

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Magang merupakan bentuk kegiatan pembelajaran bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan teori yang telah diperoleh selama masa studi ke dalam praktik kerja di lingkungan profesional (Universitas Multimedia Nusantara, 2020). Secara strategis, magang bagi mahasiswa berperan dalam meningkatkan kompetensi dan kesiapan kerja di dunia profesional. Perkembangan teknologi di industri kreatif yang semakin kompetitif menuntut lulusan mahasiswa seni tidak hanya menguasai aspek teoritis, tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Oleh karena itu, bagi mahasiswa jurusan seni dan desain, pelaksanaan magang merupakan bagian penting yang tidak hanya berfungsi sebagai syarat kelulusan, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan dan kesiapan menghadapi persaingan di industri yang semakin kompetitif. Pada bidang produksi 2D, pemahaman terhadap proses kerja dan pembagian peran dalam industri kreatif menjadi kompetensi penting yang harus dikuasai mahasiswa.

Produksi visual dua dimensi (2D) sebagai 2D generalis dalam industri kreatif mencakup berbagai peran yang berbeda namun saling berkaitan (Harder, 2023), di antaranya *storyboard artist*, *character designer*, dan *illustrator*. Setiap peran memiliki tanggung jawab spesifik berdasarkan *pipeline* produksi, *Storyboard artist* bertugas menerjemahkan naskah menjadi bentuk panduan alur visual sebelum produksi dimulai. *Character designer* mengembangkan konsep visual karakter dan aset yang diperlukan sebelum produksi. *Illustrator* memiliki peran yang lebih fleksibel karena dapat mengerjakan di tahap pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, dengan tanggung jawab utama mengolah konsep menjadi visual atau desain yang siap digunakan dalam karya akhir.

Virtuosity Lab merupakan organisasi *non-profit* di bawah program studi film UMN. Virtuosity Lab digunakan sebagai fasilitas *Center of Excellence* (CoE) yang memenuhi kebutuhan produksi karya-karya digital dalam lingkup program studi film. Penulis menjadi bagian dari Virtuosity Lab sebagai *2D Generalist* yang bertanggung jawab dalam memenuhi kebutuhan produksi aset 2 dimensi.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Magang**

Tujuan magang adalah agar mahasiswa mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi di dunia kerja, mengembangkan pengetahuan serta keterampilan melalui penerapan ilmu yang telah dipelajari, serta menciptakan keterkaitan (*link and match*) antara pembelajaran di perguruan tinggi dengan kebutuhan dunia profesional (Universitas Multimedia Nusantara, 2020). Penulis melaksanakan kegiatan magang di VIRTUOSITY Lab UMN sebagai 2D generalis dengan tujuan sebagai berikut:

1. Syarat untuk kelulusan mata kuliah; dan
2. Sarana menambahkan pengalaman berdasarkan pada *softskill* dan *hardskill*.
3. Berpartisipasi dan berkontribusi dalam sebuah proyek 2D yang terstruktur.
4. Mengasah kompetensi dan menjadi spesialis di bidang 2D sehingga dapat memudahkan proses mendapatkan kerja setelah kelulusan.
5. Memperluas jaringan profesional dalam lingkungan kerja kreatif

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang**

Pada bulan Januari-Februari penulis memperbarui CV dan Portofolio dengan upaya melamar ke beberapa studio animasi/*game*/film. Penulis mendapatkan informasi mengenai VIRTUOSITY Lab pada bulan Februari melalui dosen pembimbing penulis. Kemudian, penulis mencari profil dan mengisi forum *internship* yang ada pada Instagram @muniverse.inc dengan portofolio dan CV penulis yang sudah diperbarui pada bulan Januari. Penulis mendaftar sebagai posisi 2D Generalis dengan portofolio yang berdasarkan karya 2D.

Setelah mendaftar, penulis diterima pada tanggal 16 Februari 2026, tetapi baru dimulai diberi proyek pada tanggal 26 Februari 2026. Program magang di VIRTUOSITY Lab akan berakhir di tanggal 19 Juni 2026 dengan upaya penulis untuk memenuhi ketentuan PRO-STEP magang 640 jam. Sistem kerja magang merupakan WFH (*Work From Home*) diarahkan oleh supervisor Ahmad Arief Adiwijaya sebagai PIC (*Person-in-Charge*).

Detail magang penulis, sebagai berikut:

*Tabel 1.1. Detail Pelaksanaan Magang di Virtuosity*

Nama Perusahaan	Virtuosity Lab Production UMN
Bidang	Produksi Media (2D & 3D)
Alamat Perusahaan	Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810
Posisi/Role Magang	<i>2D Generalist</i> (Storyboard Artist, Illustrator)
Sistem Kerja	WFH ( <i>Work From Home</i> )
Waktu Pelaksanaan	16 Februari 2026 – 19 Juni 2026
Waktu Kerja	Senin – Jumat, (09.00-17.00)

*(Dokumentasi Pribadi, 2026)*