

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Character design merupakan elemen penting dalam proses produksi animasi dan game karena menentukan identitas visual serta kepribadian karakter. Melalui desain karakter yang jelas dan konsisten, sebuah proyek kreatif dapat menyampaikan emosi, cerita, serta daya tarik visual yang memperkuat keterlibatan audiens. Dalam industri kreatif modern, karakter tidak hanya menjadi pendukung narasi, tetapi juga mewakili nilai estetika dan dunia visual yang ingin dibangun oleh suatu franchise. Hal ini sejalan dengan pernyataan Afif, Prasetyo, Aprela & Ramadhani (2021) yang menegaskan bahwa desain karakter memiliki peran penting dalam membangun daya tarik visual serta penyampaian pesan dalam media animasi.

NOUVERIOR merupakan studio yang bergerak di bidang animasi, game development, dan pelatihan kreatif. Studio ini dikenal aktif mengembangkan proyek internal termasuk ANV, sebuah franchise yang terdiri dari komik digital, serial animasi 3D, dan pengembangan game. Melalui program magang online yang disediakan, mahasiswa dapat terlibat langsung dalam pipeline profesional secara jarak jauh, terutama dalam divisi Character Design. Sebagai peserta magang, penulis ditempatkan sebagai 2D Artist pada divisi Character Design dengan fokus pengerjaan desain karakter untuk pilar *ANV Game*. Tugas yang dikerjakan meliputi pembuatan konsep kostum Toy Theme Design, penyusunan turnaround, hingga pembuatan action pose berdasarkan arahan CEO. Proses kerja dilakukan secara online melalui Discord dan Google Sheets sesuai alur kerja studio. Tanggung jawab ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan Hard skills, memahami standar visual perusahaan, serta beradaptasi dengan proses produksi profesional.

Selain menjadi syarat akademik, pengalaman magang ini juga bertujuan memperluas kemampuan penulis dalam bidang desain karakter, komunikasi profesional, manajemen waktu, dan kolaborasi online. Dengan mendokumentasikan proses magang, laporan ini merangkum pengalaman kerja, tantangan yang dihadapi, serta pembelajaran yang diperoleh selama berkontribusi dalam pengembangan aset desain untuk proyek *ANV Game* di NOUVERIOR.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Tujuan utama penulis mengikuti program magang online di Perusahaan NOUVERIOR adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan Universitas Multimedia Nusantara dan mengembangkan keterampilan dalam bidang Character Design. Melalui proyek *ANV Game*, penulis berfokus untuk meningkatkan kemampuan sebagai 2D Artist dengan membuat desain karakter yang sesuai dengan gaya visual perusahaan dan mengikuti arahan CEO secara profesional.

Selain itu, pengalaman magang ini menjadi kesempatan bagi penulis untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan. Mata kuliah Hybrid Film Production memberikan pemahaman tentang kerja kolaboratif dalam tim produksi, alur komunikasi, serta koordinasi lintas divisi kompetensi yang sangat membantu penulis ketika bekerja bersama CEO, Junior Project Manager, dan sesama peserta intern secara online. Sementara itu, mata kuliah Visual Development berperan besar dalam membentuk kemampuan penulis dalam merancang desain karakter, mengeksplorasi bentuk visual, serta menerapkan prinsip seni dan gaya ilustrasi yang konsisten, yang semuanya menjadi dasar penting dalam pengerjaan konsep kostum dan turn-around design selama magang.

Program magang NOUVERIOR juga menjadi kesempatan bagi penulis untuk memperdalam pengalaman kerja profesional dalam online. Penulis mengembangkan hard skills seperti penggunaan perangkat desain, pemahaman alur kerja kreatif, serta penerapan teori desain karakter. Di sisi lain, penulis meningkatkan soft skills meliputi kolaborasi, komunikasi profesional, manajemen

waktu, dan adaptasi terhadap lingkungan kerja jarak jauh. Pemahaman terhadap sistem kerja online diyakini akan menjadi bekal penting untuk memasuki industri animasi, baik di proyek online maupun tatap muka di masa mendatang.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses pelaksanaan magang diawali pada tanggal 2 Juni 2025, ketika penulis mengirimkan CV dan portofolio melalui email kepada pihak NOUVERIOR. Setelah melalui proses seleksi awal, penulis dinyatakan lolos tahap pertama dan diminta melengkapi berkas lamaran hingga batas waktu 11 Juni 2025. Hasil seleksi diumumkan pada 10 Juni 2025, dimana penulis dinyatakan terpilih dan mendapatkan jadwal untuk mengikuti wawancara.

Wawancara dilakukan secara online pada 12 Juni 2025 melalui Google Meet, pukul 14.00–15.00 WIB. Dalam sesi tersebut, Bapak Arco Kurniawan selaku CEO memperkenalkan perusahaan, menjelaskan tugas-tugas di divisi desain, serta memberikan gambaran mengenai proyek *ANV Game*. Setelah proses wawancara, pada tanggal 29 Juni 2025 penulis diundang untuk bergabung ke server Discord perusahaan sebagai platform utama untuk komunikasi, koordinasi, dan kolaborasi selama magang berlangsung.

Program magang resmi dimulai pada 14 Juli 2025 dan berlangsung hingga akhir 13 Januari 2025 dengan sistem kerja penuh secara online. Selama periode tersebut, penulis mengikuti pembaruan progres mingguan serta pengarahan singkat setiap hari Senin atau Selasa untuk menentukan prioritas pekerjaan. Sebagai 2D Artist pada divisi Character Design, penulis bertanggung jawab mengerjakan desain karakter dan kostum Toy Theme Design sesuai arahan CEO. Seluruh progres, revisi, dan hasil akhir dikirimkan melalui grup Discord NOUVERIOR agar dapat dievaluasi dan diberikan masukan oleh tim terkait.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.4 Peraturan Umum Magang

Sebagai peserta magang, penulis mengikuti peraturan umum yang diberlakukan NOUVERIOR melalui server Discord sebagai pusat komunikasi kerja. Aturan tersebut mencakup hal-hal yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan, antara lain:

Hal yang diwajibkan:

1. Menggunakan nama akun yang sesuai dan mudah dikenali.
2. Menjaga kehadiran online serta memberikan respons cepat selama jam kerja (09.00–17.00 WIB).
3. Menetapkan peran sesuai keterampilan masing-masing.
4. Memberikan feedback yang konstruktif dan berpartisipasi aktif di Channel Forum yang relevan.
5. Berpartisipasi dalam aktivitas tim untuk menjaga kekompakan dan kreativitas.

Hal yang tidak diperbolehkan:

1. Mengundang individu eksternal ke server tanpa izin resmi.
2. Melakukan tindakan diskriminatif, bersifat rasis, seksis, atau tidak pantas.
3. Membagikan konten yang sensitif atau tidak relevan dengan pekerjaan.
4. Melakukan bullying atau perilaku yang merugikan anggota lain.

Dengan mematuhi seluruh ketentuan ini, lingkungan kerja NOUVERIOR dapat terjaga sebagai ruang yang profesional, aman, dan kolaboratif bagi seluruh anggota tim, termasuk penulis sebagai peserta magang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA