BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penulis Laporan ini adalah Mahasiswa Jurusan Film-Animasi di (UMN) Universitas Multimedia Nusantara. (UMN) Universitas Multimedia Nusantara adalah Universitas Swasta berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Kampus ini didirikan pada 28 November 2005 di Tangerang, oleh Dr. (HC) Jakob Oetama, salah satu pendiri Kompas Media group. Sebagai persyaratan mendapatkan gelar sarjana (S1) di UMN, yang mengikuti standar Kurikulum Merdeka, Penulis diwajibkan mengikuti program Magang selama minimum 640 Jam dan dilaporkan dalam web kampus merdeka UMN.

Dalam pencarian tempat magang, Penulis diperkenalkan oleh Virtuosity melalui teman. Virtuosity adalah Lab yang didirikan di dalam UMN sebagai wadah untuk projek kreatif dan memberi kesempatan untuk mahasiswa UMN untuk magang. Salah satu contoh proyek kreatif yang dijalaninya dalam Virtuosity adalah muniverse, yaitu persahabatan serangkaian tokoh hewan dalam dunia yang sama. Tokoh dalam Muniverse lalu dibentuk dalam komik, board game, line sticker, dan animasi.

Penulis memiliki empat alasan memilih Virtuosity diantara tempat magang lain. Pertama, lokasi dekat dari tempat tinggal penulis. Kedua, proses adaptasi dimudahkan karena berada di UMN, sehingga lingkungan dan orang-orang sudah dikenal namun tetap bisa merasakan simulasi kerja dan eksplorasi projek kreatif baru. Tiga, tokoh utama Muniverse bernama mun mun, mirip seperti kelinci penulis. Keempat, alasan penulis mulai belajar gambar adalah untuk menggambar hewan bersifat manusia karena hewan adalah hal kesukaan penulis. Sehingga, tokoh hewan dalam virtuosity menarik perhatian penulis dikarenakan jenis hewan, desain, karakter, kostum, yang beragam.

Penulis ingin melihat tokoh - tokoh hewan tersebut diwujudkan secara visual, Sehingga memilih untuk melamar sebagai ilustrator supaya bisa ilustrasinya. Esensi dari Ilustrasi adalah gambaran atas ide dan konsep yang disampaikan dan tugas Ilustrator adalah memberikan gambaran visual atas sebuah penulisan (Astuti, 2024). Komik menjadi salah satu ilustrasi yang ditugaskan penulis semasa magang. Komik adalah tipe ilustrasi yang menggambarkan cerita berbasis dari gambar daripada teks secara beralur (Wessely, 2017). Projek Komik Virtuosity berisi tentang kisah cinta sehari-hari antara Mun Mun (kelinci) dan Karu (rusa). Kedua tokoh tersebut adalah karakter utama dari muniverse.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Maksud dan tujuan penulis disaat Magang di Virtuosity sebagai ilustrator dalam projek komik muniverse adalah sebagai berikut :

1. Syarat untuk kelulusan Sarjana (S1) dalam Jurusan Film-Animasi di UMN.
2. Menggunakan ilmu ilustrasi yang dipelajari selama di UMN untuk membuat ilustrasi yang bernilai setara dengan standar industri.
3. Sarana untuk mengenal dan meningkatkan *soft skill* dalam pekerja seni. Seperti memproses permintaan klien, beserta memenuhi tanggal tenggat tanpa mengurangi kualitas karya.
4. Sarana untuk meningkat *hard skill* yang dibutuhkan untuk membuat ilustrasi yang memuaskan. Seperti membuat tokoh terlihat konsisten, pemilihan gesture dan ekspresi sesuai sifat karakter, pemilihan warna sesuai emosi cerita, sehingga pembaca akan tertarik dan peduli terhadap ceritanya.
5. Memastikan bahwa proyek dalam *virtuosity* dijalankan dengan cinta sehingga hasil produk tidak sekedar memenuhi brief secara teknis namun ada sentuhan cinta yang manusiawi.
6. Hasil Ilustrasi Komik memenuhi ekspektasi awal.
7. Karya memiliki konsep orisinil & indah.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang dilalui dua tahap, yaitu proses lamaran magang dan proses magang. Proses lamaran magang berisi bagaimana penulis bisa mendaftar ke Virtuosity, sedangkan proses magang berisi uraian proses magang di Virtuosity. Kedua Prosedur tersebut terjadi dari 7 Juni 2024 sampai 8 November 2024.

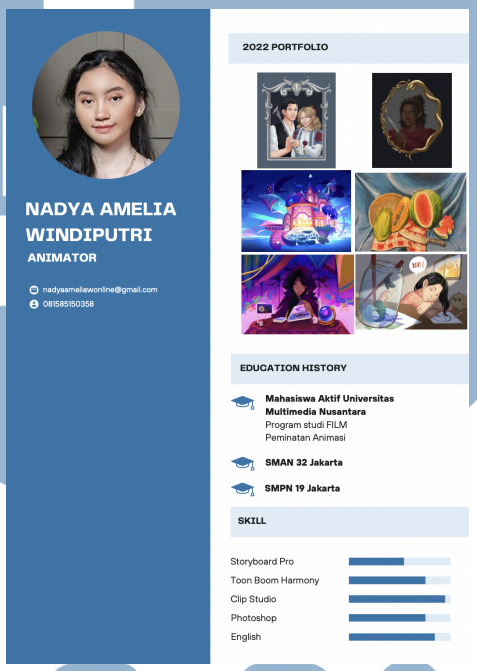
Waktu & Proses Pelaksanaan Magang	
Proses Lamaran Magang	
Tanggal	Tahap
7 Juni 2024	Mendapatkan Informasi Lamaran
12-13 Juni 2024	Mempersiapkan Lamaran (CV, Portfolio, Video Essay)
13 Juni 2024	Submit Lamaran ke Google Sheets
19 Juni 2024	Gmail lulus tahap aplikasi
8 Juli 2024	Pertemuan Pertama Magang
9 Juli 2024	Informasi Magang ke Kampus
Proses Magang	
Tanggal	Tahap
8 Juli 2024 - 8 November 2024	Periode Magang

Tabel 1.1. Waktu & Proses Pelaksanaan Magang. Sumber : Observasi Penulis (2024).

Dalam proses lamaran magang, penulis diinformasikan teman pada 7 juni bahwa Bapak Ahmad Arief Adiwijaya (Koordinator & Supervisor Virtuosity) sedang membuka lamaran magang untuk beberapa peran artistik di Virtuosity Lab dalam discord Mahasiswa film UMN. Penulis memilih untuk melamar sebagai illustrator. Postingan pekerjaan itu meminta untuk menyiapkan CV, Portofolio, dan esai video untuk di submit ke Google Form.

Penulis mempersiapkan semua yang dibutuhkan selama 12-13 Juni 2024. Dimulai dari CV dan Portfolio. CV diisi dengan informasi general mengenai penulis, seperti sejarah pendidikan, serta informasi yang menunjukan skill yang memperlihatkan kompetensi dalam jobdesk ilustrasi seperti mahir dalam aplikasi *CSP* dan *Photoshop*. Portofolio diambil dari kumpulan gambar penulis, mulai

dari *still life*, poster, karya bebas, dan tugas kuliah. CV dan Portfolio digabungkan dalam *Canva*. Lalu video essay berisi penulis ngomong di depan kamera handphone dan menjabarkan, kekuatan, kelemahan, dan motivasi penulis mendaftar di virtuosity. Kekuatan penulis adalah cinta dalam merancang ide yang memperjelas keindahan unik sebuah cerita dan karakter, kelemahan penulis adalah keinginan untuk membuat semua karya terlihat sempurna sehingga proses pengerjaan jadi lama, dan motivasi untuk mengikuti Virtuosity adalah untuk menampilkan ciri khas projek virtuosity yang unik dalam ilustrasi. Penulis submit semua file tersebut dalam google form virtuosity pada 14 Juni 2024.



Gambar 1.1. CV Penulis. Sumber : Dokumentasi Penulis (2024).

Penulis diinformasikan diterima magang melalui email oleh Bapak Ahmad Arief Adiwijaya (Koordinator & Supervisor Virtuosity) pada tanggal 19 Juni 2024. Dalam email tersebut, terdapat informasi adanya pertemuan pertama yang akan memberikan orientasi terhadap magang di virtuosity pada 8 juli 2024. Setelah mengikuti rapat pertama. Magang dilaporkan ke kampus penulis melalui registrasi surat terima ke website kampus merdeka pada 9 juli 2024.

Pelaksanaan Magang secara resmi dimulai dari 8 juli 2024 sampai 8 November 2024 di Gedung B UMN, Lantai 6, ruang 601. Dari senin sampai Jumat. Jam Kerja Magang di mulai dari pukul 8.00 hingga 17.00. Dengan waktu istirahat dari pukul 12.00 sampai 13.00. Selama jam kerja magang, terjadi siklus jam kerja sebagai berikut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 1.2. Siklus Jam Kerja Magang Virtuosity. Sumber : Observasi Penulis (2025).

Penulis mendapat setiap *brief* tugas melalui *whatsapp* atau rapat *offline* di ruang dosen atau ruang kantor bersama Supervisor. Tugas tersebut bisa di cek informasi lebih rincinya di *google sheets* Virtuosity. Tugas ilustrasi dikerjakan sesuai *brief* menggunakan tablet pribadi penulis dengan program *Clip Studio Paint*. Tugas yang diberikan akan didiskusikan dan direvisi setiap tahap sketsa dan tahap selesai sampai mencapai titik yang dipuaskan supervisor. Saat dinyatakan selesai, tugas di unggah sebagai png dan psd lalu di publish ke website *green server* Virtuosity. Penulis laporan progress harian ke google sheets untuk virtuosity, sedangkan untuk kampus penulis di bagan "daily task" di website kampus merdeka UMN.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA