

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Virtuosity yang merupakan *Center of Excellence* untuk Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara, memiliki berbagai proyek internal seperti Tangverse (2022), Pemodernan Sastra (2022) dan *Microlearning* Kemdikbud (2022). Proyek Muniverse merupakan salah satu proyek internal tersebut yang sedang berlangsung. Proyek ini memiliki dua tokoh utama yang bernama Mun-Mun dan Karu. Proyek Muniverse ini selaku pengerjaan penulis, sudah memiliki berbagai media yang diterbitkan seperti stiker LINE yang dapat diperoleh pada aplikasi LINE sendiri. Proyek Muniverse sendiri sedang dalam masa perkembangan dunianya dengan munculnya karakter-karakter baru. Bersama dengan Muniverse, Virtuosity juga memiliki proyek serial animasi Mira dan Peri Batik yang sedang dalam tahap pembuatan *storyboard*.

Penulis memutuskan untuk mendaftarkan diri ke Virtuosity karena memiliki lowongan yang cukup lengkap, yaitu lowongan ilustrator, *storyboard artist*, animator, *motion graphic artist* dan juga *web designer*. Penulis, yang memiliki fokus dalam ilustrasi, menghadapi kesulitan dalam mencari lowongan magang yang menerima ilustrator sebagai karyawan sebelum akhirnya menemukan selebaran lowongan magang dari Virtuosity yang tersebar di *server* Discord Prodi Film UMN. Kriteria yang ditawarkan juga menjadi salah satu faktor yang mendorong penulis untuk melamar. Kemampuan yang dimiliki penulis meliputi penggunaan program-program animasi dan *storyboard* seperti Toon Boom, serta perangkat lunak ilustrasi seperti Clip Studio Paint dan Adobe Photoshop, yang sudah dikuasai dengan cukup baik. Penulis sebagai ilustrator tertarik dalam proyek Muniverse dan dunianya yang sedang berkembang yang dapat terlihat dari situs Instagram Muniverse sendiri dan ingin bergabung untuk mengasah keahlian penulis dalam proyek tersebut.

Sebagai ilustrator, penulis bekerja dalam proyek Muniverse sebagai ilustrator komik, di mana penulis bertanggung jawab untuk membuat enam panel komik tanpa dialog setiap minggunya. Dalam peran ini, penulis mengikuti dan

menghasilkan komik sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan oleh supervisor. Komik merupakan media hiburan yang sudah populer di berbagai kalangan umur. Komik sebagai media *storytelling* bisa didefinisikan sebagai media seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak dan disusun untuk menunjukkan sebuah jalan cerita. Definisi merupakan gabungan dari definisi komik menurut Will Eisner, dalam bukunya *Graphic Storytelling* (2018) bahwa komik merupakan kumpulan gambar dan balon-balon kata yang berurutan, Scot McCloud dalam bukunya *Understanding Comics* (2001) mengatakan komik sebagai gambar dan simbol lain yang berdampingan, disandingkan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai respons estetika dari pembaca, dan Hafiz Ahmad berargumen bahwa komik merupakan media komunikasi yang memiliki relasi dekat dengan film, televisi dan literasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut merupakan maksud dan tujuan kerja magang penulis di Virtuosity Film Lab sebagai ilustrator:

1. Meningkatkan kemampuan penulis dalam menggambar karakter dan *environment* secara 2D.
2. Menambah pengalaman bekerja dalam lingkungan profesional dan dalam tim.
3. Memperoleh pengalaman sebagai ilustrator dalam produksi visual.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini adalah deskripsi lengkap mengenai posisi dan peran yang dijalankan oleh penulis selama menjalani program magang di Virtuosity,

