



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Ketertarikan dalam bidang ilustrasi serta ragam pengaplikasiannya dalam ranah desain-lah yang mendorong penulis untuk membahas mengenai peran ilustrator. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi merupakan gambar, baik lukisan maupun foto, yang berfungsi sebagai penjelasan atau memberikan keterangan dari sebuah pesan yang hendak disampaikan. Kegiatan berilustrasi sudah ada sejak masa pra-sejarah dan media yang dipakai semakin beragam seiring dengan kemajuan teknologi di tiap jaman (Illustrationhistory.org). Era dimana perkembangan teknologi digital melaju pesat, ilustrasi tidak lagi terbatas pada media tradisional saja. Ilustrasi dapat dikerjakan melalui komputer dengan menggunakan *software* tertentu.

Alasan kedua, penulis melihat bahwa Sembilan Matahari memiliki kredibilitas yang baik sebagai studio desain dalam menghasilkan karya-karya spektakuler, seperti *video mapping*, yang telah memenangkan berbagai penghargaan di mancanegara.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang diadakan agar penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat belajar mengaplikasikan ilmu yang sudah didapat di kampus dan dapat belajar sesuatu yang tidak didapatkan dari kampus di perusahaan tempat menjalani magang, juga untuk menyelesaikan mata kuliah internship yang merupakan syarat memperoleh gelar sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Selain itu, menjalani magang juga membuat peserta untuk lebih mengenal lebih dalam bagaimana industri kreatif berkerja, sehingga kedepannya peserta dapat memahami situasi dunia kerja.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjalani magang di Sembilan Matahari sebagai bagian dari *Internship Programe 2017* NM University yang tahap seleksinya dibagi menjadi tiga, portofolio, wawancara, dan tugas. Tahap pertama adalah seleksi cv dan portfoliop yang dikirim ke alamat *email* [university@sembilanmatahari.com](mailto:university@sembilanmatahari.com). Tahap selanjutnya adalah wawancara yang hapat dihadiri langsung di kantor atau dapat melalui *video call*. Selanjutnya penulis diberikan tugas membuat desain packaging dari dvd dokumentasi proyek *Video Mapping* Prambanan sebagai tahap akhir seleksi. Setelah melewati ketiga tahap seleksi, pihak Sembilan Matahari memberikan surat keterangan resmi kepada Kepala Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.

Pihak Sembilan Matahari sebelumnya sudah menjelaskan pada saat wawancara dan pengumuman lolos seleksi bahwa Sembilan Matahari tidak menggunakan patokan *office hour* seperti di perusahaan pada umumnya, maka peserta magang diharuskan siap dengan durasi jam kerja yang tidak menentu. Pekerjaan yang diberikan juga tidak diwajibkan dikerjakan di kantor, peserta bebas menyelesaikan tugas di manapun selama batas waktu terpenuhi. Peserta magang juga diberitahu bahwa tugas yang diberikan bisa lintas divisi, tidak berkuat pada satu divisi saja. Periode magang di Sembilan Matahari minimal 2 bulan, namun yang penulis jalani berlangsung dari 6 Maret 2017 sampai 3 Juni 2017 agar memenuhi syarat jam kerja 320 jam dari pihak Universitas Multimedia Nusantara.

U M N  
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