dan ALMANAC juga membantu penulis dalam mengembangkan *soft skill* seperti komunikasi antar sesama tim dan kerja sama dalam sebuah kelompok dengan baik. Pada kesempatan magang kali ini, penulis akan memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam proyek-proyek yang sedang digarap oleh studio Virtuosity. Selain itu, dengan berinteraksi dengan animator berpengalaman di Virtuosity, penulis akan mempunyai kesempatan untuk belajar dan mendapatkan wawasan bagaimana sebuah *concept art* dibuat hingga faktor apa saja yang menjadi penentu dalam pemilihan *concept art* yang paling sesuai dengan kriteria animasi yang diinginkan dalam dunia industri animasi.

Selama magang di Virtuosity, penulis akan mengaplikasikan wawasan yang sudah dipelajari menjadi berbagai aspek teknis dalam pembuatan *concept art*, termasuk perancangan konsep, pemberian tone warna, serta pengaplikasian tekstur. Penulis dapat berkontribusi kemampuan teknis digital berupa merancang dan mendesain sebuah *concept art* yang telah dipelajari dari mata kuliah *animation pre-production* dan *digital painting*. Selain itu, pengalaman ini juga akan membantu penulis dalam mengasah *hard skill* yang diperlukan, seperti penggunaan perangkat lunak ilustrasi 2D, optimalisasi *workflow* produksi, dan pemecahan masalah teknis yang sering ditemui dalam industri animasi.

Dengan terlibat secara langsung dalam proyek-proyek animasi yang dikerjakan oleh Virtuosity, penulis dapat meningkatkan keterampilan teknisnya dan juga memperoleh pemahaman lebih luas mengenai dinamika kerja tim, komunikasi profesional, serta bagaimana sebuah proyek animasi dikelola dari tahap konsep

hingga tahap finalisasi. Magang ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi penulis untuk berkembang sebagai konsep artis yang kompeten dan siap terjun ke dunia industri kreatif secara profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengetahui Virtuosity melalui rekomendasi teman yang sebelumnya pernah berpengalaman di studio tersebut. Kemudian, penulis melakukan riset lebih lanjut melalui sosial media Instagram serta mencari kontak yang bisa dapat dihubungi untuk mendapatkan detail lebih lanjut mengenai studio dan peluang magang yang tersedia. Setelah mendapatkan informasi yang diperlukan, penulis mengajukan lamaran magang ke Virtuosity dengan mengisi *google form* serta mengupload CV, portofolio. Setelah satu atau dua minggu penulis menerima *E-mail* dan mengupload CV, portofolio, serta *cover letter* dari kampus UMN. Pada tahap selanjutnya, penulis menjalani wawancara tatap muka dengan supervisor post-production. Dalam sesi tersebut, supervisor menanyakan tentang perangkat lunak serta aspek teknis yang biasa digunakan oleh penulis dalam proses produksi animasi.

Penulis juga berkesempatan bertemu dengan Ahmad Arief Adiwijaya selaku koordinator dan supervisor Virtuosity. Dalam pertemuan tersebut, beliau menjelaskan sistem kerja di Virtuosity. Jam operasional perusahaan bersifat fleksibel, dengan aktivitas kerja yang biasanya dimulai pukul 10 pagi tanpa waktu selesai yang tetap. Dalam kondisi tertentu, penulis dapat bekerja lembur apabila beban pekerjaan sedang *massive* untuk mengejar tenggat waktu. Sebaliknya, jika tugas telah diselesaikan lebih cepat dan beban kerja tidak terlalu padat, penulis diperbolehkan pulang lebih awal.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A