

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Desain komunikasi visual memiliki banyak cabang pekerjaan dengan tugas dan tanggung jawab yang beragam. Salah satu cabang tersebut adalah ilustrator, dimana seorang ilustrator memiliki tugas dalam membuat ilustrasi. Peran ilustrator ini lah yang penulis alami selama proses magang di Educa Studio. Produk yang dihasilkan Educa Studio berupa *game* edukasi, buku digital, dan *digital kid's song*. Program Magang di PT Educa Sisfomedia Indonesia terdiri dari beberapa divisi diantaranya yaitu Desain, *Art & Illustration*, *3D Creation*, *Programming*, Bisnis, dan lainnya menggunakan platform magang yaitu Gamelab.id. Jadi, penulis melaksanakan magang di PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio), namun platform untuk pelaksanaannya adalah Gamelab Indonesia. Penjelasan untuk Gamelab Indonesia sendiri adalah sebuah lembaga pelatihan kerja di bawah PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio). Tugas penulis dalam peran ilustrator adalah membuat ilustrasi digital untuk buku cerita anak-anak.

Alasan penulis mengajukan magang ke Educa Studio adalah karena penulis tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan ilustrasi dan *game*. Selain itu, penulis tertarik dengan program magang dalam Gamelab yang menyediakan pelatihan sebelum diberikan proyek, dengan demikian, penulis merasa lebih siap dan dapat beradaptasi sebelum memegang proyek.

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

Maksud dan tujuan kerja magang adalah untuk mengasah *skill* yang telah dikembangkan selama masa perkuliahan dalam dunia kerja, menambah wawasan dalam bidang ilustrasi, mendorong mahasiswa untuk mengeksplor hal baru di luar zona nyaman, melatih *skill* komunikasi dalam dunia kerja, serta memenuhi syarat kelulusan dari kampus dan memperoleh gelar sarjana.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut di bawah ini detail waktu kerja magang beserta prosedur pelaksanaan magang dari saat melamar sampai dengan selesai dari tempat magang.

#### 1. Proses Melamar Kerja Magang

Pertama, penulis mengajukan KM1 untuk Gamelab (Educa Studio) tanggal 9 Februari 2021. Setelah diverifikasi oleh koor magang, surat pengantar kerja magang diberikan lewat email student tanggal 11 Februari 2021. Lalu, penulis melamar ke Gamelab (Educa Studio) tanggal 18 Februari 2021. Penulis dinyatakan diterima magang di perusahaan tanggal 1 Maret 2021. Lalu melengkapi berkas-berkas magang yang terdiri atas surat pernyataan kerja praktek, surat pengajuan kerja praktek, *fotocopy* KTP dan kartu pelajar, serta transkrip nilai. Setelah semua berkas telah dilengkapi, perusahaan memberikan surat persetujuan kerja praktek tanggal 2 Maret 2021. Kemudian penulis mengirimkan surat persetujuan kerja praktek dari perusahaan ke email admin FSD UMN. Magang berdurasi 3 bulan, dari tanggal 8 Maret hingga 28 Mei 2021.

#### 2. Teknis

Kegiatan magang dilakukan secara Work from home (WFH). Jam kerja dimulai jam 08.00 WIB dan selesai jam 17.00 WIB. Absen dilakukan dalam *platform* Gamelab. Peserta magang wajib absen datang sebelum jam 08.00 WIB dan absen pulang minimal jam 17.00 WIB. Peserta magang tidak diperkenankan absen pulang sebelum jam 17.00 WIB. Komunikasi dengan pihak Gamelab mengenai magang dilakukan lewat grup *whatsapp*. Pelatihan, pengumpulan *progress* atau laporan harian, dan *brief* proyek dilakukan secara *online* pada *platform* Gamelab. Peserta magang wajib mengupload laporan harian siang sebelum 11.30 WIB dan laporan sore sebelum 16.30 WIB setiap hari kerja.

Selama proses magang, penulis mengerjakan proyek di bawah bimbingan Galih Aulia selaku *Lead Illustrator*. Tugas penulis adalah membuat ilustrasi untuk

2 buku cerita interaktif. Satu minggu pertama dalam proses kerja magang diawali dengan pelatihan, dimana peserta magang ditugaskan untuk menyelesaikan modul pelatihan pembuatan *asset* dengan corel draw, yang kemudian akan dinilai oleh pelatih. Setelah lulus pelatihan, barulah diberikan proyek pertama. Proyek pertama berdurasi kurang dari satu bulan, yaitu dari tanggal 18 Maret hingga 12 April 2021. Setelah proyek pertama selesai, penulis kemudian mendapatkan proyek kedua yang berdurasi sekitar 1 bulan lebih, dari tanggal 13 April hingga 19 Mei 2021.