

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain merupakan perancangan sebuah konten visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan sosial, komersial, hingga pribadi, dengan memakai gambar, teks, ataupun gabungan dari keduanya. Desain dapat menggabungkan kreativitas dan teknologi untuk menghasilkan karya yang estetik dan efektif dalam menyampaikan informasi (Telkom University, n.d.). Selain menyampaikan pesan secara efektif, desain juga dapat dimanfaatkan dalam pembuatan *concept art*, yang merupakan bentuk penyampaian ide dalam bidang animasi, film, *game*, dan beberapa media lain. *Concept art* tersebut identik dengan pembuatan ilustrasi dan sering digunakan untuk kepentingan berbagai konsep desain, salah satunya adalah desain karakter (Suwasono, 2017, h. 1).

Desain karakter dalam bidang animasi memiliki peran penting karena harus menarik perhatian para penonton. Hal tersebut dapat dilakukan dengan membentuk hubungan emosional antara penonton dan karakter yang didasari oleh latar belakang kepribadian serta biografi karakter. Hubungan emosional ini tidak hanya perasaan suka, namun juga dapat berupa rasa kesal, kagum, hingga rasa takut. Perancangan desain karakter yang berkesan juga dapat didukung dengan menentukan aspek yang dapat membuat karakter tersebut tetap menarik dan menonjol, seperti profesi ataupun karakteristik lainnya (Wibowo, 2024, h. 3).

Perancangan desain karakter ini merupakan salah satu hal yang esensial di bidang kreatif dan kerap diperlukan dalam produksi film, animasi, dan *game*. Animasi sendiri merupakan proyek yang baru digarap oleh Laboratorium FSD UMN. Laboratorium FSD UMN adalah sebuah divisi yang berada di bawah Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara dan sedang membuka lowongan kerja magang sebagai *3D artist*, *2D artist*, desainer, serta videografer. Menurut Hafizha (2023), kerja magang merupakan sebuah program belajar untuk

menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama berkuliah dalam dunia kerja. Kerja magang ini dibutuhkan agar mahasiswa mendapat pengalaman kerja secara nyata serta menambah wawasan mereka di dunia kerja.

Untuk mendapatkan pengalaman serta menambah pengetahuan penulis dalam dunia kerja, penulis melakukan kerja magang di Laboratorium FSD UMN sebagai desainer dan *2D artist* untuk proyek animasi pendek. Penulis memilih Laboratorium FSD UMN karena penulis memiliki minat dalam membuat konsep dan desain karakter, serta ingin menambah wawasan penulis dalam merancang desain karakter dan ilustrasi untuk sebuah animasi. Dengan melakukan kerja magang ini, penulis juga berharap dapat meningkatkan *skill* penulis dalam merancang desain karakter yang menarik, membuat ilustrasi, serta merancang konsep desain untuk berbagai aset yang dibutuhkan.

1.2 Tujuan Magang

Penulis memiliki beberapa tujuan dalam melakukan kerja magang sebagai desainer dan *2D artist* di Laboratorium FSD UMN. Tujuan-tujuan tersebut penulis jabarkan sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja, terutama sebagai *character designer* dan *2D artist*.
2. Memenuhi salah satu syarat kelulusan dari Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Menerapkan pengetahuan yang telah penulis dapatkan selama berkuliah.
4. Meningkatkan *soft skill* penulis, terutama dalam manajemen waktu dan komunikasi dalam tim.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penjabaran pelaksanaan kerja magang dibagi menjadi dua bagian, yaitu waktu pelaksanaan magang serta prosedur pelaksanaan magang dengan total 640 jam, yang diawali dari saat melamar kerja pada tanggal 9 Januari 2025 hingga selesai pada tanggal 5 Juni 2025.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang berlangsung selama 4 bulan, mulai tanggal 3 Februari 2025 hingga 5 Juni 2025. Jam kerja magang dimulai dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB, dengan total jam kerja selama 8 jam untuk memenuhi 640 jam kerja sebagai syarat kelulusan dari Program Studi Desain Komunikasi Visual. Kerja magang ini juga dilakukan selama 5 hari kerja, yaitu dari hari Senin hingga Jumat, serta dilaksanakan secara *onsite* di ruang *lab officer* yang terletak di Gedung B, Universitas Multimedia Nusantara. Lembur akan dilakukan ketika terdapat kelas suplemen ataupun *open house* yang diadakan oleh UMN. Kelas suplemen ini dilakukan satu kali dari pukul 18.00 hingga 20.00 WIB, sedangkan *open house* dilakukan satu kali pada hari Sabtu pukul 08.00 hingga 13.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis mendapatkan informasi mengenai lowongan kerja magang ini dari *post* Instagram Lab FSD UMN pada tanggal 23 Desember 2024. Penulis kemudian mengajukan tempat magang di situs Merdeka UMN untuk menerima persetujuan dari pihak UMN. Pengajuan tempat magang tersebut disetujui dan penulis mendapat *Cover Letter* (MBKM 01). *Cover Letter* tersebut kemudian akan dikirimkan ke pihak Laboratorium FSD UMN. Setelah itu, penulis melamar untuk posisi desainer dan *2D artist* pada tanggal 9 Januari 2025, dengan mengirimkan data-data yang dibutuhkan seperti CV, portofolio, dan Kartu Tanda Mahasiswa. Setelah lolos seleksi tahap awal, penulis mendapat panggilan wawancara pada tanggal 15 Januari 2025, dimulai dari pukul 13.30 hingga selesai.

Penulis menerima pernyataan penerimaan kerja magang pada tanggal 24 Januari dan resmi mendapat surat penerimaan magang pada tanggal 31 Januari 2025. Selain itu, penulis juga menerima surat perjanjian magang pada tanggal 3 Februari 2025. Penulis kemudian melakukan *complete registration* agar mendapat *Internship Track 1 card* (MBKM 02), yang

kemudian akan ditandatangani oleh *supervisor* penulis. Penulis juga mengisi *Daily Task* (MBKM 03) selama melaksanakan kerja magang agar memenuhi persyaratan untuk mendapatkan surat MBKM 04. Penulis melakukan kerja magang dari tanggal 3 Februari 2025 hingga 5 Juni 2025, dengan total 640 jam kerja yang harus dipenuhi.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA