

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telah memberikan kemudahan yang signifikan bagi masyarakat, terutama dalam kemajuan berbagai bidang pekerjaan, termasuk industri kreatif (Hesmuyta & Djulius, 2022). Industri kreatif memanfaatkan kreativitas, keterampilan, dan bakat untuk menciptakan lapangan kerja baru (Kementerian Perdagangan RI dalam Kemenperin, 2015). Indonesia memiliki sektor industri kreatif yang berkembang pesat, salah satunya adalah periklanan.

Era digital memudahkan akses masyarakat terhadap macam-macam media, sehingga banyak perusahaan mulai berlomba-lomba untuk memanfaatkan media tersebut melalui berbagai jenis promosi. Penulis menyadari bahwa diperlukan suatu aspek dalam merancang konten promosi yang dapat menarik perhatian masyarakat sehingga dapat bertahan dalam arus persaingan. Dalam merancang konsep yang menarik perhatian diperlukan pemahaman visual, termasuk komposisi, konsep, cerita, pemilihan warna, dan aspek lainnya.

Kolam Susu Studio adalah sebuah studio multidisiplin yang berfokus pada audiovisual dan *storytelling*. Penulis tertarik untuk melakukan magang di Kolam Susu Studio karena minat yang mendalam dalam ilustrasi bercerita, terutama dalam konteks periklanan karena mampu memberikan kesan yang lebih menarik dan berbeda dari konten lainnya. Selain itu, tujuan penulis sejalan dengan Kolam Susu Studio, yang terkenal dengan karyanya dalam aspek *storytelling* yang memberikan kesan positif dan menyenangkan pada masyarakat tentang produk atau jasa yang dikenalkan atau dipromosikan. Penulis tertarik dengan eksplorasi visual yang dinamis dan narasi yang imersif dalam portofolio Kolam Susu Studio sehingga dapat menyajikan konten kreatif yang segar dalam dunia periklanan. Tentunya, penulis ingin mendapatkan berbagai pengalaman dari Kolam Susu Studio untuk persiapan karir yang penulis inginkan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di Kolam Susu Studio dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Maksud dan tujuan penulis tidak hanya untuk keperluan kuliah, namun untuk mempelajari cara kerja industri kreatif secara langsung terutama mengenai *concepting*, *storyboarding*, *graphic design* serta proses produksi dalam animasi dan komik digital. Penulis juga dapat lebih mengenal lingkungan dari industri yang ingin dimasuki oleh penulis melalui pengalaman kerja magang ini.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah menyelesaikan Tugas Akhir pada Desember 2023 lalu, penulis mulai melakukan penyusunan portofolio dan mencari tempat kerja magang yang sesuai dengan minat penulis dan berada di Indonesia. Selanjutnya, penulis mengikuti alur program magang merdeka dengan 640 jam kerja magang dan 207 jam pengerjaan laporan magang yang berbobot 20 SKS.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di Kolam Susu Studio berlangsung selama 3 bulan, yaitu dari 22 Januari 2024 hingga 22 April 2024. Kegiatan kerja magang berlangsung selama 8 jam dimulai dari pukul 9 pagi sampai pukul 5 sore, dan dilakukan dari hari Senin hingga Jumat kecuali hari libur nasional. Kolam Susu Studio bekerja secara *Work from Office* (WFO) di Bandung, namun karyawan diperbolehkan untuk melakukan *Work from Home* (WFH) apabila memiliki kondisi tertentu. Dalam pelaksanaan kerja, Kolam Susu Studio menganggap bahwa efektivitas kerja tidak bergantung pada seberapa lama seorang karyawan berada di kantor, namun tergantung pada kenyamanan setiap individu untuk meningkatkan produktivitasnya. Meskipun diberikan kebebasan untuk menentukan lokasi kerja, setiap karyawan perlu untuk mudah dikontak dan siap datang ke studio apabila dibutuhkan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Lamaran kerja terhadap Kolam Susu Studio dilakukan pada awal Januari 2024 melalui Google Forms yang disediakan. Penulis kemudian mendapatkan notifikasi untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya dan melakukan interview pada tanggal 11 Januari 2024. Setelah melakukan proses *interview*, Kolam Susu Studio memberitahukan bahwa penulis diterima untuk kerja magang pada tanggal 14 Januari 2024. Karena saat itu penulis masih belum berada di Bandung untuk langsung bekerja, diperlukan waktu kurang lebih seminggu untuk mulai bekerja di studio dengan WFO. Pada tanggal 22 Januari 2024, dilakukan *onboarding internship* dan *briefing* pekerjaan pertama secara *onsite*.

