

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada semester ini, penulis ingin memilih sebuah tempat magang yang berupa pilihan yang aman. Dikarenakan kondisi penulis berada di dormitory UMN, dan penulis ingin mendapat posisi yang mengarah terhadap ilustrasi, penulis mencari tempat magang yang berada di UMN secara langsung. Selain itu penulis berharap mencari tempat yang dapat membantu memperluas portfolio penulis dengan ilustrasi. Penulis sebelumnya belum memiliki pengalaman bekerja dalam Perusahaan, dan pengalaman dari magang dapat membantu dengan portfolio. Setelah konsultasi dengan dosen bimbingan, penulis diarahkan kepada Virtuosity. Di buku *Exploring Illustration* (Maharsi, 2016). Dikatakan bahwa Ilustrasi merupakan seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, bentuknya dapat berupa naskah tercetak, terucap, atau dalam bentuk elektronik (Maharsi , 2016).

Virtuosity merupakan perusahaan internal di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang didirikan sejak 2020. Virtuosity memiliki beberapa lowongan magang untuk mahasiswa yang prodinya dibawah fakultas seni dan desain. Lowongan yang terbuka ada *Videographer*, *Video Compositing*, *Video editing*, *Illustrator*, *Digital content planner*, *Graphic designer*, dan *motion graphic artist*. Setelah melakukan proses pendaftaran dan orientasi penulis diletakkan pada divisi ilustrasi. Laporan magang ini akan mendektilkan proses penulis dalam perannya yang merupakan tanggung jawab yaitu sebagai *illustrator* komik dalam Virtuosity. Komik tersebut menfiturkan karakter Mun-mun dan Karu, mereka merupakan maskot Virtuosity. Ini berupa salah satu fungsi ilustrasi yaitu membuat *intellectual property* (IP) dalam konteks ini, merupakan karakter maksot Mun-mun dan Karu. Maskot dapat dikembangkan untuk projek-projek seperti *merchandise* dan lain-lain.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Maksud penulis melakukan magang adalah pada umumnya sebagai syarat kelulusan UMN, namun penulis juga ingin mengembangkan portofolio serta belajar *soft skill* dan *hard skill* baru. Tujuan utama penulis melakukan magang adalah untuk mendapat pengalaman kerja dalam bidang seni dan desain. Sebelumnya penulis belum mendapatkan pengalaman profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis pertama dalam mencari tempat magang bertanya kepada pembimbing akademik untuk mencari tempat magang yang berfokus dalam aspek ilustrasi. Pembimbing penulis mengarahkan penulis ke Virtuosity dikarenakan pembimbing tersebut supervisor di Virtuosity dan Virtuosity sedang banyak lowongan

Prosedur melamar Virtuosity pertama buka link google forms, kemudian mengisi informasi data mahasiswa, alasan memilih Virtuosity sebagai tempat magang, Job role yang di minati serta portofolio. Setelah proses melamar selesai, di kirim email konfirmasi telah diterima. Setelah itu diminta data untuk diletakkan kedalam folder, foto KTP, foto KTM, dan CV. Setelah itu minggu kemudian ada briefing untuk semua anggota Virtuosity, penjelasan singkat tentang apa yang di lakukan setiap divisi dan rencananya. Seminggu setelah orientasi kerja mulai.

Untuk waktu kerja di Virtuosity bisa di laksanakan on-site maupun off-site. On-site berada di gedung D UMN lantai 17 ruangan 1713 dan terbuka dari jam 8 pagi hingga 5 sore hari Senin sampai Jumat, istirahat jam setengah 12 hingga jam 1 siang. Cukup fleksibel, hanya dibutuh ketemu on-site untuk bimbingan secara langsung dari supervisor atau jika ada briefing. Dikarenakan fleksibilitas tersebut penulis terkadang bisa kerja saat hari sabtu dan minggu untuk menambah progress.