



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

Zaman dimana perkembangan teknologi sudah maju dengan pesat memudahkan banyak pekerjaan bagi industri perekonomian di dunia. Salah satunya adalah industri seni kreatif yang dimudahkan dalam membuat sebuah ilustrasi. Sekarang, sebuah ilustrasi atau gambar tidak hanya bisa dibuat di atas sebuah kertas dengan pensil dan pulpen saja, tetapi juga bisa dilakukan secara digital. Pesatnya kemajuan teknologi ini juga meningkatkan *engagement* masyarakat terhadap konten-konten visual berupa ilustrasi yang dibuat secara digital di media sosial dan menimbulkan minat untuk mempelajarinya. Di sinilah Ageru Art Studio membuka jasa dalam mengajarkan *digital drawing*.

Penulis pertama mengenal Ageru Art Studio ketika mereka mengadakan *workshop* di UMN, kemudian ditawarkan kembali oleh seorang teman, di mana perusahaan ini merupakan kursus mengenai *digital art*, antara lain *digital drawing*, *2D animation*, *motion graphic*, dan *graphic design*. Penulis segera tertarik melihat *profile* perusahaan tersebut dan memutuskan untuk mendaftar untuk magang di Ageru Art Studio sebagai *illustrator*. Pelaksanaan kegiatan magang ini menjadi cara penulis untuk mengemban ilmu yang akan dijadikan dasar bagaimana dunia kerja dilaksanakan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang penulis lakukan tidak hanya karena sebagai syarat kelulusan dari universitas, tetapi juga menambah pengalaman kerja di bidang yang diminati, yaitu seni ilustrasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis dipanggil untuk wawancara pada tanggal 7 Februari 2020, lalu besoknya tanggal 8 Februari 2020 sudah mulai bekerja. Kegiatan magang dilakukan sesuai dengan ketentuan dari universitas, yaitu minimal 320 jam kerja. Jam kerja yang

sudah disetujui antara penulis dan Ageru Art studio adalah Senin s/d Jumat mulai pukul 10.00-17.30 dan hari Sabtu pukul 09.00-15.00, dengan jam makan siang berdurasi 1 jam pada pukul 12.00. Prosedur kerja magang yang penulis lakukan sesuai dengan ketentuan yang ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan Ageru Art Studio antara lain sebagai berikut:

1. Mengikuti pembekalan magang oleh *Career Development Centre* di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mencari lowongan magang baik dari orang-orang sekitar, maupun dari media seperti *Instagram* dan *Google*.
3. Mengisi dan mengajukan KM-01 kepada koordinator magang kemudian mendapatkan KM-02.
4. Mendaftar sebagai peserta kerja magang di Ageru Art Studio dengan mengirimkan *e-mail* besertakan *CV* dan portofolio.
5. Mendapat panggilan wawancara dari Ageru Art Studio dan mengurus Surat Penerimaan Magang di universitas pada tanggal 7 Februari 2020.
6. Mulai melaksanakan kegiatan magang pada tanggal 8 Februari 2020 sampai 7 Mei 2020, dengan minimal 320 jam kerja.
7. Tanggal 18 Mei, penulis pergi ke Ageru untuk mengambil dan meminta tanda tangan untuk berkas-berkas magang.
8. Foto bersama di hari pengambilan berkas tersebut sekaligus menjadi perpisahan atas selesainya magang.