

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan dunia digital pada masa sekarang telah meningkat pesat dan memberikan pengaruh yang besar kepada masyarakat, termasuk anak-anak dalam sosial dan budaya. Perkembangan tersebut membuat sistem sosial dan budaya menjadi canggih dan serba digital sehingga peran desainer dan seniman grafis dalam industri kreatif turut ikut serta dalam mengambil peran dalam memberikan informasi dan komunikasi secara visual melalui berbagai konsep yang ada. Teknologi digital dalam industri kreatif telah mengubah peran desainer dan seniman grafis untuk menciptakan karya yang lebih dinamis, interaktif, dan responsif terhadap audiens (Lupton, E., & Miller, A., 2006). Selain itu, peran desainer dan seniman grafis dapat mengembangkan berbagai jenis desain visual dan cerita dalam berbagai media yang dapat meningkatkan imajinasi dan pengetahuan kepada para pembaca secara luas, terutama anak-anak yang haus akan dunia yang luas. Oleh karena itu, era digital telah menginspirasi dan membantu dalam pengembangan gaya desain baru yang menciptakan estetika yang kompleks dan inovatif dengan menggunakan alat dan teknik digital sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh audiens dengan penambahan imajinasi dan kreativitas yang beragam (Manovich, L., 2013).

Hubungan antara industri kreatif dan MBKM dapat memberikan keuntungan bagi mahasiswa. Dengan adanya MBKM, mahasiswa dapat memilih mata kuliah dan pengalaman belajar di luar kampus sesuai dengan bakat dan minat mahasiswa. Selain itu, hubungan tersebut menciptakan kolaborasi perguruan tinggi dan industri melalui sistem magang, kunjungan industri, dan pelaksanaan proyek industri kreatif yang dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai kebutuhan dan tuntutan industri.

Penulis sebagai desainer memiliki *Passion* dalam bidang ilustrasi karena memiliki pikiran dan bayangan imajinatif yang selalu ada dalam kehidupan sehari-hari. Penulis juga tertarik dengan cerita anak mengenai dunia fantasi yang menggambarkan sebuah misteri, *Plot Twist*, dan keajaiban yang disertai dengan gambar visual sehingga menjadi motivasi penulis dalam mengikuti magang dalam bidang ilustrasi. Dengan keterampilan penulis dalam mendesain, penulis bersedia dan mampu menjalankan magang dengan baik dan sepenuh hati.

Penulis memiliki kesempatan untuk bekerja di PT Educa Sisfomedia Indonesia atau Educa Studio yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan dalam bentuk permainan, buku, dan animasi yang bertujuan untuk menghadirkan proses belajar yang CEMUMU (Cepat, Mudah Murah, dan Muenyenangkan). Berdiri sejak tahun 2011 di Jawa Tengah. Educa Studio membuka lapangan praktek kerja melalui program Gamelab.ID yang merupakan cabang PT Educa Sisfomedia Indonesia yang menyediakan pelatihan khusus bagi mahasiswa magang dalam menciptakan karya dalam berbagai jenis karya agar dapat dipublikasikan di fitur aplikasi berdasarkan jenis karya yang dirancang.

Dalam naungan Gamelab.ID, penulis melakukan magang dan mengikuti pelatihan sebagai ilustrator digital yang berperan dalam membuat ilustrasi buku cerita anak yang dapat dipublikasikan dalam fitur aplikasi khusus buku cerita anak, yaitu RIRI Story Books yang merupakan *Platform* berisi berbagai jenis buku cerita dan media lainnya seperti buku mewarnai dan buku *Connecting Dots*.

Penulis memilih magang di PT Educa Sisfomedia Indonesia karena dalam sistem magang tersebut terdapat pelatihan khusus dari sistem Gamelab.ID bagi mahasiswa magang sesuai dengan divisi yang dipilih sehingga tidak hanya pengalaman kerja yang didapat dari magang, melainkan pengetahuan dan keterampilan baru serta kedisiplinan tinggi yang dapat menjadi pengalaman tambahan dalam dunia kerja.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan pengalaman kerja nyata yang sesuai dengan bidang yang diminati oleh penulis.
2. Meningkatkan keterampilan *Hard Skill* dalam keterampilan ilustrasi dan *Softskill* dalam hal kedisiplinan dan komunikasi di lapangan kerja.
3. Sebagai syarat kelulusan dalam perkuliahan Universitas Multimedia Nusantara semester tujuh dan menerima gelar sarjana seni dan desain.
4. Untuk menambah portofolio desain yang bermanfaat dalam dunia kerja.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang di PT Educa Sisfomedia Indonesia dalam platform Gamelab.ID dimulai dari tanggal 28 Agustus 2023 sampai dengan 17 November 2023 selama tiga bulan sesuai dengan jam kantor perusahaan dan setara dengan 800 jam kerja yang merupakan syarat durasi kerja magang dari Universitas Multimedia Nusantara.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan magang dimulai dari tanggal 28 Agustus 2023 sampai dengan 17 November 2023 dengan durasi kerja tiga bulan, hari Senin sampai Jumat dari jam 08:00 - 17:00 yang berarti jam kerja magang selama delapan jam per hari, tidak termasuk jam istirahat, yaitu jam 12:00 - 13:00. Sistem magang PT Educa Sisfomedia Indonesia dilakukan secara WFH (*Work From Home*).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut prosedur pelaksanaan kerja magang di PT Educa Sisfomedia Indonesia dalam program Gamelab.ID:

1. Proses Mendapatkan Izin Tempat Magang

Perizinan mengikuti magang dapat dilakukan dengan pengajuan formulir magang MBKM 01 yang telah ditandatangani oleh ketua program studi. Setelah itu, penulis mendapatkan surat pengantar magang MBKM 02 sebagai dokumen dalam magang di PT Educa Sisfomedia Indonesia.

Kemudian, penulis mengisi formulir dari Website resmi PT Educa Sisfomedia melalui Website Gamelab.ID yang menyatakan bahwa penulis ingin mengikuti magang sebagai ilustrator dengan pemilihan durasi magang selama tiga bulan yang disertai dengan penyerahan CV dan Portofolio. Seleksi peserta magang dilakukan tanpa adanya sistem wawancara, hanya melihat karya portofolio terbaik dan CV berpengalaman.

2. Pengajuan Izin untuk Mengikuti Magang

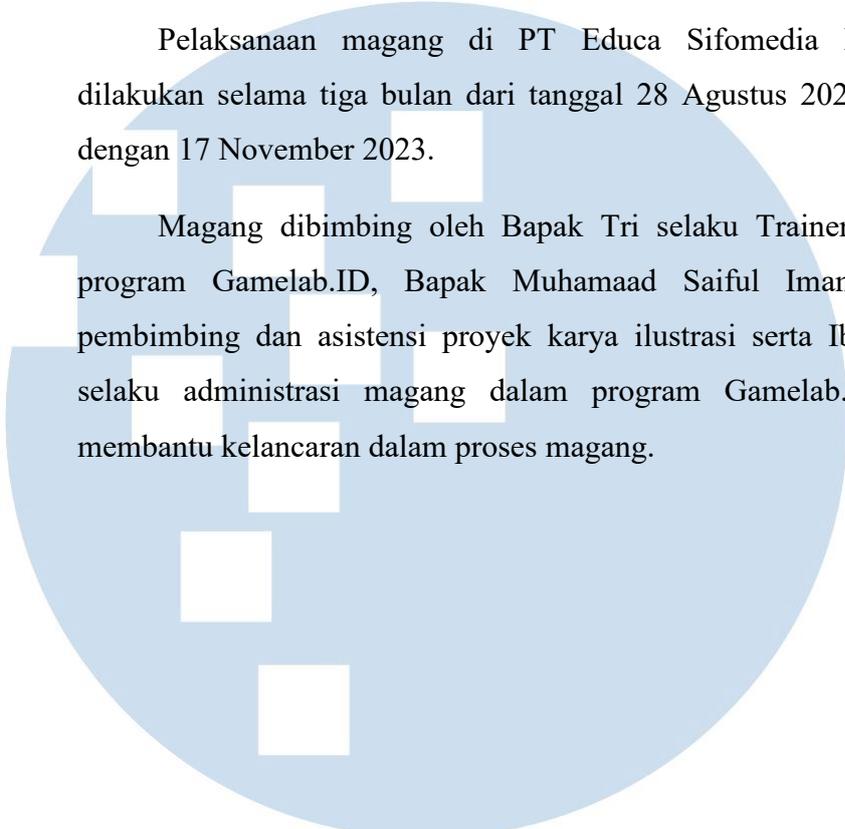
Sekitar dua minggu kemudian setelah melamar tempat magang, penulis mendapatkan pesan *Email* dari administrasi Gamelab.ID bahwa penulis lolos mengikuti seleksi magang dan diterima untuk kerja dalam program Gamelab.ID atas nama PT Educa Sisfomedia Indonesia. Dari kelulusan tersebut, administrasi Gamelab.ID memberitahu untuk mengumpulkan dokumen penting dengan batas waktu tertentu.

Setelah mengumpulkan berkas-berkas yang diperlukan, administrasi magang memberikan surat pernyataan diterima magang kepada penulis sebagai tanda diterima resmi dalam magang perusahaan PT Educa Sisfomedia Indonesia dan surat tersebut dapat dikumpulkan dalam *Website* UMN Merdeka untuk menyelesaikan proses *Complete Registration*.

3. Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang di PT Educa Sifomedia Indonesia dilakukan selama tiga bulan dari tanggal 28 Agustus 2023 sampai dengan 17 November 2023.

Magang dibimbing oleh Bapak Tri selaku Trainer magang program Gamelab.ID, Bapak Muhamaad Saiful Imam selaku pembimbing dan asistensi proyek karya ilustrasi serta Ibu Afriza selaku administrasi magang dalam program Gamelab.ID yang membantu kelancaran dalam proses magang.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' with a square cutout, followed by 'M', 'M', and 'N' in a similar font.

UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A