

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Program magang adalah salah satu syarat akhir kelulusan untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Program simulasi bekerja di dunia nyata ini memiliki beberapa tujuan, yaitu agar mahasiswa bisa menerapkan teori desain yang didapat dari perkuliahan, mempelajari hal-hal teknis dalam mendesain, mengembangkan kemampuan mendesain, dan mempelajari *soft skill* yang dibutuhkan di tempat kerja. Oleh karena itu, magang adalah tahap yang penting sebagai permulaan mahasiswa yang akan terjun ke dunia kerja.

Untuk memenuhi program magang, penulis memilih perusahaan Anoman Studio sebagai tempat magang. Anoman Studio adalah studio *game* yang juga membuat video animasi dan *motion graphic*. Anoman Studio dipilih menimbang studio ini sudah didirikan dari tahun 2014 sehingga sudah memiliki cukup pengalaman sebagai suatu perusahaan. Penulis melamar sebagai *2D Artist* di Anoman karena bidang *Visual Brand Design* lebih fokus kepada *layout*, *typography*, dan logo, sementara ilustrasi juga banyak dipakai dalam suatu karya desain. Menurut Male (2007, hal. 84), ilustrasi mempunyai peran untuk mengkomunikasikan konteks secara visual kepada audiensnya, yaitu sebagai dokumentasi, referensi, dan instruksi; media komentar/kritik; menceritakan kisah dan narasi; alat persuasi; dan identitas (*brand*, kemasan, sampul buku dan album). Selain itu, penulis juga memiliki ketertarikan pribadi dengan ilustrasi. Harapannya, penulis bisa belajar dan berlatih mengenai ilustrasi digital, baik *hand drawn* ataupun vektor, karakter atau latar belakang.

Selain itu, Anoman sebagai studio *game* lebih banyak berkutat pada bidang digital yang semakin sering dipakai dan penting di Indonesia. Menurut Silitonga, (dikutip dari Priyasmoro, 2021) pandemi Covid 19 yang melanda menyebabkan teknologi digital di Indonesia mengalami perkembangan yang luar biasa. Arus informasi di ranah digital semakin cepat dan masyarakat bisa dengan

mudah menyampaikan opini mereka. Dengan beralihnya masyarakat ke dunia digital, maka penting untuk penulis mengikuti dan mempelajari tentang pembuatan konten digital.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis dengan melaksanakan program magang ini adalah untuk lebih fokus belajar mengenai ilustrasi digital, mendapatkan pengalaman bekerja langsung (baik secara individu maupun berkelompok), dan untuk memenuhi syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang dimulai secara resmi (saat penulis mendapatkan *jobdesc*) pada tanggal 10 Agustus 2021. Praktik kerja magang dilakukan secara WFH (*work from home*) karena pandemi COVID-19. Jam kerja per harinya tidak ada patokan khusus karena Anoman Studio lebih mementingkan proyek selesai sesuai *deadline* yang ditentukan atau sesuai permintaan klien. Jam untuk melakukan rapat juga tergantung dari jadwal masing-masing anggota dan kesepakatan yang dibuat tim sebelumnya. Penulis menyelesaikan program kerja magang pada 18 November 2021.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum memulai program magang, penulis terlebih dahulu mengajukan daftar perusahaan yang sudah dipilih dan posisi yang akan dilamar (KM 1) pada 13 Juli 2021. Perusahaan yang penulis ajukan adalah Satu Persen Indonesian Life School, Websis for Edu, Bekantan Creative, Anoman Studio, dan Shenelin, dengan posisi lamaran antara desainer grafis atau ilustrator. Pada tanggal 14 Juli, surat pengantar magang dikeluarkan oleh pihak universitas. Selanjutnya, penulis mengirim surat lamaran kerja ke 4 perusahaan yang disetujui oleh pihak kampus pada 27 - 29 Juli. Anoman Studio mengontak penulis untuk menghadiri proses wawancara pada 30 Juli, dan pada tanggal 3 Agustus surat penerimaan magang dibuat oleh pihak Anoman. Pada tanggal 9 Agustus, proses kerja magang di

Anoman Studio dimulai. Di masa magang, penulis melengkapi isian untuk KM 3, 4, dan 5. Mendekati akhir masa magang, penulis mulai menulis laporan kerja magang dan mengasistensikan kepada dosen pembimbing. Setelahnya, penulis meminta surat selesai magang dan tanda tangan untuk semua KM kepada pihak Anoman Studio.