

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video merupakan salah satu bentuk media yang sering dikonsumsi oleh masyarakat. Hal tersebut dikarenakan bentuk media video yang interaktif sehingga lebih efektif dalam menyebarkan informasi secara cepat dibandingkan dengan teks. Sebagai media audio visual, video mempunyai peran penting dalam meningkatkan minat dan pemahaman penonton. Dengan menggunakan elemen visual yang menarik, maka para penonton dapat berinteraksi sehingga pemahaman informasi lebih mudah untuk dipahami. Selain dari itu, visual yang menarik dapat mencegah para penonton untuk tidak bosan dan dapat memperhatikan konten video dengan teliti. Menurut Magfiroh (2023), media audio visual yang dirancang dan diproduksi secara baik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam mempermudah pemahaman informasi yang dipelajari. Oleh karena itu, video dengan konsep visual yang menarik mempunyai peran penting dalam proses produksi.

Seorang ilustrator dapat merangkai konten visual yang menarik karena kemampuannya dalam mengembangkan dan mengeksplorasi bentuk ilustrasi, contohnya adalah mendesain *background art*. Menurut Rumagutawan, Kharisma, dan Dewi (2021) ilustrator merupakan seorang individu yang mempunyai keahlian dalam mengembangkan sebuah penulisan atau rangkaian konsep secara visual. Salah satu seorang ilustrator dapat membuat aset yang menarik dan interaktif secara visual. Sebagai ilustrator, harapan penulis untuk mengikuti program kerja magang adalah untuk memperdalam kemampuan dalam menggambar *asset background* dan *property* secara 2D. Selain itu, penulis ingin mendapatkan pengalaman sebagai ilustrator di sebuah produksi media audio visual. Penulis juga ingin memperbanyak pengalaman kerja di dalam lingkungan profesional dan tim. Oleh karena itu, penulis mencari perusahaan yang menyediakan kesempatan magang dalam posisi ilustrator. Penulis memutuskan untuk mengikuti program magang di Virtuosity yang terletak

juga di Universitas Multimedia Nusantara. Hal tersebut dikarenakan adanya lowongan sebagai ilustrator untuk produksi video HSE.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis merupakan seorang mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya sebagai fresh graduate dan membutuhkan pengalaman yang lebih dalam, khususnya dalam bidang ilustrasi 2D. Oleh karena itu, tujuan utama penulis dalam mengikuti program magang tersebut adalah untuk memperoleh pengalaman kerja dalam produksi 2D ilustrator. Selain dari itu, penulis juga ingin meningkatkan pengalaman dan kemampuan penulis sebagai ilustrator untuk menciptakan *asset background*. Hal tersebut sejalan dengan kebutuhan yang saat ini diperlukan oleh Virtusosity dan memutuskan untuk menjalani magang di perusahaan tersebut.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan program magang Virtusosity Film Lab dimulai pada tanggal 3 Februari 2025. Proses pelaksanaan kerja magang dimulai dengan tahap pelamaran dengan mengisi Google Form dan mengirim dokumen yang diperlukan. Penulis diterima sebagai 2D Artist dan Graphic Designer selama masa kerja magang. Posisi penulis sebagai Graphic Designer diganti menjadi Ilustrator setelah berdiskusi dengan supervisor mengenai *job - description*. Selama bulan Februari, penulis ditugaskan untuk membuat *layout* buku sebagai salah satu proyek yang dikerjakan dalam Virtusosity. Penulis kemudian dikasih tanggung jawab untuk membuat asset *environemnt* dan *property* untuk proyek video HSE sebagai posisi Ilustrator. Hal tersebut berlangsung hingga masa akhir magang yaitu tanggal 20 Juni 2025.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A