



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

Universitas Multimedia adalah universitas berbasis multimedia yang mengajarkan mahasiswanya tidak hanya teori saja namun begitu pula dengan praktek kerjanya. Dalam penerapannya, universitas ini pun menuntut muridnya untuk mencari pengalaman langsung melalui program *Internship* sebagai salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh. *Internship*, atau yang juga disebut sebagai magang, merupakan suatu bentuk simulasi untuk memberikan gambaran umum kepada mahasiswa tentang dunia kerja yang sebenarnya.

Selama berada dalam Universitas Multimedia Nusantara, penulis telah belajar banyak mengenai dunia kreatif. Disini, penulis belajar banyak mengenai ilustrasi seperti teori warna, teori bentuk, dan masih banyak lagi yang akan sangat berguna dalam pekerjaan sebagai *Illustrator* kelak. Penulis ingin meraih pekerjaan sebagai *Illustrator*, yaitu seseorang yang memiliki spesialisasi dalam meningkatkan penulisan atau menjelaskan konsep-konsep dengan memberikan representasi visual yang sesuai dengan konten teks atau ide yang terkait.

Ilustrasi menurut Elster, dkk (1985) dapat dimaksudkan untuk mengklarifikasi konsep atau objek yang rumit yang sulit untuk dijelaskan secara tekstual, yang merupakan alasan ilustrasi sering ditemukan dalam buku anak-anak. Karenanya penulis memilih untuk menjalankan program *Internship* di studio-studio Ilustrasi seperti Polar Engine, Caravan, Brush Studio, maupun dalam studio animasi seperti Lumine Studio. Penulis kemudian melamar dan diterima oleh Brush Studio.

Brush Studio adalah tempat untuk belajar tentang Ilustrasi, sebuah istilah yang umumnya lebih dikenal dengan menggambar dan mewarnai. Brush Studio tidak hanya bertujuan mengajarkan bagaimana membuat garis lurus, menggambar manusia dan memilih warna, namun lebih mengutamakan mengembangkan pola

pikir kreatif. Brush Studio juga dilengkapi dengan peralatan serta tim pengajar yang terlatih dan berpengalaman dibidang Ilustrasi. Penulis menjalani masa *Internship* selama 3 bulan dan berperan sebagai *Junior Illustrator* disana. Kantor Brush Studio berada di Kedoya, Jakarta Barat. Studio ini sudah berjalan sejak tahun 2013.

Brush Studio memiliki beberapa divisi. *Director* Brush Studio adalah ibu Ginny Adriani. Dibawah director adalah *Principal*, yaitu bapak Denny Kurniawan. Lalu dibawahnya lagi adalah para *Illustrator Coaches* Brush Studio. Sebagai seorang *Junior Illustrator*, penulis mendapat pengetahuan yang lebih luas akan bidang pekerjaan yang ingin penulis tempuh nanti, yaitu menjadi *Illustrator*. Penulis juga dapat belajar bagaimana menjadi *Illustrator professional*, dengan mengatur *time management*, bagaimana menghadapi *client*, dan memperhatikan detail-detail kecil dan kesabaran dalam membuat suatu Ilustrasi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis mendapatkan banyak ilmu dan pengalaman selama proses *Internship* ini. Adapun tujuan dan manfaat yang dijalani penulis sebagai *Junior Illustrator* di Brush Studio, antara lain:

1. Untuk memperoleh gelar sarjana seni (S.Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mendapat pengalaman menjadi seorang *Illustrator* sehingga bisa bekerja secara profesional.
3. Menambah pengalaman melalui *event-event* yang diadakan Brush Studio.
4. Mengembangkan ilmu seputar Ilustrasi sesuai yang di pelajari di Universitas Multimedia Nusantara.
5. Mengembangkan *soft skill* dalam praktik kerja, mempersiapkan mental, kedisiplinan, etika kerja yang akan digunakan untuk tahapan berikutnya, yaitu memasuki dunia kerja dengan *professional*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Prosedur Awal Kampus

Sebelum mengambil mata kuliah *Internship*, penulis telah memastikan bahwa persyaratan akademik telah terpenuhi. Penulis sudah memenuhi 100 SKS mata kuliah, memiliki nilai Indeks Prestasi Kumulatif di atas 2.00, tidak memiliki nilai D lebih dari dua, dan tidak ada nilai E. Kemudian penulis memulai proses *Internship* atau kerja magang sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara.

Pertama, penulis mengisi lembar KM 01 dengan nama-nama perusahaan yang ingin dituju. Kemudian penulis mengajukannya pada Pembimbing Akademik dan Pembimbing Magang, dan setelah disetujui, penulis mulai mengirimkan *Curriculum Vitae*, portofolio, serta surat lamaran *Internship* untuk melamar ke perusahaan tersebut melalui *e-mail*. Kemudian penulis mendapat panggilan *interview* sebagai *Junior Illustrator* dari Brush Studio. Proses *interview* berlangsung di kantor pusat Brush Studio yang terletak di daerah Kedoya, Jakarta Barat. Penulis melakukan *interview* dengan bapak Denny Kurniawan sendiri, selaku *Principal* Brush Studio. Kemudian penulis menerima surat penerimaan magang beserta KM 02 yang diteruskan ke Universitas Multimedia Nusantara sesuai prosedur yang telah diberikan.

Penulis mendapatkan keperluan dokumen lainnya yaitu KM 03 hingga KM 07 yang masing-masing berisi kartu kerja magang, formulir kehadiran kerja magang, laporan realisasi kerja magang, lembar penilaian, dan lembar verifikasi laporan magang.

1.3.2. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mulai melaksanakan *Internship* mulai dari tanggal 11 Februari 2019 dan berakhir pada tanggal 30 April 2018. Jam kerja Brush Studio adalah pukul 09.00 sampai dengan 18.00 WIB setiap hari Senin sampai Sabtu. Akan tetapi untuk *Internship* berbeda, yaitu mulai pukul 09.00 sampai 17.00 WIB, hari Senin sampai

dengan Jumat. Brush Studio memberi waktu untuk istirahat dan makan siang yaitu pukul 12.00 sampai dengan 13.00 setiap harinya.

1.3.3. Prosedur Kerja Magang

Di hari pertama, penulis berkenalan dengan semua anggota Brush Studio. Kemudian penulis diberi tugas untuk membuat ilustrasi-ilustrasi sesuai kebutuhan. Penulis bekerja sebagai *Junior Illustrator* selama 320 jam sesuai prosedur Universitas Multimedia Nusantara, dan setiap harinya mengisi absensi sesuai KM 04-05 yang ditandatangani oleh supervisor penulis.

