

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Visual telah menjadi salah satu komponen penting untuk menyampaikan sebuah informasi atau hiburan, terutama di zaman digital seperti sekarang. Seseorang akan lebih mudah diberikan informasi atau menikmati hiburan dengan adanya sebuah visual, tidak hanya dengan tulisan saja. Salah satu bentuk visual tersebut adalah ilustrasi digital.

Dengan adanya berbagai *software*, para desainer dan ilustrator dapat mengerjakan sebuah gambar ataupun visual berbasis digital. Namun menggunakan *software* tersebut tidaklah mudah. Penulis sendiri mulai menciptakan karya digital saat masuk ke perkuliahan. Tentunya sudah banyak berbagai cara belajar, seperti belajar otodidak lewat *tutorial* yang banyak ditemukan di internet. Namun untuk beberapa orang, otodidak bukan lah sebuah hal yang efisien. Beberapa dari mereka masih banyak yang membutuhkan guru atau sekolah untuk belajar meningkatkan keahliannya.

KURVA Digital Drawing Course adalah salah satu perusahaan swasta di Tangerang berbasis kursus digital ilustrasi dan desain. KURVA tidak hanya memberikan pelatihan menggambar dan desain saja, namun menyediakan kurikulum sendiri untuk para muridnya. Selain itu, berbagai *workshop* dan pelatihan juga sering di selenggarakan secara *offline* maupun *online*. Dengan berkembangnya era digital, tentu KURVA sendiri menyebarkan promosi dan jasa mereka lewat media sosial, seperti lewat Instagram dan Tik Tok. Lewat Instagram, KURVA sering meng-*upload* berbagai informasi dan pengetahuan tentang ilustrasi dan desain seperti *tutorial*, *tips and trick*, *showcase* karya, dan juga promosi lomba ataupun *workshop*.

Hal inilah yang membuat penulis memilih KURVA Digital Drawing Course sebagai tempat menjalani kerja magang. Selain itu, penulis juga sangat menyukai ilustrasi digital dan belum pernah mengikuti kursus atau pun bekerja untuk sebuah tempat pembelajaran. Penulis tertarik untuk belajar bekerja di KURVA agar bisa

mendapatkan pengalaman berkoordinasi dalam sebuah tim pembuat konten dan tim pengajar. Penulis juga ingin memberikan karya dan mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan terhadap pekerjaan magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis antara lain:

1. Mendapatkan pengalaman bekerja sebagai desainer/ ilustrator/ *content creator* di lingkungan yang profesional
2. Memberikan kontribusi kepada perusahaan secara pekerjaan konten KURVA Digital Drawing Course
3. Mengimplementasikan ilmu desain dan ilustrasi yang telah dipelajari selama masa perkuliahan
4. Memperluas *networking* dan relasi di bidang industri kreatif
5. Memenuhi syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah melakukan pembekalan magang pada tanggal 7 Mei 2021 dan mendapatkan sertifikat pembekalan magang, penulis mulai mengurus surat KM yang diawali dengan mengajukan KM-1 kepada pembimbing akademik pada tanggal 26 Juli 2021. Penulis mengajukan dua tempat magang, salah satunya KURVA Digital Drawing Course yang berhasil di *approve* oleh dosen pembimbing akademik Gideon Kamang. Setelah di *approve* dan diverifikasi oleh administrator Program Studi DKV UMN, penulis mendapatkan KM-2 berupa Surat Pengantar Magang pada tanggal 28 Juli 2021. Setelah mendapatkan KM-2, penulis mengirimkan surat tersebut kepada perusahaan, beserta dengan surat lamaran, CV, dan portofolio. Pada tanggal 30 Juli, surat lamaran tersebut telah diterima oleh pihak KURVA Digital Drawing Course. Karena sebelumnya penulis pernah bekerja sebagai *part-timer* tutor di perusahaan KURVA, pihak KURVA tidak memerlukan *interview* kembali dengan penulis. Penulis bekerja selama 2 bulan, mulai dari tanggal 9 Agustus hingga 8 Oktober 2021 secara *work from home*, sesuai surat penerimaan magang.

Setelah diterima di tempat magang, penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari perusahaan, dan diteruskan kepada administrator Program Studi DKV UMN, serta meng-*upload* surat tersebut ke my.umn.ac.id.

Penulis melakukan kerja magang setiap hari Senin sampai Sabtu, dengan jam kerja dimulai dari pukul 10.00 hingga 17.30 WIB untuk hari Senin sampai Jumat, dan 09.00 hingga 15.00 WIB untuk hari Sabtu, dengan dikurangi 1 jam istirahat setiap harinya. KURVA Digital Drawing Course tidak memiliki jam istirahat khusus, jadi penulis dibebaskan mengatur waktu istirahatnya, terlebih kerja magang dilakukan secara *work from home*. Penulis bekerja di bawah bimbingan serta arahan dari Alvin Agusta, selaku Creative Executive, Karsanti Nugraheni selaku Social Media Designer, dan juga Ricky Pramudita selaku Creative Director KURVA. Tanggung jawab penulis di perusahaan adalah melakukan pekerjaan yang sudah di *brief* oleh para pembimbing lapangan setiap hari Senin, melaporkan update pekerjaan setiap harinya di akhir jam kerja, serta melakukan asistensi dan revisi sesuai *feedback* dari para pembimbing via grup Telegram. Penulis akan mengirim *file* dan hasil pekerjaan via Google Drive setelah proyek pekerjaan selesai. Selama proses kerja magang, penulis mengisi surat KM lainnya lewat Google Drive agar dapat di cek dan di tanda tangan langsung oleh pembimbing lapangan.