

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi telah memberikan dampak serta pengaruh terhadap perkembangan konten ilustrasi digital. Sebelumnya animasi dan seni audio visual berfokus kepada platform seperti film dan televisi, namun saat ini animasi dan ilustrasi sudah berkembang dan masuk ke dunia digital hingga memanfaatkan media sosial sebagai platform utama untuk berkarya.

Melihat grafik dari DataReportal mengenai pengguna internet dunia per tahunnya, data yang di ambil pada tahun 2022 ini mencatat bahwa pengguna internet pada tahun 2021 menyentuh angka 4,76 miliar orang, sedangkan pengguna internet pada tahun 2022 meningkat sebanyak 4 persen menjadi 4,95 miliar orang. bukan hanya itu, sebagian besar pengguna internet dunia berada di Asia khususnya Asia Tenggara dimana area ini memiliki adopsi internet sebesar 72 persen (Reza Pahlevi, 2022).

Bekerja di industri kreatif dan mengenal dunia kerja di industri kreatif khususnya di bidang animasi dan seni modern selalu menjadi salah satu tujuan banyak kreator muda dan mahasiswa animasi pada umumnya. Perkembangan media *online* juga menciptakan berbagai macam variasi lapangan pekerjaan dan wadah untuk seniman digital mengekspresikan diri.

Komik merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan dengan cara yang lebih interaktif, ilustrasi dan gambar merupakan salah satu contoh penyampaian informasi interaktif dalam komik. Di Indonesia sendiri komik sudah berkembang dari tahun 1930an, pada masa tersebut komik-komik di Indonesia masih didominasi oleh media cetak seperti koran, majalah, dan buku untuk didistribusikan ke masyarakat luas.

Komik di Indonesia sudah melalui perjalanan yang panjang baik dari segi media, tujuan pembuatan, hingga genre dan kisah-kisah yang diangkat. Singkat cerita, masuklah komik Indonesia di era digital yang dimulai pada tahun 2000an.

Karena makin pesatnya informasi dan akses internet membuat para komikus di Indonesia memilih media digital sebagai sarana menyebarluaskan karyanya. Kini dunia komik di Indonesia sudah bangkit dengan munculnya beragam platform digital sebagai sarana kreator untuk memajang karya dan cerita-ceritanya ke masyarakat luas (Nursidik, 2020).

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

Kerja magang adalah salah satu tahap wajib sebagai syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, program magang ini juga merupakan proses awal mahasiswa untuk mengenal dunia kerja dan menjadi sarana pembelajaran yang berguna untuk mempersiapkan mental dan pengalaman untuk bersaing di dunia kerja. Bekerja dibawah naungan Jogja Painting penulis mendapat berbagai macam pengalaman dalam berproses di industri komik digital dan sosial media, penulis juga menentukan beberapa tujuan dalam melaksanakan praktik kerja magang di Komik Jopa Jopi, antara lain :

1. Mengetahui alur kerja dan SOP (*standard operating procedure*) di industri kreatif dan dalam menciptakan sebuah karya digital.
2. Mempraktikan peran animator untuk menciptakan reels dan animasi singkat untuk kebutuhan sosial media Komik Jopa Jopi.
3. Mengasah kemampuan character design, environment design, dan skill ilustrasi dalam membuat komik untuk kebutuhan feed instagram Komik Jopa Jopi.
4. Mengasah kemampuan leadership dan mempraktikan pengetahuan mengenai producer kedalam memimpin sebuah tim.

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

Proses magang di Komik Jopa Jopi sepenuhnya dilaksanakan secara online. Penulis melaksanakan kerja magang dimulai pada tanggal 18 Januari 2022 dan berakhir pada tanggal 18 April 2022. Walaupun periode dan persyaratan administratif telah

ditentukan, penulis masih memiliki beberapa tugas dan tanggung jawab yang penulis rasa harus dilakukan diluar dari periode wajib tersebut.

Penugasan yang masih penulis lakukan setelah tanggal 18 April 2022 tersebut adalah untuk menyelesaikan *project* testimoni selama magang di Komik Jopa Jopi dengan memberikan kesan pesan selama bekerja disana. Tanggung jawab lainnya adalah membantu HRD untuk memberikan pengarahan secara rinci kepada peserta magang periode selanjutnya, hal itu dikarenakan penulis pada awal periode ditunjuk sebagai *project leader* dan memiliki tanggung jawab lebih untuk membentuk tim *internship* yang solid dan mampu meneruskan prestasi dan konsisten menciptakan konten bermanfaat.

Jam kerja yang diberikan oleh pembimbing lapangan dimulai dari pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 16.30 WIB. Walaupun demikian, beberapa kali penulis menggunakan waktu diluar jam kerja untuk melakukan penugasan seperti menyelesaikan konten feed Instagram dan Live Instagram bersama konten kreator dan akun komikus lainnya sebagai salah satu program kerja di Komik Jopa Jopi.

Dalam pelaksanaan kerja magang di Komik Jopa Jopi, ada daftar prosedur yang harus dilakukan penulis. Berikut adalah pemaparan prosedur yang akan dijelaskan berdasarkan waktu pelaksanaannya.

1. Menyiapkan dokumen seperti *Curriculum Vitae (CV)*, portfolio, serta surat pernyataan ingin melakukan kerja magang di perusahaan Jogja Painting melalui surat elektronik.
2. Setelah menerima balasan dan memenuhi persyaratan, penulis diinformasikan untuk melakukan wawancara secara daring pada awal bulan januari 2022 oleh HRD Jogja Painting.
3. Satu hari setelah proses wawancara selesai, penulis mendapatkan pesan dari HRD Jogja Painting sekaligus pembina Komik Jopa Jopi untuk bergabung bersama peserta magang yang sudah hampir menyelesaikan tugasnya di Komik Jopa Jopi. Di tahap ini penulis melakukan pengenalan diri secara singkat kepada seluruh anggota.

4. Setelah memastikan posisi di Komik Jopa Jopi, penulis melakukan penambahan mata kuliah dan mengisi formulir digital dari kampus untuk mendapatkan KM-01 dan surat kerja magang atau KM-02.
5. Memberikan surat kerja magang dan meminta surat penerimaan magang pada tanggal 18 Januari 2022 kepada Ibu Dewi Rachmawati selaku pembina lapangan Komik Jopa Jopi. Surat penerimaan magang tersebut nantinya digunakan sebagai persyaratan mengunduh KM-03 hingga KM-07.
6. Hari pertama bekerja, penulis menghubungi Pembina lapangan dan project leader untuk melakukan briefing lebih detail mengenai penugasan di Komik Jopa Jopi.
7. Sambil melaksanakan magang penulis tidak lupa mengisi KM-03 hingga KM-07 sesuai dengan fungsi dan waktunya masing-masing.
8. Penulis juga melakukan bimbingan kepada pembimbing magang terkait dengan laporan dan penugasan di tempat magang.
9. Mendekati waktu selesainya magang, penulis memberikan surat yang berisi kartu magang yaitu KM-03 hingga KM-07 untuk ditanda tangani dan di cap stempel perusahaan oleh pembina lapangan.
10. Mengerjakan laporan magang dan mempersiapkan sidang magang yang dilaksanakan pada bulan juni 2022.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA