



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Komik telah menjadi sarana hiburan dan informasi yang hadir di tengah masyarakat sejak dulu. Dimulai dari komik strip di halaman koran, kini komik telah menjadi bagian besar di era modern. Baik komik lokal, komik internasional, dan juga komik terjemahan tampak memenuhi rak-rak di toko buku. Tak hanya itu, komik kini telah beradaptasi ke media digital untuk mengikuti perkembangan zaman. Komik digital ini dapat dibaca di berbagai *platform online* dan dapat berbentuk *scroll* ke samping atau *scroll* ke bawah (umumnya disebut *webtoon*).

Indonesia sendiri telah memiliki banyak penerbit komik yang memayungi komikus-komikus Indonesia, salah satunya adalah penerbit KOSMIK. KOSMIK dulunya adalah penerbit komik cetak yang telah menerbitkan majalah komik yaitu KOSMIK Mook. Selain itu, KOSMIK juga memayungi puluhan judul komik lokal seperti Raibarong, Rixa, Flick Royale, Manungsa, Wanoja, dan masih banyak judul komik epik lainnya. Mengikuti perkembangan era, KOSMIK pun kini melakukan perubahan signifikan terhadap *brand*-nya. KOSMIK mulai memproduksi komik digital dan *webtoon*. Komik-komik ini terbit di berbagai *platform* seperti Line Webtoon, Ciayo Comics, dan juga Karyakarsa. Contoh judul komik digital KOSMIK adalah Code Helix, Romance Punch, dan Buron. KOSMIK juga pernah membuat program PROJEK (Program Jelajah Komik) KOSMIK, yaitu sebuah program di mana KOSMIK akan memberi wawasan dan pengetahuan dalam membuat komik.

Dengan berkembangnya era digital, konten dan promosi pun banyak dilakukan di media sosial dan internet. KOSMIK sendiri memiliki sosial media utama yaitu Instagram. Di Instagram-nya, KOSMIK kerap meng-*upload* informasi dan wawasan tentang komik seperti *fun fact* dan *review* komik. Selain itu, PROJEK KOSMIK juga ditampilkan gratis di Instagram. KOSMIK juga kerap

mem-*post* promosi komik dan konten harian lainnya. Sosial media menjadi sarana promosi dan juga pembentukan *brand* KOSMIK itu sendiri.

Penulis memilih perusahaan KOSMIK sebagai tempat magang penulis karena penulis sendiri memiliki ketertarikan untuk bekerja di industri komik dan juga pada komik-komik produksi KOSMIK. Penulis juga memiliki kekaguman dan rasa hormat pribadi terhadap perusahaan KOSMIK sebagai penerbit komik lokal yang *passionate* dalam memajukan industri komik Indonesia.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Penulis melakukan praktek kerja magang dengan maksud untuk memenuhi kewajiban kerja magang (*internship*) di Universitas Multimedia Nusantara serta mendapatkan pengalaman di dunia kerja nyata. Sementara itu, penulis melakukan praktek kerja magang di KOSMIK dengan tujuan untuk melihat secara nyata alur kerja perusahaan, mendapatkan pengalaman bekerja sebagai desainer dalam sebuah perusahaan, belajar etika dan *skill* di dunia kerja, sekaligus memperoleh wawasan tentang industri komik di Indonesia.

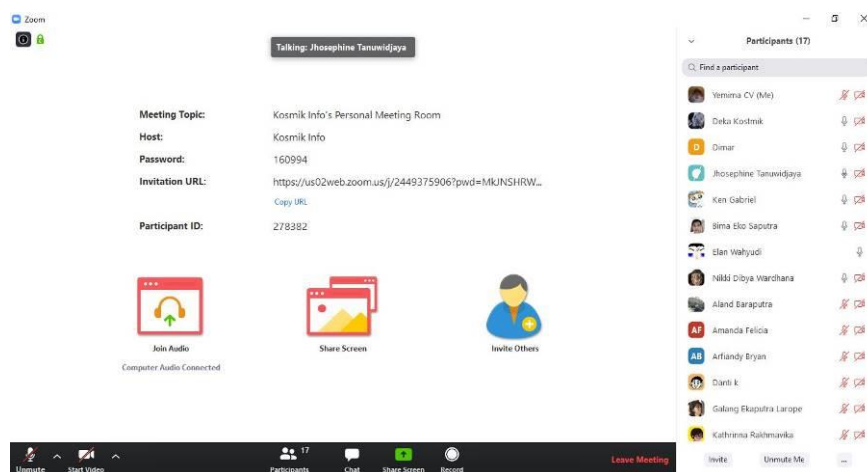
### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Setelah penulis mengurus prosedur KM 01 pada admin dan koordinator magang, penulis mengirimkan lamaran kerja magang, Curriculum Vitae (CV), dan portofolio ke *email* KOSMIK pada tanggal 27 Januari 2020. Pada tanggal 6 Februari 2020, penulis mendapat balasan untuk mem-*forward email* lamaran tersebut ke *email* HRD KOSMIK, Aland Baraputra. Kemudian, penulis melakukan *interview* seminggu kemudian, yaitu pada tanggal 12 Februari 2020 di kantor KOSMIK. Penulis diberi kabar bahwa penulis diterima magang di KOSMIK pada hari itu juga, dan ditetapkan kalau akan mulai magang pada tanggal 2 Maret 2020. Penulis kemudian datang kembali ke kantor seminggu kemudian untuk mengambil surat penerimaan magang.

Jam kerja KOSMIK adalah pukul 10.00 hingga pukul 18.00, dengan jam makan siang yang fleksibel. Penulis bekerja magang di bawah arahan Amanda Felicia, Social Media Manager, dan Ardanti Nourindah Wulandari, Social Media

Designer. Penulis membantu dalam mendesain dan *me-layout* konten sosial media KOSMIK, yaitu *post* Instagram, *story* Instagram, dan *post* Twitter. Di sela-sela itu, kadang penulis juga mendapat pekerjaan untuk mewarnai dan *me-lineart* komik. Pekerjaan yang diberikan pada penulis di-*brief* pada jam masuk kerja. Pengerjaan dan revisi dilakukan di jam kerja.

Akan tetapi karena adanya musibah pandemik COVID-19 yang semakin parah, KOSMIK memutuskan untuk menerapkan *work from home* (WFH) mulai dari tanggal 16 Maret 2020. Absen masuk dilakukan bersamaan pukul 10.00, dan absen akhir dilakukan pukul 17.00 via aplikasi *online meeting* Zoom. Setelah absen akhir, jam kerja tetap dilanjutkan hingga pukul 18.00. Selama jam kerja, semua anggota harus *online* di grup Discord kantor. *Brief* dan bimbingan revisi dilakukan via aplikasi *chatting* WhatsApp dengan Amanda, Social Media Manager, Ardanti, Social Media Designer, dan Enobening, Social Media Consultant. Desain-desain yang sudah disetujui kemudian diunggah ke Google Drive media sosial KOSMIK.



Gambar 1.1. *Screenshot* Absen di Aplikasi Zoom

Penulis menyelesaikan periode magang di KOSMIK pada tanggal 8 Mei 2020, dengan total waktu 2 bulan dan total jam kerja 358 jam.