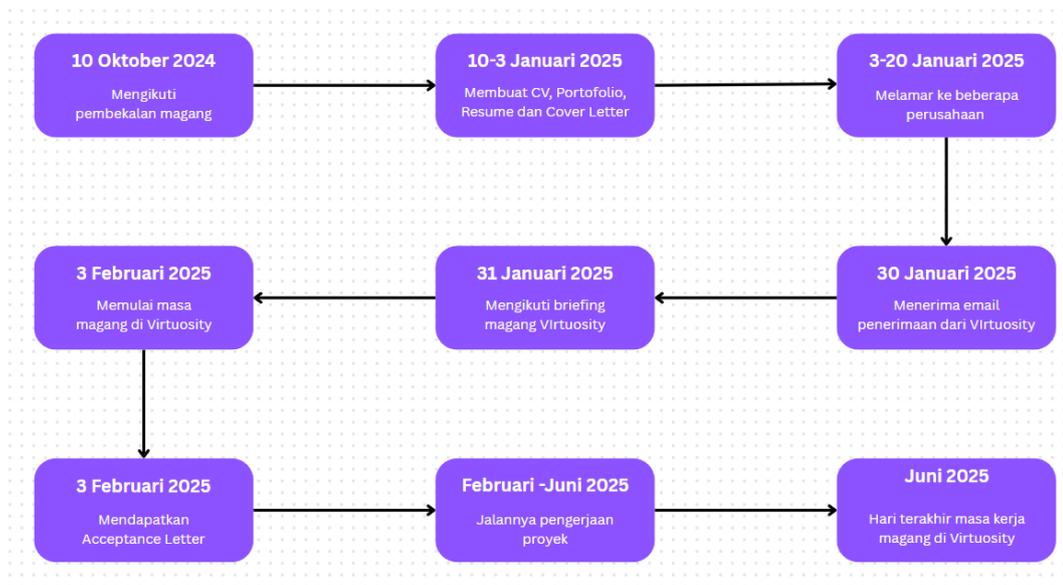
Nama Perusahaan: Virtuosity

Supervisor: Yohanes Merci Widiastomo

Divisi: Ilustrator Komik (Muniverse)

Hari Kerja: Senin - Jumat

Jam Kerja: 08.00 - 17.00



Gambar 1.1 Proses persiapan kerja magang

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Prosedur pelaksanaan magang pada Virtuosity Film Laboratorium mulai pada Oktober 2024 dimana penulis mendapat pembekalan pelaksanaan magang untuk mahasiswa yang akan memulai program magang pada semester genap 2024/2025.

Setelah menerima pembekalan, penulis mengumpulkan dan menyusun portofolio dalam bentuk PDF dan Google Drive untuk memudahkan akses, yang dilakukan dari akhir Desember hingga awal Januari. Penulis juga mulai membuat CV dan *resume* berdasarkan pengalaman yang dimiliki penulis.

Pada periode 3 hingga 30 Januari, penulis aktif mencari dan melamar ke berbagai studio seni di Indonesia, termasuk Virtuosity. Penulis mengirimkan email kepada masing-masing studio yang dituju, disertai dengan portofolio dalam format PDF, CV, dan *resume* yang telah disusun sebelumnya.

Pada tanggal 30 Januari 2025, penulis menerima email dari Bapak Ahmad Arief Adiwijaya, selaku koordinator Virtuosity, yang menginformasikan bahwa penulis diterima untuk mengikuti program magang di bawah Virtuosity. Para mahasiswa yang diterima kemudian mengikuti *briefing* pada tanggal 31 Januari, yang menjelaskan pembagian proyek dan proses pengerjaan di kantor Virtuosity.

Penulis secara resmi memulai program magang pada tanggal 3 Februari 2025 sebagai ilustrator komik di bawah proyek Muniverse dan *storyboard* artist di

bawah proyek Mira dan Peri Batik. Program magang ini merupakan program *'Work from Office'*, di mana para mahasiswa magang di Virtuosity diberikan ruang kerja di gedung UMN, yang saat ini terletak di Gedung D, lantai 17, ruang nomor 13.

Pembuatan laporan magang dibimbing oleh Ibu Angelia Lionardi dan dimulai dari tanggal 11 Februari 2025 dimana bimbingan ini dilakukan seminggu sekali setiap hari selasa pada jam 10 pagi.

