

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain merupakan proses pengembangan ide dengan tujuan tertentu untuk memecahkan masalah atau menghasilkan karya bernilai fungsi dan estetika (Auernhammer & Ford, 2022). Salah satu penerapannya dalam industri kreatif adalah *concept art*. Suwason (2022), mengatakan bahwa *concept art* berfokus pada penciptaan visi artistik tunggal sebagai dasar arah *visual* proyek seperti *film*, *game*, animasi, atau komik. Tujuannya ialah menyampaikan ide dan suasana secara visual sebelum diwujudkan ke bentuk akhir, sehingga berperan sebagai jembatan antara konsep dan realisasi visual.

Setelah terbentuk konsep dan realisasi visual yang diinginkan maka dilanjutkannya pengembangan elemen-elemen spesifik seperti karakter, yang dilakukan melalui proses *character design*. dan *Character design* adalah proses merancang dan mengembangkan karakter dalam video *game* dan film yang berperan penting dalam menyatukan ide konseptual desainer dengan pengalaman visual dan emosional yang hidup melalui proses kreatif. Desainer karakter memanfaatkan elemen seperti bentuk, warna, komposisi, dan kemampuan menggambar untuk mengubah ide menjadi karakter yang nyata dan menarik. Proses ini terintegrasi dengan perancangan alur cerita, tantangan, misi, dan lingkungan dalam *game*, karena kepribadian setiap karakter harus disesuaikan dengan jalan cerita dan dinamika permainan (Kuntjara & Almanfaluthi, 2021). Dalam industri kreatif, banyak studio besar yang dikenal dengan keahlian luar biasa dalam desain karakter, seperti Pixar Animation Studios, Walt Disney Animation Studios, DreamWorks Animation, Warner Bros., dan Studio Ghibli, yang masing-masing memiliki ciri khas visual dan gaya penceritaan yang kuat dalam menghadirkan karakter-karakter ikonik (Denison, 2023).

Indonesia juga memiliki studio animasi yang sama seperti studio luar negeri lainnya, dimana studio di Indonesia terus berkembang dan memiliki potensi yang besar salah satunya seperti Nouverior. Nouverior adalah sebuah studio animasi industri di Bali yang memproduksi karya-karya 3D. Nouverior sudah mengerjakan lebih dari 10 proyek, termasuk kolaborasi dengan Holomonster OXXU, Ltd, NDP Studios NFT, dan Creibaye Topdeck dan menjalin kerjasama dengan 12 negara. Studio Nouverior memiliki keahlian dalam bidang animasi, permainan, periklanan, CGI, serta percetakan 3D, dan juga menyediakan layanan seperti pemodelan 3D, tekstur, animasi, efek khusus, rigging, dan audio. Nouverior juga membuka posisi magang bagi mahasiswa atau individu yang ingin mengembangkan keterampilan dan pengalaman di industri kreatif, khususnya dalam bidang animasi dan produksi digital. Magang merupakan kegiatan pembelajaran di lapangan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan menumbuhkan kemampuan mahasiswa dalam dunia kerja nyata (Suharyanti, 2015).

Penulis mencari tempat magang yang memiliki *job position* sebagai *illustration* atau *character design* di industri *game*, penulis telah menemukan dan melamar di beberapa perusahaan seperti Nouverior, Mankibo, dan Megaxus. Penulis memutuskan untuk magang di Nouverior dikarenakan portfolio yang di tunjukan mereka menarik perhatian penulis, dimana desain karakter dan desain visual yang mereka tunjukan di sosial media mereka berbeda dari studio lainnya. Penulis berharap magang di Nouverior dapat belajar banyak hal mengenai *design character* dan lebih mengerti mengenai *studio game* dan *film animasi*.

## 1.2 Tujuan Kerja

Saat penulis melakukan pencarian tempat kerja untuk magang, penulis memiliki sebuah tujuan saat melaksanakan magang tersebut. Berikut merupakan alasan atau tujuan penulis melakukan magang atau bekerja,

1. Menambahkan wawasan ilmu dari seorang professional supaya dapat mengikuti jejak mereka dan dapat juga menjadi orang yang lebih professional di dunia kerja.

2. Menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *character designer* hingga bisa membuat karakter sendiri dan mengetahui cara proses pembuatan karakter.
3. Menggunakan semua teori desain atau ilustrasi yang sudah dipelajari dan menggunakannya saat mengerjakan tugas yang diberikan.
4. Menambahkan pengalaman etis kerja hingga bisa menjadi lebih tanggung jawab di dunia kerja dan mudah beradaptasi di lingkungan kerja.

Dengan memiliki tujuan kerja ini, penulis berharap seluruh pengalaman dan ilmu yang diperoleh dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan di masa depan. Berharap juga dapat memberikan pengembangan diri mahasiswa, baik dari segi keterampilan teknis maupun sikap profesional.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Penulis melaksanakan magang di Nouverior yang studio nya terletak di Gedung Animasi Balai Diklat Industri Tohpati Jl. WR Supratman No.302, Kesiman Kertalangu, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, Bali 80237 selama 6 bulan. Berdasarkan prosedur magang Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa diwajibkan untuk bekerja mencapai 640 jam sampai akhir semester

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja**

Berdasarkan LOA (*letter of acceptance*) yang di berikan dari studio Nouverior, magang dimulai di tanggal 14 Juli 2025 sampai 13 Januari 2026. Hari kerja ditulis di LOA pada hari Senin sampai hari Jumat dan pada jam 09.00 sampai 17.00. Beserta terdapat waktu untuk istirahat yang di berikan pada jam 12.00-13.00. Ketentuan kerja di studio Nouverior dinyatakan berupa *work from home* (WFH). Ketentuan kerja juga dibebaskan untuk *work from office* (WFO) dibali jika pekerja ingin bekerja di Bali.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur dimulai di saat adanya briefing wajib mengenai magang. Briefing menjelaskan prosedur magang dari awal sampai akhir, dari apa saja yang perlu disiapkan dan juga apa saja yang perlu dilakukan. Setelah briefing penulis mulai mencari banyak tempat magang dari aplikasi yang menyediakan loker pekerjaan seperti Glints, Pintarnya, LinkedIn, dan juga sosial media seperti Instagram.

Penulis melihat di akun instagram yang memberikan loker pekerjaan di bidang *game*, dan menemukan postingan Nouverior yang mencari banyak posisi dan yang menarik perhatian penulis berupa *2D artist, character design*. Penulis mengikuti perintah arahan di caption Instagram untuk melamar dengan mengirim email berisi *CV, Portfolio* dan *Cover Letter* ke Nouverior. Penulis mendapatkan reply email sehari setelah penulis mengirim email untuk tes personality. Penulis lolos personality test dan diajak interview, didalam interview penulis dijelaskan workflow dan menyatakan bahwa penulis sudah diterima di Nouverior dan mulai kerja pada 14 Juli 2025. Penulis dijelaskan di briefing pertama bahwa pekerja disini mengambil tugas secara mandiri dan melaporkan ke *project manager* untuk tugas yang diambil dan juga tugas jika sudah selesai.

Penulis juga dijelaskan bahwa setiap hari kerja harus melakukan *clock in* untuk menyatakan kehadiran pekerja di jam kerja. Selama jam kerja penulis mengambil *task* sendiri dan langsung mengerjakan dan memberikan progress pengerjaan berupa *sketch, lining*, dan *render*, supervisor meminta bahwa seminggu harus ada 2 – 3 asistensi progress ke *supervisor*. Selama bekerja penulis menggunakan aplikasi Medibang.