

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri film dan konten visual saat ini tengah mengalami transformasi seiring dengan kemajuan teknologi digital dan perubahan pola konsumsi media. Perkembangan ini menuntut adanya inovasi dalam penyampaian cerita. Kondisi tersebut mendorong perlunya solusi yang agar dapat menyampaikan cerita melalui media digital dan juga mampu menyampaikan pesan secara efektif kepada penonton. Rasiman mendefinisikan komik digital sebagai “komik yang terdapat ilustrasi cerita yang mempunyai alur tertentu dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik” (Rasiman, 2014, pp. 537–538). Melalui penyajian elemen visual yang menarik, komik digital berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan membaca gambar dan interpretasi visual, yang pada gilirannya mendukung proses pembelajaran secara holistik (Setyowati et al., 2023).

Menurut Setyowati, Rochmat, dan Aman (2023), ilustrator adalah seorang seniman profesional yang menghasilkan gambar visual guna menyampaikan cerita, ide, atau pesan secara efektif. Dalam konteks pendidikan seni, ilustrator tidak hanya menciptakan karya yang estetis, tetapi juga mampu menyampaikan informasi secara visual yang dapat mendukung proses komunikasi dan pembelajaran. Ilustrasi berfungsi sebagai alat bantu untuk menyederhanakan informasi abstrak atau kompleks, sehingga *audiens* dapat memahami materi secara lebih mudah melalui representasi visual (Nugraha, 2022).

Virtuosity adalah sebuah Center of Excellence yang berfokus pada pengembangan program kreatif di bidang film. Melalui kegiatan ini, saya dapat memahami lebih dalam tentang industri kreatif, kolaborasi tim, dan alur produksi konten visual. Universitas Multimedia Nusantara mendirikan Virtuosity sebagai respons atas perkembangan pesat teknologi animasi, terutama animasi 3D, yang telah mengubah cara penyampaian cerita melalui media visual. Dalam era digital ini, UMN menyadari bahwa penguasaan teori saja tidak cukup; mahasiswa juga perlu mendapatkan pengalaman praktis yang mendekati standar industri. Dengan

didirikannya Virtuosity, mahasiswa diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses produksi animasi, mulai dari tahap perencanaan hingga eksekusi, sehingga mereka dapat memahami dinamika kerja dalam proyek profesional, terutama dalam aspek desain *environment* yang sangat krusial untuk memberikan kedalaman visual dan mendukung narasi cerita secara efektif.

Pendirian lab produksi ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis mahasiswa melalui penggunaan perangkat lunak dan teknologi terkini, tetapi juga untuk membangun kemampuan kolaborasi lintas disiplin. Mahasiswa dari berbagai latar belakang, seperti animasi, desain grafis, dan teknologi informasi, dapat bekerja bersama dalam suasana yang mendukung kreativitas dan inovasi. Dengan begitu, mereka tidak hanya mengembangkan keahlian teknis, tetapi juga kemampuan interpersonal seperti komunikasi dan kerja tim yang sangat dibutuhkan di industri kreatif. Selain itu, Virtuosity berfungsi sebagai jembatan antara dunia akademis dan industri, memberikan mahasiswa peluang untuk membangun jaringan profesional serta mendapatkan wawasan langsung tentang tren dan standar produksi di industri film dan animasi, sehingga mereka lebih siap menghadapi persaingan di pasar kerja global

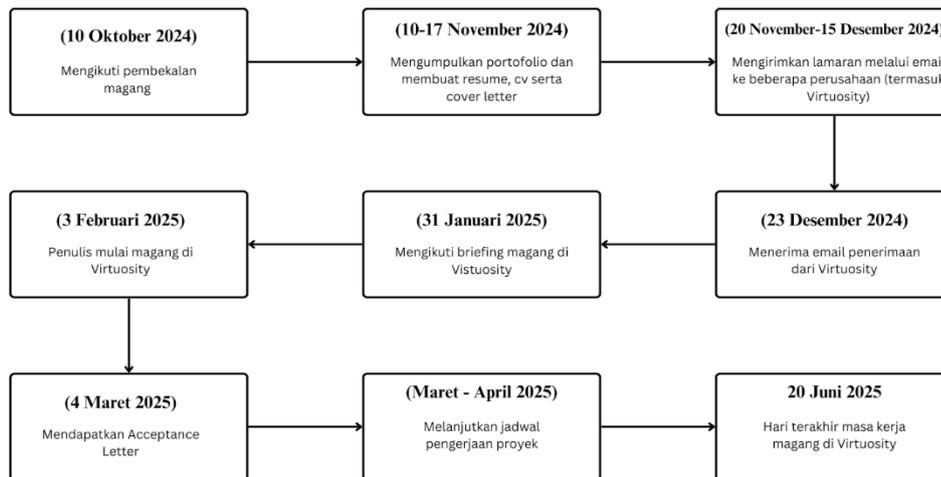
Penulis memiliki ketertarikan untuk membuat komik digital maka harapan penulis adalah dapat memberikan kontribusi nyata dengan membuat komik yang memiliki pesan - pesan cerita dan memberikan solusi bagaimana cara penyampaian komik yang lebih efektif untuk audiens pada era digital ini.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang ini dirancang untuk melatih kemampuan penulis sebagai komikus dan kemampuan penulis untuk menerapkan ilmu akademis dengan kebutuhan praktis di dunia industri kreatif. Magang di Virtuosity memberikan kesempatan bagi penulis untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah dalam konteks produksi karya nyata, khususnya dalam pembuatan komik. Tujuan utama dari magang ini adalah untuk mengasah kemampuan teknis dan kreatif, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi dalam lingkungan

profesional. Selain itu, magang ini juga merupakan persyaratan kelulusan sebagai mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang



Gambar 1.1 Proses Persiapan Kerja Magang

Sumber: Data pribadi

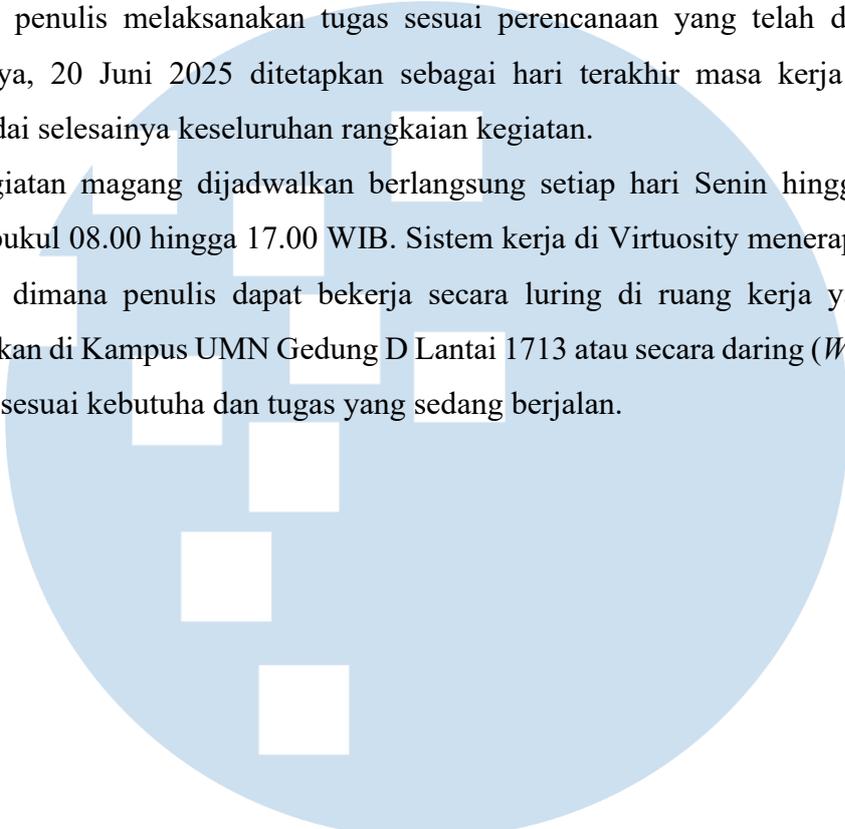
Penulis magang di Virtuosity UMN. Prosesnya dimulai pada 10 Oktober 2024 dengan kegiatan pembekalan magang, yang berfungsi sebagai pengenalan awal tentang persyaratan dan prosedur magang. Setelahnya, pada rentang 10–17 November 2024, penulis mempersiapkan dokumen aplikasi, seperti portfolio, resume, CV, beserta cover letter.

Berikutnya, 20 November sampai 15 Desember 2024, penulis mengirimkan lamaran ke beberapa perusahaan, termasuk Virtuosity. Proses seleksi berlangsung cukup singkat, ditandai dengan email penerimaan yang diterima pada 23 Desember 2024. Selanjutnya, penulis mendapatkan briefing magang di Virtuosity pada 31 Januari 2025 untuk mempelajari tanggung jawab dan target kerja selama periode magang.

Pada 3 Februari 2025, penulis resmi memulai kegiatan magang di Virtuosity. Tanggal 4 Maret 2025 tercatat sebagai momen penulis memperoleh *acceptance letter*, yang kemungkinan menegaskan status magang dari pihak Virtuosity atau

kampus. Fase inti pengerjaan proyek berlangsung pada Maret hingga April 2025, dimana penulis melaksanakan tugas sesuai perencanaan yang telah disepakati. Akhirnya, 20 Juni 2025 ditetapkan sebagai hari terakhir masa kerja magang, menandai selesainya keseluruhan rangkaian kegiatan.

Kegiatan magang dijadwalkan berlangsung setiap hari Senin hingga Jumat, mulai pukul 08.00 hingga 17.00 WIB. Sistem kerja di Virtuosity menerapkan pola *hybrid*, dimana penulis dapat bekerja secara luring di ruang kerja yang telah disediakan di Kampus UMN Gedung D Lantai 1713 atau secara daring (*Work From Home*) sesuai kebutuha dan tugas yang sedang berjalan.

A large, light blue circular watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a vertical bar in the center, and a grid of squares below it.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA