

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum, ilustrator memiliki peran yang signifikan dalam dunia periklanan dan percetakan, termasuk dalam dunia animasi dan *new media* (Joneta, 2012). Ilustrator memiliki kemampuan untuk memberi kehidupan dan visual terhadap teks melalui keahlian menggambar yang dimilikinya. Hasilnya adalah ilustrasi yang kelak dapat diaplikasikan dalam beraneka produk yang dikonsumsi oleh masyarakat sekitar, seperti buku; majalah; komik; poster; pakaian; dan lainnya. Melalui gaya gambar si ilustrator yang otentik, ilustrasi menjadi identitas suatu lembaga, sumber informasi, alat *storytelling*, dan metode yang persuasif.

Ilustrasi telah mengalami perkembangan yang pesat dari waktu ke waktu. Relief atau lukisan yang dapat ditemukan pada candi atau gua yang dahulu pernah dihuni oleh manusia purba menjadi salah satu bentuk ilustrasi yang tertua (hlm. 661). Relief tersebut lambat laun berkembang menjadi ilustrasi digital yang dapat diakses oleh berbagai kalangan. Hal ini tidak luput dari kehadiran teknologi yang juga selalu berkembang. Setelah sempat mengalami kemunduran pada pertengahan abad ke-20, ilustrasi kembali menjadi populer pada akhir abad ke-20. Komik adalah salah satu perwujudan dari fungsi ilustrasi sebagai alat *storytelling* (hlm. 665) dan merupakan ekspresi yang mengkombinasikan ilustrasi, teks, dan gambar dalam suatu bingkai (Ismar, 2021, hlm. 63).

Lab Virtuosity adalah salah satu organisasi yang bergerak di bidang film, animasi, dan ilustrasi. Pada waktu tertentu, organisasi ini akan membuka kesempatan bagi mahasiswa yang ingin berkarya dan berkreasi di bidang industri kreatif. Didukung oleh Prodi Film dari Universitas Multimedia Nusantara (UMN), lab ini telah mengerjakan beraneka proyek kreatif berskala kecil untuk kepentingan Prodi Film UMN. Dalam rangka pengerjaan proyek-proyeknya, Lab ini akan melibatkan mahasiswa beserta dosen-dosen dari Prodi Film. Salah satu proyek yang diadakan adalah proyek komik pendek yang mengisahkan tokoh Mun-mun dan Karu.

Penulis memiliki ketertarikan terhadap karya-karya dua dimensi, seperti animasi atau ilustrasi. Penulis merasa Lab Virtuosity merupakan pilihan yang tepat untuk melaksanakan magang. Penulis berharap dengan melalui proyek magang ini, penulis dapat mengembangkan kemampuan, keterampilan, serta mendapatkan pengalaman untuk masuk dalam industri.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Aktivitas magang adalah salah satu program pembelajaran yang menjadi syarat kelulusan mahasiswa semua program studi dari Universitas Multimedia Nusantara dan memperoleh gelar sarjana seni. Aktivitas ini juga wajib dilakukan untuk meningkatkan pengalaman praktik dan wawasan mahasiswa ketika terjun ke dalam dunia industri, serta memberdayakan, menguji, dan mengasah keterampilan mahasiswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan wawasannya dalam dunia industri.

Penulis berharap dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan (teknis atau non-teknis) yang memadai agar dapat dijadikan sebagai bekal penulis dalam dunia kerja di kemudian waktu. Sebagai tambahan, penulis juga berharap mampu menyumbangkan ide, tenaga, waktu, dan pikiran (sumber daya) yang sekiranya dapat membantu Lab Virtuosity dalam menjalankan visi dan misinya serta menciptakan karya yang menarik, unik, dan berkesan di mata orang yang melihat/menyaksikannya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Virtuosity adalah lab yang dinaungi oleh Prodi Film UMN (Universitas Multimedia Nusantara). Lab ini bertujuan untuk mengkreasikan karya gambar bergerak yang menarik dengan memanfaatkan teknologi. Aktivitas magang di lab ini dimulai sejak tanggal 03 Februari 2025 hingga tanggal 20 Juni 2025 dan dilaksanakan secara *hybrid*. Mahasiswa yang melaksanakan magang akan melaksanakan magang secara *online* jika terdapat kendala tertentu dan bekerja di kampus Universitas Multimedia Nusantara (ruang D1713), dari pukul 08.00 hingga 17.00 WIB.

Sebelumnya, penulis mencari lowongan magang yang sedang dibuka. Penulis menemukan lowongan magang yang diadakan oleh Virtuosity melalui aplikasi Discord yang disebar oleh Ahmad Arief Adiwijaya selaku dosen pengampu lab tersebut. Merasa bahwa pekerjaan tersebut sesuai untuk penulis, penulis mendaftarkan diri pada bulan November 2024. Setelah memperoleh kabar bahwa penulis diterima sebagai peserta magang di Virtuosity, penulis pun mencantumkan berkas-berkas yang dibutuhkan (CV, KTP, portofolio) dalam One Drive yang telah disediakan.

Penulis berkomunikasi dengan supervisor lab melalui grup yang dibuat di aplikasi Discord dan WhatsApp. Aplikasi Discord digunakan untuk mengadakan pertemuan *online* yang berskala besar dan menyampaikan informasi secara umum, sedangkan WhatsApp digunakan untuk mengadakan diskusi lebih rinci antara supervisor dan mahasiswa. Setiap minggunya, penulis wajib memilih satu episode komik Mun-mun dan Karu untuk dikerjakan dan mendiskusikan pengembangan komik tersebut dengan supervisor penulis.

