

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi manusia berhasil menciptakan beragam produk yang dapat mempermudah pekerjaan mereka, pada zaman modern ini, salah satu temuan atau teknologi yang berkembang pesat adalah media digital, salah satunya adalah perangkat lunak atau lebih dikenal dengan sebutan aplikasi. Menurut Sommerville (2011) produk perangkat lunak dapat dikembangkan untuk keperluan pelanggan atau dapat dikembangkan untuk pasar umum. Sehingga kegunaan perangkat lunak bervariasi mulai dari media alat komunikasi jarak jauh, media edukasi, media hiburan, dll., menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sebuah perangkat lunak akan menampilkan UI atau yang disebut dengan *User Interface*, dijelaskan oleh Galitz (2017) UI adalah bagian dari komputer dan perangkat lunaknya yang dapat dilihat, didengar, disentuh, berbicara, atau sebagai panduan pengguna. Untuk meningkatkan kepuasan pengalaman pengguna UI perangkat lunak dapat menggunakan gambar bergerak/animasi yang berfungsi penting untuk memfasilitasi pemahaman pengguna (Akwukwuma et al., 2024).

Pada periode semester 2025, Virtuosity salah satu organisasi Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang bergerak di bawah naungan FSRD (fakultas seni dan desain), membuka kesempatan bagi mahasiswa/i UMN yang ingin berkarya sekaligus mengembangkan kemampuan mereka, penulis tertarik bergabung dengan Virtuosity dengan alasan, sepanjang tahun Virtuosity menawarkan varian proyek bagi anggotanya, seperti membuat komik berdasarkan IP maskot program studi animasi, serial stiker line, hingga kolaborasi dengan pihak eksternal UMN. Tahun ini Virtuosity bersama Universitas Indonesia (UI), berkesempatan untuk mengembangkan sebuah perangkat lunak *Text-to-Gesture* sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai media penerjemah bahasa isyarat berbasis kamus SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia). Proses penerjemahan menggunakan tokoh *3D model*, dalam pengerjaan aplikasi pihak Virtuosity membantu untuk memperbaiki animasi pergerakan tokoh penerjemah.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut adalah maksud dan tujuan penulis dalam pengerjaan magang:

1. Ketentuan kelulusan yang sudah ditetapkan oleh program studi film Universitas.
2. Berkontribusi sebagai *Animator* dalam pengerjaan proyek kolaborasi UMN dengan UI.
3. Mengembangkan kemampuan dan pemahaman baru akan perangkat lunak yang belum/tidak digunakan selama pembelajaran di UMN.
4. Penulis berharap dapat membangun koneksi dengan pihak luar UMN sekaligus membangun/mengembangkan portofolio.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum penulis bergabung dengan Virtuosity, penulis mendaftarkan diri dengan mengisi formulir digital pendaftaran yang diperoleh dari server *discord* program studi Film. Penulis mencantumkan CV, Portofolio, dan profil video sesuai dengan ketentuan yang tertera pada formulir pendaftaran. Virtuosity tidak mengadakan wawancara kepada mahasiswa/i yang mendaftar, penulis memilih posisi sebagai *comic artits* dan juga *concept artist* sebagaimana yang tersedia pada formulir.

Pelaksanaan magang penulis di Virtuosity dimulai dari 03 Februari 2025 sampai dengan 20 Juli 2025, sesuai dengan kontrak Virtuosity. Untuk memenuhi ketentuan kelulusan penulis bekerja selama kurang lebih 640 jam. Magang dimulai dari pukul 08:00 sampai pukul 18:00 tidak menghitung jam istirahat. Selama pengerjaan proyek penulis dibimbing oleh dosen supervisi UMN.

Lokasi pengerjaan proyek kolaborasi bersifat adaptif, menyesuaikan kebutuhan proyek dan perintah dosen supervisi, yang memungkinkan penulis untuk berhubungan dengan pihak Universitas Indonesia baik secara daring maupun seacara langsung. Tahap pengerjaan proyek terbagi menjadi 3, tahap *pre-production* (tahap pengumpulan aset dan data), tahap *production* (tahap pengerjaan), dan tahap *beta testing* (tahap uji coba/evaluasi aplikasi).