

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ilustrasi merupakan sebuah disiplin antara *graphic design* dan seni tersendiri. Ilustrasi digunakan secara komersial sebagai bentuk jasa antara ilustrator dan klijennya (Zeegen, 2005). Ilustrasi mengabungkan ekspresi pribadi untuk menyalurkan sebuah ide secara grafis. Animasi merupakan sebuah bentuk grafis yaitu sebagai gambar bergerak. Industri animasi sendiri merupakan salah satu bagian jasa komersial dalam iklan dan servis. Awalnya dari bentuk animasi sendiri, adalah pencahan dari bentuk ilustrasi yang nanti bisa digerakan dengan macam cara. Dalam animasi sendiri sebuah ilustrasi bisa digunakan sebagai aset, bahan promosi ataupun referensi yang disesuaikan oleh perusahaan atau klijen. Selain itu ilustrasi merupakan sebuah bentuk *direct* dalam komunikasi bentuk visual. Ilustrasi juga dapat diterapkan dalam berbagai hal dan salah satu yang paling umum merupakan animasi.

*Virtuosity* merupakan fasilitas lab yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Lab ini mengolah proyek-proyek yang berhubungan dengan prodi Fakultas Seni dan design program film dan animasi. Lab ini merupakan milik kampus Universitas Multimedia Nusantara. Sesuai dengan Industri ilustrasi dan animasi yang berkembang, Lab *Virtuosity* memberi dampak besar dalam proses pembuatan dalam ilustrasi dan animasi. Aset Ilustrasi sendiri dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk animasi yaitu 2D, 3D dan *Motion Graphic*.

Penulis memilih tempat magang karena tertarik mengambil posisi dan bekerja sebagai ilustrasi. Ilustrasi sendiri merupakan bidang disiplin yang mencampurkan seni, design dan komunikasi visual. Lab *Virtuosity* dalam UMN menawarkan program magang dari berbagai macam posisi. Dan salah satu posisi yang terbuka adalah ilustrasi dan *comic making*.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis sejak dari masa SMK mempunyai minat besar dalam pembuatan Ilustrator secara komersil. program kerja magang lab Virtuosity memberi kesempatan penulis sebagai syarat kelulusan kampus dan mendalami dunia ilustrasi secara komersil. Kesempatan ini membuka penulis untuk membantu membuat branding dari mascot prodi film animasi yaitu berupa Mun-mun dan Karo.

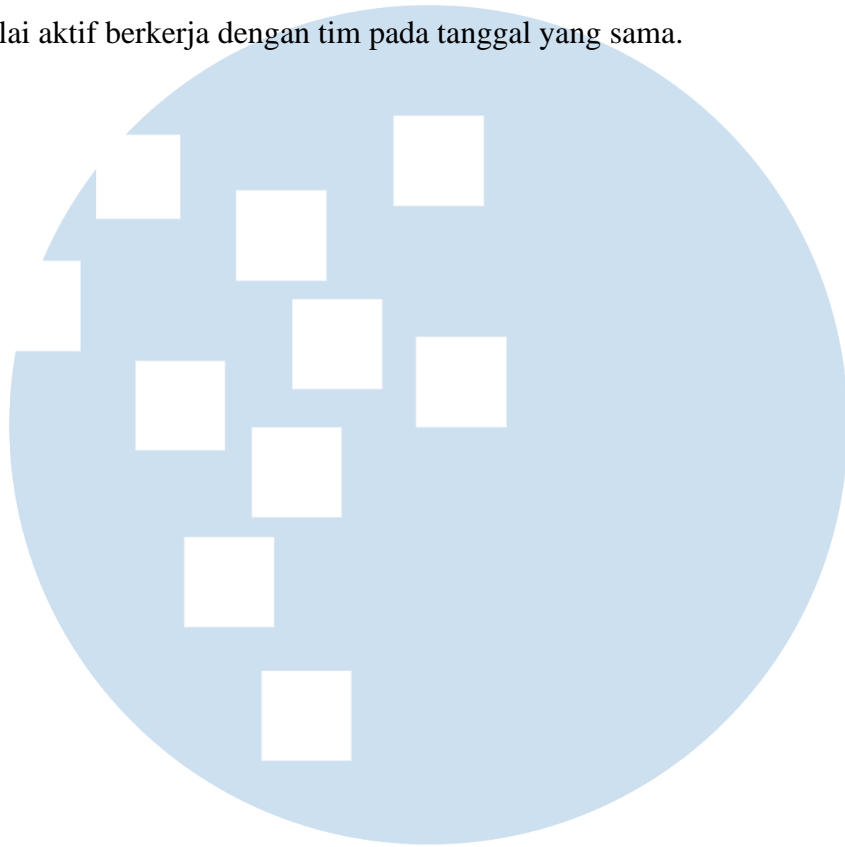
Selain itu peran penulis sebagai ilustrator dapat membantu penulis untuk mengasah skill dalam proses pembuatan ilustrasi yang lebih professional dan efisien. Proses penulis memasuki diri adalah dengan mengisi form yang tersedia di link lowongan magang di lab Virtuosity.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program magang dilakukan kesesuaian penulis , penulis memilih Work from Home (WFH) daripada Work from Office (WFO) . Durasi program magang dilakukan selama 640 jam dari surat penerimaan magang. Pelaksanaan program magang dilaksanakan dengan proses wawancara dengan pihak administrasi di Lab Virtuosity. Penulis membuat surat lamaran ke lab Virtuosity, lalu melakukan wawancara pada pihak administrasi . Pihak administrasi menjelaskan bagaimana teknis pelaksanaan magang dan proyek yang dijalankan pada lab Virtuosity.

Penulis mengetahui lamaran tentang magang perusahaan setelah berkonsultasi kepada dosen pembimbing secara pribadi. Penulis membuat *Curriculum Vitae* (CV) dan Portofolio sebagai syarat magang di perusahaan. Penulis melamar pada tanggal 11 Januari melalui *form* google perusahaan. Setelah itu penulis melakukan wawancara dengan supervisor, Ahmad Arief Adiwijaya pada tanggal 23 Januari. Setelah wawancara penulis mengisi berkas seperti *acceptance letter* dari perusahaan sebagai tanda masuknya magang melalui program kurikulum merdeka. Penulis dilibatkan proyek pembuatan ilustrasi pada postingan *Instagram* karena program magang bekerja per proyek.

Penulis resmi diterima oleh program magang pada tanggal 23 Febuari. Penulis mulai aktif berkerja dengan tim pada tanggal yang sama.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA