



### **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

Di zaman yang serba cepat dan praktis ini, masyarakat banyak menggunakan teknologi untuk keperluan bekerja, mencari informasi, atau hiburan. Membaca komik merupakan salah satunya. Dulu membaca komik hanya bisa diakses lewat wujud fisik yang dijual di toko-toko buku, tapi sekarang komik bisa diakses di *internet* lewat situs-situs komik *internasional* dan terlebih lagi bisa dilakukan lewat aplikasi *smartphone* untuk memudahkan penggunaanya membaca komik di mana saja dan kapan saja.

Menggunakan fenomena ini, industri komik mulai merangkak naik ke era digital. Kini para komikus profesional maupun komikus baru bisa memajang komik-komik mereka ke *platform* khusus untuk menampung karya mereka tersebut, salah satunya CIAYO Comics yang menampung komik-komik lokal sekaligus mendukung para komikus Indonesia untuk terus berkarya. Selain menampung para komikus, CIAYO juga mendukung relasi antara komikus dengan pembacanya lewat fitur-fitur yang disediakan *platform* mereka berupa website dan aplikasi *smartphone*.

Lewat peralihan versi cetak ke versi digital ini, format komik pun mengikuti perubahan signifikan agar pembacanya bisa membaca komik favorit mereka dengan mudah dan efisien. Berbeda dengan versi cetak yang dibaca dari kiri ke kanan (atau sebaliknya di negara lain), komik digital atau biasa disebut *webcomic* dibaca dari atas ke bawah dengan memakai fitur *swipe up/down* yang dimiliki *smartphone*. Selain itu, pemakaian panel, teks, dan *sfx* dibuat lebih dinamis dan leluasa agar tidak menimbulkan kesan “penuh” dan tidak memberatkan mata pembaca ketika dibaca lewat layar *smartphone*. Maka dari itu, diperlukan pemahaman mengenai format *webcomic* dan pengaplikasiannya ke dalam *platform* tertentu sehingga penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di CIAYO Comics.

## 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Format komik cetak berbeda dengan format *webcomic*. Agar *webcomic* mudah dibaca oleh pembacanya, dibutuhkan pemahaman mengenai penempatan panel, teks, *sfx*, dan *flow* membaca. Maka dari itu, praktik kerja magang ini bertujuan untuk mempelajari tentang desain format *webcomic* dan pengaplikasiannya sehingga bisa membuat pembacanya tidak terganggu dengan elemen-elemen yang ada di dalam komik.

## 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengambil mata kuliah *Internship* pada semester ganjil 2017/2018. Mahasiswa dituntut untuk melakukan kerja magang yang bergerak di bidang desain, seperti *design agency*, *production house*, maupun *branding house* sebagaimana yang telah diberitahukan dalam pembekalan magang sebelumnya. Sebagai syarat kelulusan mata kuliah *Internship*, mahasiswa diberikan waktu selama satu semester untuk melakukan kerja magang dengan minimal 40 hari kerja, membuat laporan magang, dan mempresentasikan hasil magangnya dalam ujian sidang magang.

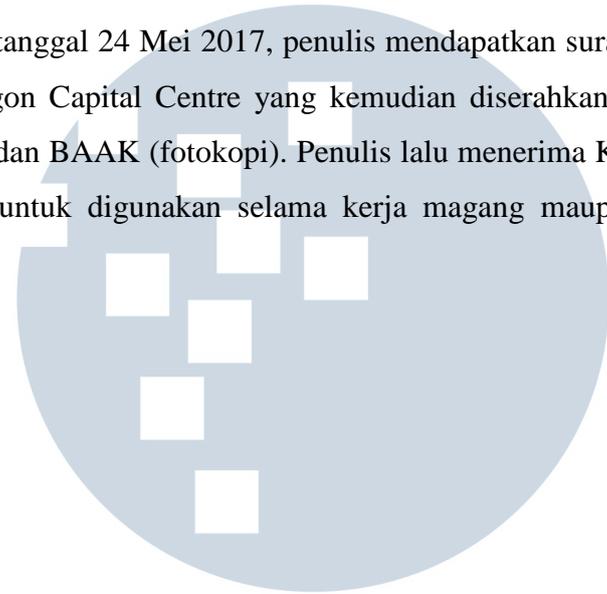
Untuk menyelesaikan program magang ini, penulis mencantumkan beberapa calon perusahaan tempat magang dimana penulis akan melamar sebagai *intern* pada KM 01. Form KM 01 kemudian diberikan kepada pembimbing akademik untuk dilihat dan diberikan paraf apabila sesuai dengan standar kampus. Setelah disetujui, penulis menyerahkan KM 01 kepada admin DKV untuk diproses ke KM 02.

Setelah KM 02 telah diproses selama tiga hari waktu kerja, penulis membawa surat pengantar magang tersebut disertai dengan CV dan portfolio penulis kepada calon perusahaan yang telah disetujui oleh koordinator magang. Penulis melamar ke calon perusahaan melalui *email* dengan melampirkan CV dan portfolio.

Pada tanggal 27 April 2017, penulis melamar sebagai *intern* ke CIAYO Comics melalui *email*. Pihak CIAYO kemudian memberikan *email* balasan di hari yang sama dan menginformasikan bahwa pihak HRD akan segera menghubungi penulis untuk program *internship*. Keesokan harinya, pihak HRD yaitu Puspita

Anggraini menghubungi penulis dan mengundang penulis untuk mengikuti *briefing* magang yang akan diselenggarakan pada Selasa, 2 Mei 2017 jam 10.00 WIB di kantor PT Dragon Capital Centre dan diharapkan membawa CV dan portfolio. Penulis diterima di posisi sebagai *comic artist* dan memulai praktik kerja magang tanggal 3 Juli 2017.

Pada tanggal 24 Mei 2017, penulis mendapatkan surat keterangan magang dari PT Dragon Capital Centre yang kemudian diserahkan kepada admin DKV (berkas asli) dan BAAK (fotokopi). Penulis lalu menerima KM 03 sampai KM 07 dari BAAK untuk digunakan selama kerja magang maupun saat ujian sidang magang.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA