

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) menjadi salah satu yang menggunakan video dalam memberitahu HSE, tahun ini diolah oleh Virtuosity dalam pembuatan media. Virtuosity adalah *Center of Excellence* Prodi Film UMN yang didirikan pada tahun 2020 oleh kaprodi film, Kus Sudarsono. Virtuosity dijadikan sebagai wadah dalam menjalankan program kreatif di dalam Prodi Film, spesifiknya untuk proyek yang berjalan pada bidang animasi. Pendiri Virtuosity menunjuk Christian Aditya sebagai koordinator pertama hingga 2022 yang akhirnya diserahkan ke Ahmad Arief Adiwijaya hingga saat ini. Virtuosity telah terlibat dalam proyek internal pada Prodi Film dan eksternal di; Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan proyek Microlearning Kemdikbud (2023). Proyek yang sedang dilakukan Virtuosity bernama perancangan dunia Muniverse dengan produk turunannya, dari perancangan stiker LINE, *short animation*, dan *board game* Ludo serta Ular Tangga.

Penulis mempunyai ketertarikan terhadap kompositor dan ingin mempelajarinya secara keseluruhan. Namun pencarian magang yang diinginkan cukup sulit untuk didapatkan berdasar dari tujuan penulis, pada akhirnya Virtuosity menjadi satu-satunya harapan yang didapat untuk mendapatkan pekerjaan kompositor dan melakukan program magang setelah melihat selebaran dalam LINE grup FILM UMN 2022. Pada lowongan yang diminati penulis sesuai dengan pekerjaan yang ingin dipelajari, kriteria yang ditawarkan pun dengan aplikasi yaitu *After Effect* untuk kompositor. Virtuosity memiliki proyek-proyek yang cukup menarik dan ingin dipelajari secara mendalam oleh penulis walaupun harus menggunakan aplikasi lain untuk menyempurnakan pekerjaan.

*Video-based learning* (VBL) merupakan pembelajaran menggunakan materi video sebagai sumber dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. VBL menjadikannya sebagai keuntungan untuk menjadi media edukasi yang memiliki aspek dalam konten pendidikan tanpa tergantung lokasi atau waktu, meningkatkan pengetahuan, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, dan memberikan demonstrasi lebih efektif dibandingkan menggunakan teks atau gambar statis. Penggunaan dalam video pembelajaran memiliki keefektifitasan yang bergantung pada perancangan dan penerapan (Navarette, et al. 2025).

*Healthy, safety, and environment* (HSE) adalah bertujuan untuk menjaga, mempromosikan, dan melindungi kesehatan serta keselamatan pekerja. Disamping itu HSE mengurangi dampak negatif pada lingkungan kerja (Kurniasih, et al. 2024). Penggunaan video sebagai salah satu perangkat media dalam memberitahu serta menginformasikan dengan HSE atau *healthy, safety, and environment* untuk penanggulangan keadaan darurat, serta dapat digunakan dalam publik seperti universitas (Randal, 2025).

## **1.2 Maksud dan Tujuan Magang**

Magang di Virtuosity menjadi salah satu persyaratan dalam kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Pengalaman kerja menjadi penting dalam bekerja sama dengan profesional. Virtuosity menjadi yang terpilih oleh penulis dikarenakan proyek video untuk HSE menjadi tempat dalam berkembang dalam pengetahuan dan pengalaman penulis, serta dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat pada masa kuliah.

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

Pada proses pendaftaran magang hingga penerimaan di Virtuosity terjadi dari akhir bulan Januari 2026 hingga awal Februari 2026. Proses pendaftaran dimulai pada awal 22 Januari 2026 secara *online* melalui *email*. Setelah pendaftaran selesai, melakukan wawancara pada tanggal 30 Januari 2026 dengan Dila Febriyana Rahmi dan Ahmad Arief Adiwijaya. Setelah wawancara, pemberitahuan penerimaan

magang diberikan melalui *email* pada tanggal 2 Februari 2026 dan pengumpulan data dari KTP, KTM, CV, dan *Cover Letter* tanggal 4 Februari 2026. Dalam mendapatkan proyek yang sedang dikerjakan akan dilakukan secara *online* pada tanggal 16 Februari 2026 melalui *supervisor* bernama Ahmad Arief Adiwijaya dengan platform LINE.

Program magang yang dilakukan dalam *Virtuosity* berjalan selama 5 bulan, dengan dimulai dari 16 Februari 2026 sampai 19 Juni 2026. Penulis melakukan pekerjaan selama lima hari dalam seminggu dari Senin hingga Jumat dan Sabtu akan terhitung lembur, lalu berjalan secara *online* dari jam 8 pagi sampai jam 5 petang.

