

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

YouTuber virtual, VTuber, merupakan *streamer* dan *vlogger* yang menggunakan karakter digital berbentuk 2D atau 3D. Sesuai namanya, *platform* utama yang digunakan untuk siaran langsung adalah YouTube (Akdeas dkk., 2023, h. 57). Keunikan VTuber terletak pada penggunaan karakter fiksi sebagai avatar, sehingga mereka tampil dan berperan sebagai karakter tersebut. Pilihan untuk memerankan karakter ini biasanya didasari keinginan menjaga anonimitas (Wu dkk., 2022., h. 2). Mengingat *platform* yang digunakan VTuber bersifat *streaming*, banyak orang dapat mengenal mereka. Hal ini membuat mereka cenderung merasa lebih aman jika identitas asli, seperti nama dan wajah, tetap dirahasiakan dari khalayak internet. Fenomena ini juga membuka peluang bagi berbagai pihak kreatif, seperti Polaris Camp Creative, yang menjadi tempat untuk merancang dan mengembangkan desain karakter VTuber yang unik.

Pada tahun 2021, Polaris Camp Creative didirikan sebagai pusat inovasi di bidang desain karakter dan pengembangan kreatif. Polaris Camp Creative berperan sebagai tempat kolaborasi bagi individu maupun tim dengan keahlian di bidang desain karakter, ilustrasi, dan *layout* khususnya untuk mendukung industri VTuber dan *entertainment* digital. Tujuan utamanya adalah menyediakan wadah untuk menciptakan karya berkualitas tinggi sekaligus menjadi ruang eksplorasi bagi ide-ide baru. Salah satu proyeknya adalah desain karakter VTuber.

Penulis memilih Polaris Camp Creative sebagai tempat magang karena sesuai dengan kriteria universitas sekaligus mendukung minat di bidang ilustrasi. Penulis merasa tempat ini tidak hanya memenuhi persyaratan akademik, tetapi juga menawarkan peluang untuk berkontribusi pada proyek desain karakter VTuber, yang sejalan dengan kemampuan dan ketertarikannya. Dengan latar belakang pemahaman dasar tentang perancangan VTuber dan gaya visual yang sesuai dengan kebutuhan target pasar, penulis yakin dapat memberikan kontribusi

yang signifikan. Keputusan ini juga didorong oleh keinginan untuk mengasah *skill* ilustrasi sekaligus terlibat langsung dalam proses kreatif produksi VTuber.

Selama magang di Polaris Camp Creative, penulis berkesempatan mengerjakan berbagai aspek dalam desain karakter VTuber, seperti membuat *line art*, dan memberikan warna dasar. Sebelum terlibat dalam proyek-proyek tersebut, penulis menjalani pelatihan intensif selama sebulan untuk menyesuaikan kemampuan dengan standar Polaris. Pelatihan ini mencakup peningkatan kecepatan kerja dan kerapihan hasil karya. Selama proses ini, penulis mendapatkan banyak kritik konstruktif, terutama dalam menjaga konsistensi desain karakter, variasi ketebalan garis untuk menonjolkan ekspresi dan gerakan, serta pengaturan elemen visual seperti warna dan efek yang sesuai dengan tema karakter VTuber. Pelatihan tersebut memberikan pengalaman dalam menghasilkan desain yang menarik dan memenuhi kebutuhan pasar VTuber.

## **1.2 Tujuan Magang**

Pelaksanaan magang di Polaris Camp Creative didasari oleh beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis, yaitu:

1. Mampu memperluas oportunity penulis dalam berkarya dalam bidang industri kreatif.
2. Mampu mempraktikkan kerja magang dalam bidang industri kreatif sebagai syarat kelulusan dan perolehan gelar S.Ds.
3. Menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual dalam proses pengerjaan.
4. Mendalami penggunaan *software* yang sebelumnya sudah pernah digunakan maupun belum pernah digunakan.
5. Mampu beradaptasi pada lingkungan kerja atau lingkup profesional.
6. Mampu belajar untuk bertanggung jawab dalam tugas yang dimiliki.
7. Merancang desain karakter yang mencerminkan konsep kreatif, sesuai dengan kebutuhan proyek, serta memperkaya portofolio.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang**

Program magang merupakan elemen krusial dalam proses pembelajaran, karena memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk merasakan langsung

pengalaman di dunia kerja. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam konteks profesional. Untuk memastikan kelancaran pelaksanaannya, diperlukan pemahaman yang baik terhadap jadwal serta prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak kampus. Dengan begitu, kegiatan magang dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Penulis memperoleh kesempatan untuk menjalani program magang di Polaris Camp Creative, dengan masa pelaksanaan dimulai pada 30 Januari 2025 dan berakhir pada 30 Mei 2025. Sistem kerja magang di Polaris Camp Creative dilakukan secara *Work from Home* (WFH), berlangsung dari hari Senin hingga Sabtu. Jam kerja dimulai pukul 09.00 hingga 16.30 WIB pada hari kerja biasa, dan pukul 09.00 hingga 16.00 WIB khusus hari Sabtu, dengan jeda istirahat selama satu jam dari pukul 12.00 sampai 13.00 WIB. Skema kerja jarak jauh ini diterapkan karena lokasi penulis berada di Tangerang Selatan, sedangkan kantor Polaris Camp Creative berpusat di Yogyakarta, sesuai dengan hasil kesepakatan bersama pihak rekruter. Komunikasi dan koordinasi tim dilakukan secara daring melalui aplikasi WhatsApp. Setiap tahapan pengerjaan, mulai dari sketsa, *lineart*, *base color*, hingga *shading color*, dikerjakan secara kolaboratif dalam tim dan dievaluasi oleh supervisor. Proses desain karakter dikirim dalam format PNG untuk mendapatkan masukan, serta dalam bentuk *file* CSP agar dapat dilanjutkan oleh anggota tim lainnya hingga tahap akhir, yang diselesaikan oleh *illustrator* lain di dalam tim.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Pada tanggal 16 Desember 2024, penulis memulai proses pendaftaran program *Internship Track 1* melalui situs [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) dengan mengajukan beberapa pilihan perusahaan untuk ditinjau oleh pihak universitas. Penulis mencari perusahaan yang memenuhi kriteria magang yang telah ditetapkan oleh kampus dan memiliki deskripsi lowongan yang

sesuai dengan kemampuan dan minat penulis. Setelah sejumlah perusahaan disetujui oleh universitas, penulis memperoleh *cover letter* resmi yang dapat digunakan untuk melamar magang bersama dengan CV dan portofolio. Setelah melamar, penulis menerima undangan wawancara dari HRD perusahaan sebagai bagian dari proses seleksi. Setelah menunggu hasil seleksi, penulis akhirnya dinyatakan diterima sebagai peserta magang di Polaris Camp Creative dan memperoleh surat penerimaan resmi. Langkah selanjutnya adalah mengisi formulir *complete registration* di situs [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) dengan menyertakan surat penerimaan tersebut dan kontak supervisor dari perusahaan. Setelah proses ini selesai, penulis mendapatkan *MBKM Internship Track 1 Card* sebagai bukti resmi status magang dan memulai program magang di Polaris Camp Creative hingga tuntas. Kegiatan magang yang dimulai pada 30 Januari 2025 mencakup berbagai aktivitas sejak hari pertama hingga pelaksanaan sidang akhir. Pada hari pertama, penulis dikenalkan pada sistem kerja di perusahaan, tugas-tugas yang akan diemban, serta alur komunikasi tim dan supervisor. Selama program berlangsung, penulis secara rutin mengunggah laporan *daily task* berdasarkan pekerjaan harian, melakukan asistensi, serta mengerjakan revisi sesuai arahan yang diberikan oleh supervisor. Evaluasi pertama dilaksanakan pada 7–11 April 2025 melalui pengunggahan laporan di situs Merdeka. Evaluasi kedua dilakukan pada 2–6 Juni 2025 di *platform* yang sama. Setelah evaluasi tahap kedua, penulis melanjutkan proses administrasi untuk mengikuti sidang magang yang dijadwalkan pada 12 Juni 2025. Proses ini menjadi bagian penting sebelum pelaksanaan sidang karena mencakup konfirmasi administratif dan teknis. Akhirnya, penulis mengikuti sidang magang sebagai tahap penutup pada tanggal 24 Juni 2025.