

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Setiap orang mempunyai hobi yang berbeda-beda untuk mengisi waktu luang mereka masing-masing. Satu satu hobi yang banyak diminati oleh orang-orang dari anak-anak hingga orang dewasa adalah membaca komik. Komik dikenal sebagai salah satu bahan bacaan yang unik karena menyajikan sebuah cerita dalam bentuk gambar sehingga setiap orang yang membacanya dapat melihat karakter dan latar dalam cerita yang bersangkutan. Komik sendiri terdiri dari bermacam-macam genre seperti *romance*, komedi, horor, fantasi dan lain-lain. Tidak hanya itu, seiring dengan perkembangan jaman, komik tidak hanya tersedia dalam bentuk fisik yang dicetak, namun juga tersedia dalam bentuk digital yang formatnya *scroll* (menurun ke bawah) yang dikenal dengan *webtoon*.

*King Productions* hadir sebagai salah satu perusahaan di Indonesia yang menyediakan layanan untuk merancang komik baik itu komik cetak maupun komik digital dalam bentuk *webtoon* untuk dinikmati oleh para pembaca. Tidak hanya menyediakan layanan jasa seperti *coloring*, *translation*, *lettering* dan *story writing*, *King Productions* juga membuat konten mereka sendiri dalam bentuk *webtoon*. Hal inilah yang menjadi alasan fundamental yang melatarbelakangi penulis untuk melaksanakan praktik kerja magang di *King Productions* dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh di jurusan Desain Komunikasi Visual. Melalui praktik kerja magang ini, penulis akan juga akan mempelajari cara untuk membuat *2D assets* dan ilustrasi yang mempunyai komposisi berkualitas.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang dilakukan oleh penulis adalah untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara. Sedangkan tujuan dari kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Belajar mengaplikasikan ilmu dari jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah dipelajari.
2. Membangun *networking* agar mudah memperoleh pekerjaan pada masa yang akan datang.
3. Mengasah *soft skill* seperti kemampuan untuk berkomunikasi dengan rekan kerja dan belajar melakukan manajemen waktu.
4. Belajar merancang ilustrasi, khususnya dalam bidang komik dan *webtoon*.
5. Mendapat pengalaman kerja sehingga mempunyai gambaran mengenai industri dalam bidang desain dan ilustrasi.

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

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

Berdasarkan ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara, jumlah waktu yang ditetapkan untuk melaksanakan praktik kerja magang adalah 320 jam. Untuk memenuhi hal tersebut, penulis melaksanakan praktik kerja magang pada semester 8 selama 3 bulan. Tanggal pelaksanaan magang ini dimulai sejak 15 Februari 2021 sampai dengan 14 Mei 2021 dengan hari kerja dari Senin hingga Jumat disertai dengan libur pada tanggal merah. Jam kerja resmi di *King Productions* adalah dari jam 9 pagi hingga 6 sore. Dikarenakan *Work from Home* (WFH), jam kerja dan jam istirahat menjadi lebih fleksibel serta dapat diperpanjang apabila pekerjaan belum selesai.

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

Sebelum melaksanakan magang, penulis harus memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara terlebih dahulu. Persyaratan tersebut meliputi beberapa hal seperti wajib lulus mata kuliah sebanyak 100 SKS, mempunyai IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) minimal 2,00 dan tidak mempunyai nilai E. Kemudian, penulis juga menghadiri program pembekalan magang yang merupakan hasil kolaborasi antara *Career Development*

*Centre* dan pihak program studi Desain Komunikasi Visual. Program pembekalan magang ini diadakan pada tanggal 27 November 2020 dan saat acara berlangsung, terdapat pemaparan materi mengenai persiapan yang perlu dilakukan sebelum melakukan praktik kerja magang. Tidak hanya itu saja, seluruh audiensi yang hadir juga diberitahu mengenai etika dan etos kerja ketika magang berlangsung.

Setelah menghadiri program pembekalan magang, penulis mendapatkan SKPM (Surat Keterangan Pembekalan Magang) pada tanggal 10 Desember 2020. Setelah itu, penulis mulai mencari berita di media sosial dan juga *website* untuk menemukan tempat yang membuka lowongan magang. Selanjutnya, setelah menemukan tempat yang membuka lowongan magang, penulis mulai mengajukan tempat magang melalui KM 01 pada tanggal 4 Februari 2021 untuk diverifikasi oleh Koor Magang dan juga Admin Desain Komunikasi Visual. Kemudian, penulis mulai menyiapkan *portfolio*, CV (*Curriculum Vitae*), dan juga SKM (Surat Keterangan Magang) untuk dikirimkan kepada tempat magang yang diajukan setelah KM 01 mendapat persetujuan.

Pada tanggal 8 Februari 2021, penulis mendapatkan konfirmasi dari *HRD Manager* di *King Productions* bahwa penulis akan mulai melaksanakan magang pada perusahaan tersebut. Sebelum itu, penulis harus menghadiri *briefing* terlebih dahulu pada tanggal 10 Februari 2021 melalui *Google Meet*. Pada saat *briefing* berlangsung, penulis berkenalan dengan *HRD*, supervisor, dan juga karyawan lain yang bekerja pada perusahaan *King Productions*. Setelah itu, penulis mulai melaksanakan praktik kerja magang pada tanggal 15 Februari 2021.

Tidak lupa juga penulis mengirimkan surat keterangan magang pada Admin Desain Komunikasi Visual pada tanggal 15 Februari 2021 sebagai bukti bahwa penulis telah diterima untuk melakukan praktik kerja magang pada perusahaan yang bersangkutan. Setelah mendapatkan konfirmasi dari Admin FSD UMN, penulis mengunggah surat tersebut pada *website* [my.umn.ac.id](http://my.umn.ac.id) dan juga mengunduh KM 03, KM 04, KM 05, KM 06, dan KM 07 untuk diisi. Setelah diterima di tempat magang, penulis melakukan pekerjaan sesuai dengan arahan

yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Tidak hanya itu, penulis juga membuat laporan magang untuk dipresentasikan pada pihak dosen di Universitas Multimedia Nusantara pada sidang yang akan datang.