



### **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**

Pengalaman yang didapat selama masa pembelajaran di kelas tentunya berbeda dengan pengalaman langsung di lapangan kerja. Ilmu dan teori yang didapat di kelas akan berbeda dengan yang diajarkan pada dunia kerja. Untuk mempersiapkan mahasiswa dan mahasiswinya menghadapi dunia kerja yang akan datang, maka Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan untuk belajar sistem dunia kerja dengan terjun langsung ke lapangan. Dalam kesempatan kali ini, penulis mendapat kesempatan untuk magang di sebuah studio kreatif bernama Giant Leap Studio. Giant Leap Studio merupakan salah satu studio kreatif yang berfokus di bidang desain grafis, ilustrasi, *3D Modelling*, serta *motion graphic*. Penulis ditempatkan dalam bidang desain grafis dan ilustrasi, dimana pekerjaan yang diberikan berputar pada pembuatan aset untuk animasi, *layout* majalah, dan ilustrasi untuk kepentingan lainnya. Dalam periode kali ini, penulis lebih sering mendapat pekerjaan di bidang ilustrasi dan pembuatan *visual asset* untuk animasi.

Penulis memilih Giant Leap Studio sebagai tempat untuk magang karena penulis yakin ada banyak hal yang dapat dipelajari, terutama dalam bidang ilustrasi. Selain berlatih dalam ilustrasi, penulis juga belajar untuk membagi waktu dalam mengerjakan tugas dengan cara yang lebih efektif dalam jangka waktu yang singkat. Hal terpenting yang dapat diambil adalah bagaimana menemukan titik tengah antara desainer dengan klien dalam mencapai persetujuan dalam desain yang diinginkan.

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

Tujuan utama penulis dalam melaksanakan program magang ini adalah untuk syarat kelulusan demi mendapat gelar sarjana desain (S.Ds.). Tujuan lain dari kegiatan magang ini adalah sebagai praktek langsung dalam lapangan kerja. Diharapkan dengan pengalaman ini, penulis dapat menambah beberapa kemampuan sebagai

bekal penulis di dunia kerja yang akan datang, seperti *hard skill* dalam bidang desain grafis dan ilustrasi serta *soft skill* berupa disiplin waktu dan *teamwork*.

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

#### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis menjalankan periode magang yang diberikan oleh Gerald Andy Susanto selaku direktur utama Giant Leap Studio secara tertulis dari tanggal 25 Juli 2019 hingga 31 Oktober 2019. Magang dilaksanakan lima hari dalam seminggu (senin sampai dengan jumat) dari pukul 09.00 – 19.00. Total waktu penulis melaksanakan kegiatan magang adalah 592 jam.

#### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis mengirimkan CV kepada Giant Leap Studio pada tanggal 9 Juli 2019 yang disambut dengan tes untuk dikerjakan yang diselesaikan beberapa hari setelahnya. Sesi *interview* dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2019, dan penulis resmi memulai program magang pada tanggal 25 Juli 2019. Dalam proses pengerjaannya, penulis diberi arahan dan batas waktu pengumpulan. Tugas yang dikerjakan dan revisi klien dibagi bersama dengan *Supervisor* dalam pengerjaannya.