



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sekarang ini *digital painting* banyak digunakan dalam berbagai industri kreatif di Indonesia terutama dalam dunia perfilman maupun *game*. Banyak desainer yang beralih pada *digital painting* dikarenakan *digital painting* tidak menghabiskan terlalu banyak biaya untuk membuat sebuah karya karena tidak menghabiskan kertas dan alat tulis. Cukup dengan hanya menggunakan tablet yang terhubung dengan komputer dan *software* seperti *Photoshop*, *Clip Paint Studio*, *Procreate*, *Medibang*, *Paint Tool SAI*, dan lain-lain. Contohnya pada *software Photoshop* itu sendiri telah disediakan berbagai macam kuas dengan berbagai tekstur sehingga memudahkan untuk para desainer untuk melukis dan tidak perlu mengeluarkan biaya yang banyak untuk membeli berbagai macam kuas (Concept Art Empire, 2018).

Maka dari itu, PT. Galaksi Lintas Sequentama juga menggunakan teknik *digital painting* karena lebih praktis dan efisien. PT Galaksi Lintas Sequentama atau lebih dikenal dengan Giant Leap Studio merupakan salah satu perusahaan di Indonesia yang bergerak dalam bidang ilustrasi dan animasi yang mempromosikan iklan. Penulis sangat tertarik dengan portfolio berupa karya ilustrasi dan animasi yang dihasilkan oleh PT Giant Leap Studio. Oleh sebab itu, Penulis memutuskan untuk melamar praktik kerja magang di PT Giant Leap Studio. PT Giant Leap Studio memiliki banyak klien lokal maupun internasional. Karena banyaknya proyek-proyek ilustrasi dan animasi yang dimiliki oleh PT Giant Leap Studio, Penulis berharap dapat menambah ilmu dan pengalaman untuk menghasilkan karya ilustrasi yang baik.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara, praktik kerja magang juga

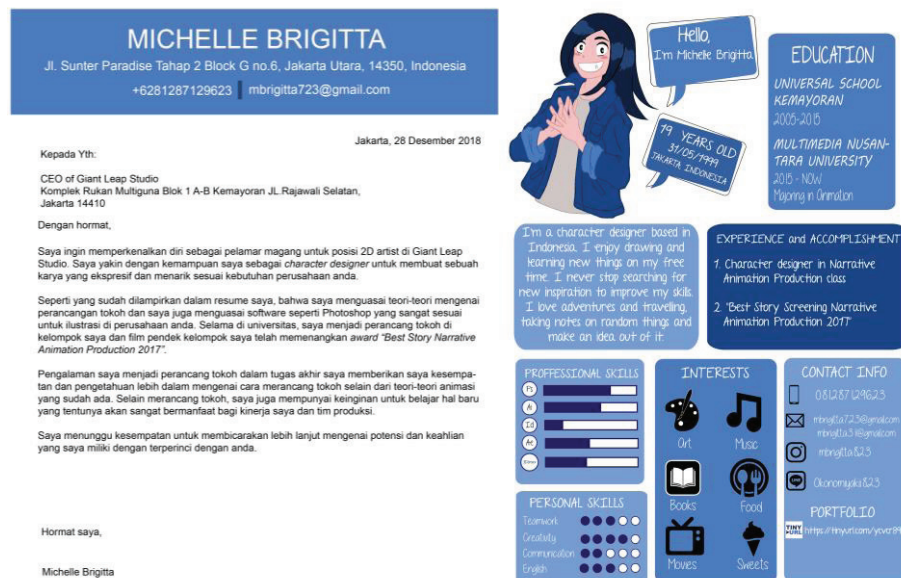
merupakan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama berkuliah tujuh semester lewat proyek-proyek yang diberikan di perusahaan magang. Dengan melaksanakan praktik kerja magang, Penulis juga berharap mendapatkan pengetahuan lebih dalam lagi mengenai *digital painting* maupun bidang kreatif lainnya, dapat membangun relasi dengan lingkungan perusahaan, dapat meningkatkan kedisiplinan, menumbuhkan sikap profesional dan tanggung jawab Penulis dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh PT Giant Leap Studio. Semua pengalaman yang dialami Penulis dalam melaksanakan praktik kerja magang nantinya akan disusun kedalam laporan kerja magang.

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

Untuk mengambil mata kuliah, mahasiswa diwajibkan memenuhi prasyarat akademik yakni sudah harus menyelesaikan minimal 100 sks, memiliki IPK minimal 2,00, mahasiswa hanya boleh memiliki 2 nilai D secara akademik dan tidak boleh memiliki nilai E sama sekali. Setelah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan untuk mengambil mata kuliah magang, Penulis mengikuti pembekalan magang yang diselenggarakan oleh CDC (*Career Development Center*) UMN, kemudian Penulis mencari informasi mengenai perusahaan-perusahaan yang sedang membutuhkan tenaga kerja magang di bidang animasi lewat *Google*, media social seperti *Instagram*, *Linkedin*, *Facebook*, *website* perusahaan, dan email resmi dari CDC UMN yang berisikan lowongan kerja magang dari berbagai perusahaan.

Setelah menemukan lowongan magang yang sesuai dengan bidang dan minat Penulis, Penulis mengambil form pengajuan kerja magang (KM 01) dan mengisinya dengan nama, nomor telpon dan alamat perusahaan yang akan Penulis lamar. Lalu Penulis melakukan konsultasi dengan koordinator magang untuk mengetahui perusahaan mana saja yang diizinkan untuk dilamar. Setelah KM 01 disetujui oleh koordinator magang, Penulis akan mendapatkan surat pengantar magang (KM 02) yang telah ditandatangani dengan Kaprodi. KM 02 ini nantinya akan dilampirkan saat melamar ke perusahaan. Setelah itu, Penulis menyiapkan

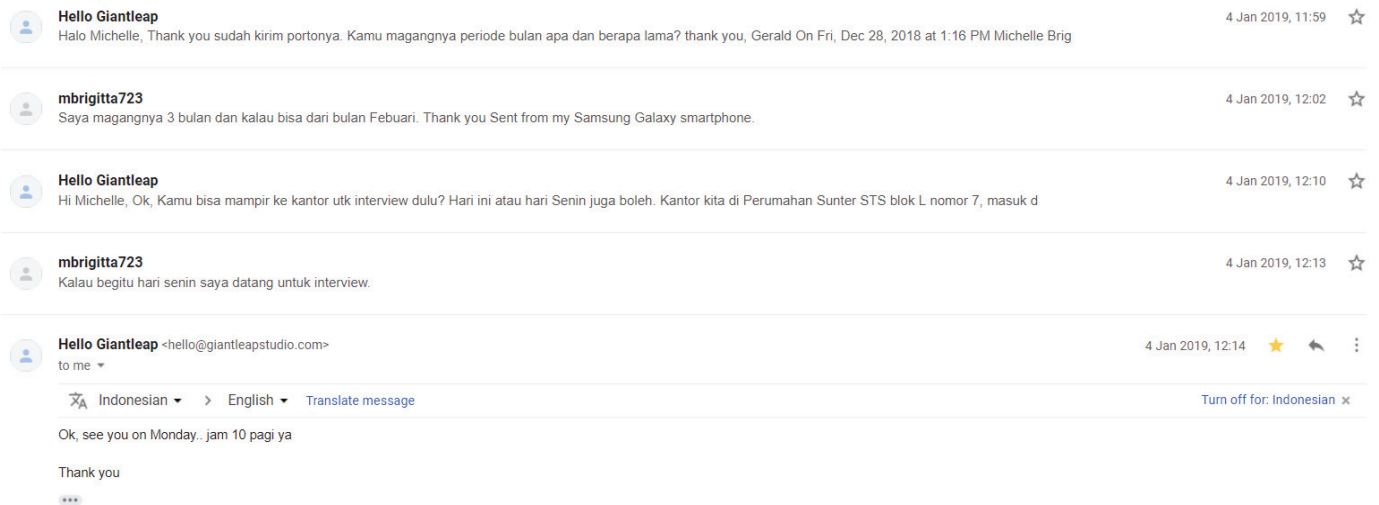
CV (*Curriculum Vitae*), portofolio dan *cover letter* untuk mengajukan lamaran ke perusahaan. Pada tanggal 28 Desember 2018 pukul 13:16, Penulis mengirimkan email berisi *cover letter*, *link* portofolio, CV ke PT Giant Leap Studio.



Gambar 1.1 Lampiran CV & *Cover Letter*

(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Penulis mengetahui PT Giant Leap Studio dari *list* tempat magang yang dibagikan oleh CDC (*Career Development Center*) UMN dan langsung melamar di studio tersebut. Pada tanggal 4 Januari 2019, Penulis mendapat kabar dari PT Giant Leap Studio pada pukul 11:59 ingin melakukan sesi wawancara pada tanggal 7 Januari 2019 pada pukul 10:00 pagi. Pada wawancara tanggal 7 Januari 2019, Penulis disambut oleh Pak Gerald Andy Susanto di PT Giant Leap Studio. Penulis diperlihatkan berbagai proyek dan dijelaskan mengenai seperti apa proyek yang akan dikerjakan kedepannya.



Gambar 1.2 Email Panggilan Wawancara  
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Pada hari yang sama saat wawancara yakni pada tanggal 7 Januari 2019, Penulis diberitahu akan diadakan sesi *training* minimal seminggu sebelum kerja praktik magang. Penulis melaksanakan sesi *training* magang selama seminggu mulai dari tanggal 28 Januari 2019 hingga 1 Februari 2019. Namun karena Penulis baru menyerahkan surat penerimaan magang dari perusahaan ke kampus pada tanggal 4 Februari 2019, maka Penulis baru dihitung magang oleh kampus pada tanggal 4 Februari 2019. Setelah menyerahkan surat penerimaan magang ke kampus, Penulis mendapatkan KM 03-07. Lalu Penulis kembali ke perusahaan untuk melanjutkan kerja magang. Waktu kerja di PT Giant Leap Studio adalah 5 hari kerja dalam seminggu yakni hari senin sampai jumat dari pukul 10:00 – 19:00. Total waktu Penulis melakukan kerja magang adalah selama 418 jam 52 menit.