

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Brush Studio terletak di lantai 2 sebuah ruko di Jl. Panjang Arteri Klp. Dua Raya No.68. Tempat kerja yang ada di dalam kantor Brush Studio ditata secara terbuka dengan barisan computer yang digunakan ketika ada kelas ilustrasi yang berjalan, baik itu onsite atau online. Lingkungan kerja Brush Studio memiliki *feel* yang cukup santai dan ramah karena keterbukaan tata letak meja yang ada serta pencahayaan yang cukup terang dan seragam. Selain itu, terdapat juga pajangan-pajangan di dalam rak kaca seperti *mechandise* dan karya ilustrasi yang dibuat oleh tim Brush Studio yang telah dibingkai. Brush Studio menjadi tempat magang pilihan penulis karena Brush Studio memiliki *entry barrier* yang sesuai dengan kemampuan yang penulis miliki dan posisi magang yang ditawarkan oleh Brush Studio juga sesuai dengan bidang ilustrasi 2D yang penulis alami. Posisi yang penulis isi pada saat ini adalah sebagai *Junior Illustrator*, penulis bertugas untuk mengerjakan berbagai ilustrasi dibawah arahan supervisor penulis di Brush Studio.



Gambar 1.1 Logo Brush Studio

Sumber: Dokumen Perusahaan (2023)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Beberapa tempat magang lain serupa dengan Brush Studio yang dijadikan pilihan pada saat itu adalah OmniVR dan Agate. OmniVR merupakan perusahaan yang menaungi beberapa brand yang masing-masing memiliki produk yang berbeda, posisi yang penulis ajukan pada saat itu yaitu *2D Illustrator*. Brand yang berada dibawah naungan OmniVR adalah DigiKagi, agensi *virtual talent* atau “Virtual Human” yang pada saat ini memiliki 2 generasi *Virtual Youtuber* dengan total 6 *talents*. Dan Wanaloka, *board game* dengan konsep pencerita dan pemain yang dapat dimainkan oleh 1-2 orang dengan gaya ilustrasi menarik dan unik. Agate merupakan sebuah studio game yang cukup ternama di Indonesia. Agate merupakan perusahaan yang berfokus pada *game development* dan juga *game porting* yang telah bekerja dengan berbagai klien nasional maupun internasional sejak tahun 2009. Agate memiliki spesialisasi game development dengan *game engine Unity* dan *Unreal Engine*, dan tim dari Agate terdiri dari produser, developer, *software engineers*, desainer, dan *professional artists*. Namun, penulis memilih untuk bekerja dengan Brush Studio karena menurut penulis apa yang akan penulis kerjakan selama berada di Brush Studio akan mengembangkan ilmu ilustrasi 2D penulis lebih jauh lagi. Pada saat itu penulis mengajukan diri untuk mengisi posisi *2D illustrator* dengan spesialisasi dalam *character design*.

Harapan penulis dari proses magang ini adalah penulis dapat merasakan bagaimana lingkungan kerja secara nyata dan langsung, memperluas pengetahuan penulis tentang *inner workings* dari sebuah studio/perusahaan yang berkecimpung dalam dunia seni dan desain, dan juga menambahkan ilmu lebih jauh lagi tentang ilustrasi 2D.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

- a. **Maksud:** Sebagai salah satu syarat kelulusan kuliah.
- b. **Tujuan:**
 - **Mengaplikasikan ilmu yang didapatkan dari 6 semester perkuliahan yang telah ditempuh :** Menjadikan magang sebagai kesempatan bagi penulis untuk menerapkan teori desain

dan ilustrasi yang telah didapatkan selama 6 semester sebelumnya.

- **Merasakan lingkungan kerja secara nyata** : Menjadikan magang sebagai pengalaman bekerja secara nyata yang menghadapkan penulis dengan orang-orang yang setiap harinya mengerjakan ilustrasi dan mengajarkan ilmu ilustrasi secara profesional.
- **Belajar bekerja secara profesional** : Merasakan dan memahami lingkungan kerja profesional secara langsung.
- **Menambahkan ilmu mengenai proses pengerjaan ilustrasi 2D secara profesional** : Belajar dari orang-orang yang menekuni dunia ilustrasi dan desain secara *hands-on* dengan bekerja sama dengan tim untuk mendapatkan hasil ilustrasi yang profesional.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan dari ketentuan awal yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, magang memiliki ketentuan yang mengharuskan 800 jam kerja untuk dipenuhi, dengan rata-rata 8 jam kerja setiap harinya.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan surat penerimaan kerja magang yang diberikan oleh Brush Studio, proses magang dimulai pada tanggal 1 Agustus 2023 hingga 31 Desember 2023. Ketentuan dari perusahaan untuk hari kerja adalah 3 hari WFO (*Work from Office*) pada hari Senin-Rabu-Kamis dan 2 hari WFH (*Work from Home*) pada Selasa-Jum'at, dengan jam kerja setiap harinya dimulai dari pukul 08.00 hingga pukul 17.00, beserta jam istirahat pada pukul 12.00-13.00. Jam kerja dapat bertambah sewaktu-waktu jika Brush Studio mengadakan *event* diluar dari hari kerja normal.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menemukan kesempatan kerja magang di Brush Studio melalui Career Day yang diadakan di kampus pada tanggal 23 Mei 2023, pada

waktu itu penulis bertanya seputar posisi *2D illustrator* yang dibuka oleh Brush Studio dan apa yang akan dilakukan oleh *2D illustrator*. E-mail lamaran kerja penulis kirimkan pada tanggal 6 Juli 2023 dengan menyertakan *portfolio* dan 2 jenis CV sebagai bahan pertimbangan dan juga *Cover Letter* dari UMN sebagai kewajiban pernyataan magang.

E-mail lamaran magang dibalas pada tanggal 12 Juli 2023 dengan konfirmasi untuk melakukan wawancara secara langsung di kantor Brush Studio. Proses wawancara dilakukan pada tanggal 14 Juli 2023 bersama dengan 3 orang lain yang melamar magang di Brush Studio, pada hari itu juga kami semua dinyatakan lolos proses wawancara dan akan secara resmi diterima sebagai *intern Junior 2D Illustrator* dan memulai hari kerja pada tanggal 1 Agustus 2023. Selama proses magang kami masing-masing mendapatkan supervisor yang memberikan kami tugas untuk dikerjakan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA