

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Magang adalah salah satu syarat yang biasanya dilakukan oleh siswa SMK kelas 3 atau mahasiswa tingkat akhir sebagai proses penyelesaian pendidikan (duniapcoid, 2021). Program magang ini bisa dikatakan sebagai sebuah pelatihan kerja agar mahasiswa merasa siap untuk bekerja dalam dunia industri. Sebagai mahasiswa tingkat akhir Universitas Multimedia Nusantara, penulis diwajibkan untuk melakukan magang sebagai salah satu syarat kelulusan. Dalam menjalankan program magang ini, penulis diharapkan untuk mempelajari etika kerja serta mempertanggungjawabkan pekerjaan yang diberikan.

Penulis adalah mahasiswa seni yang mengambil peminatan animasi dalam jurusan film. Namun, penulis lebih memiliki ketertarikan terhadap bidang seni lainnya yaitu sebagai *2D artist*, atau lebih khususnya sebagai ilustrator. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Daring, n.d.), ilustrator adalah seseorang yang menggambar untuk berbagai macam media seperti buku, majalah, dan sebagainya.

Ketertarikannya terhadap industri kreatif, atau lebih tepatnya kepada bidang ilustrasi, penulis menemukan beberapa studio untuk praktik magang yang diantaranya adalah Kampong Monster, Agate Games, Joyseed Gametribes dan Papillon Studio. Penulis mencoba untuk mencari lebih dalam mengenai Kampong Monster, namun karena *website* resmi mereka terlihat tidak aktif, penulis mengalami kesusahan untuk mengontak studio tersebut. Untuk Agate Games dan Joyseed Gametribes, penulis telah menjalankan dan lolos *test* yang diberikan namun gagal pada saat tahap wawancara. Setelah itu, penulis akhirnya memilih untuk magang di Papillon Studio sebagai ilustrator, atau lebih tepatnya sebagai *colorist*.

Papillon Studio adalah sebuah studio yang telah didirikan sejak tahun 2002. Studio tersebut fokus terhadap pembuatan komik, ilustrasi, game assets (2D), dan

karikatur. Salah satu karya komik yang dirilis oleh Papillon Studio pada tahun 2018 adalah Sing Bahu Rekso dan dapat dibaca dari website atau aplikasi Webtoon. Papillon Studio juga sering bekerja sama dengan studio dari luar negeri dalam pembuatan komik. Contohnya, Voltron Force dan Max Steel adalah proyek yang dilakukan dengan kerjasama oleh Papillon Studio dan Viz Media.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang penulis di Papillon Studio adalah tentunya karena magang adalah salah satu persyaratan kelulusan sarjana. Namun, penulis juga berharap untuk:

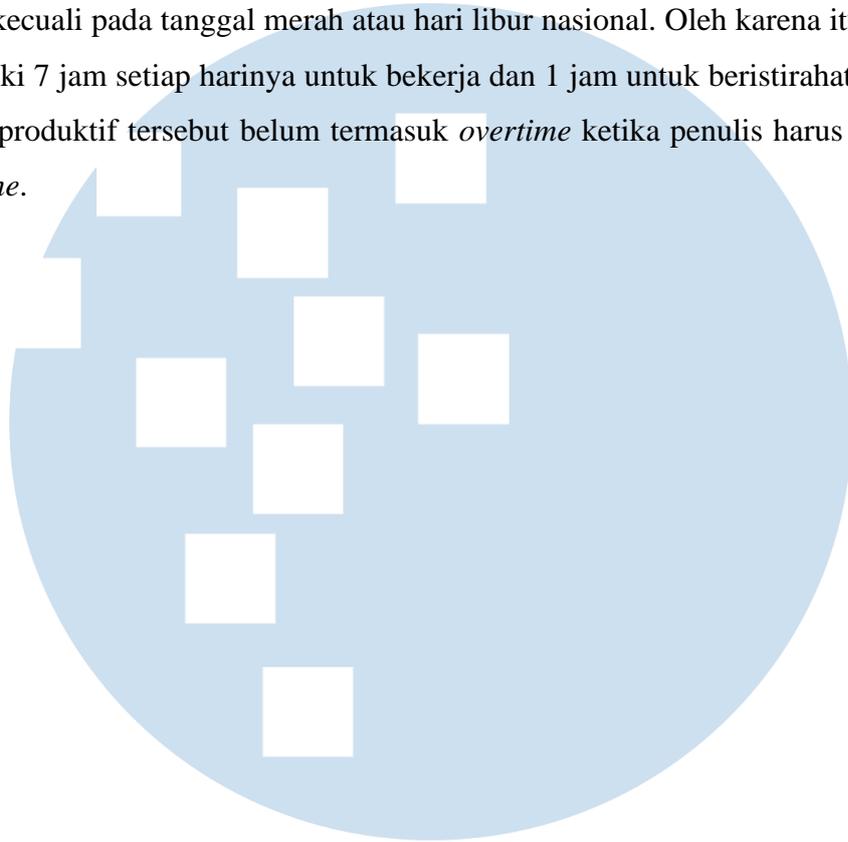
1. Mengalami dunia industri komik dan ilustrasi secara langsung.
2. Mendapatkan pengalaman kerja sebagai ilustrator dan *colorist*.
3. Mempelajari *work flow* sebuah studio dalam membuat sebuah ilustrasi atau komik.
4. Mendapatkan ilmu baru dan mengembangkan kemampuan penulis dalam membuat ilustrasi.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 6 Juli 2021, penulis mengirimkan *e-mail* kepada Papillon Studio yang berisi CV, *Cover Letter* dan *Portfolio*. Setelah mengirim *e-mail* tersebut, penulis mendapatkan balasan pesan pada tanggal 7 Juli 2021 yang menyatakan bahwa penulis harus mengerjakan sebuah tes. Penulis dinilai dalam aspek kecepatan menggambar, *figure drawing* dan apakah dapat mengikuti alur *work flow* dari Papillon Studio. Setelah itu, penulis melakukan wawancara pada tanggal 8 Juli 2021 dengan *Chief Executive Officer* (CEO) Papillon Studio.

Penulis diterima untuk praktik magang di Papillon Studio pada tanggal 8 Juli 2021, tetapi baru memulai magangnya pada tanggal 2 Agustus 2021. Hal tersebut terjadi dikarenakan slot untuk magang masih penuh pada bulan Juli dan belum bisa menerima siswa/mahasiswa. Dalam kontrak kerja, penulis akan menjalankan magang selama 6 bulan dan akan diakhiri pada tanggal 31 Januari 2022. Waktu

bekerja akan dimulai pada pukul 09.00 hingga 17.00 WIB setiap hari Senin sampai Sabtu kecuali pada tanggal merah atau hari libur nasional. Oleh karena itu, penulis memiliki 7 jam setiap harinya untuk bekerja dan 1 jam untuk beristirahat. Namun, waktu produktif tersebut belum termasuk *overtime* ketika penulis harus mengejar *deadline*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA