



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

Pada era globalisasi ini perkembangan penyampaian informasi sudah sangat berkembang pesat. Khususnya pada media cetak dan elektronik dapat sampai kepada para penerima informasi tanpa adanya batasan jarak, waktu dan sosial. Namun semua informasi tersebut disampaikan tidak hanya berupa lisan dan tertulis namun juga secara visual. Tidak hanya berisikan tatanan teks yang mengandung informasi namun juga tatanan visual sehingga pesan informasi tersebut dapat diterima dengan ramah oleh para audiens.

Disinilah dimana peran sebagai ilustrator dibutuhkan, dalam merangkum sebuah media dalam bentuk apapun selalu terdapat tampilan. Baik itu adalah tampilan luar atau muka dan juga tampilan dalam. Seperti halnya buku sebagai bentuk dari media cetak penyampai informasi. Memiliki tampilan seperti tampilan muka yaitu cover sebagai tampilan awal yang dilihat oleh konsumen. Karena itu cover majalah tersebut harus dapat menarik konsumen untuk membeli dan membaca majalah tersebut. Dengan cara menampilkan ilustrasi atau elemen visual lainnya dengan menggunakan unsur dan teori desain dalam pengaplikasiannya. Lalu selain cover buku, tampilan dalam yaitu isi dari buku juga sangatlah penting. Isi dari buku tidak hanya teks namun juga penempatan ilustrasi dan juga pengaplikasian elemen visual sehingga pembaca tertarik untuk membaca dan dibantu dalam mencerna informasi dari teks tersebut. Dan semua itu membutuhkan tenaga ilustrator dalam merancang tampilan tersebut.

Untuk dapat mendalami peranan ilustrator dalam media informasi maka penulis melaksanakan praktek kerja magang sebagai ilustrator pada salah satu studio ilustrasi yaitu KANCATA, pada pembuatan buku Islam Agamaku dengan pendekatan ilustrasi yang memperkaya dan memperkuat anak dalam mengenal bentuk visual. Dalam kesempatan tersebut penulis tergabung dalam sebuah tim kerja dalam menggarap proyek ini. Hal pertama yang dilakukan kita melakukan brainstorming untuk mendapatkan tema yaitu *enrichment* (memperkaya) dan *empowering* (memperkaya). Lalu pembagian tugas dilakukan, ada yang sebagai membuat sketsa, lalu mematangkan dalam bentuk digital. Kemudian membuat *layout* dan terakhir *finishing*. Berdasarkan uraian singkat pada latar belakang diatas, penulis memilih untuk memberikan judul “SEBAGAI ILLUSTRATOR PADA KANCATA” untuk melengkapi laporan magang ini.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan melaksanakan program praktek kerja magang dengan mengambil mata kuliah *Internship*. Mata kuliah ini bertujuan untuk menerapkan apa yang sudah dipelajari dalam perkuliahan baik praktek maupun teori.

U M N N
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

Berikut merupakan tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis dalam laporan kerja magang ini :

1. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.
2. Mengetahui secara langsung peranan ilustrator dalam studio ilustrasi dalam konteks ini yaitu perancangan buku Islam Agamaku.
3. Mendapat pengalaman kerja sebagai ilustrator pada studio ilustrasi khususnya media ilustrasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang berlangsung dari tanggal 4 Februari 2013 sampai 12 April 2013. Hal ini berdasarkan persyaratan dari kampus, melakukan kerja magang minimal selama dua bulan atau delapan minggu.

Berdasarkan peraturan yang diberlakukan oleh KANCATA, jam kerja yang diberlakukan adalah yaitu pukul 13.00 WIB sampai pukul 23.00 WIB. Jam kerja penulis selaku mahasiswa yang sedang magang dengan karyawan tetap dibedakan. Penulis bekerja selama 4 hari dalam seminggu, yaitu hari Senin sampai dengan Kamis.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan kerja magang

Setiap mahasiswa UMN yang mengambil mata kuliah Internship harus terlebih dahulu melalui prosedur administratif yang telah ditetapkan oleh UMN. Prosedur resmi pengajuan kerja magang tersebut adalah sebagai berikut :

1. Mengisi formulir Permohonan Kerja Magang

Pertama penulis mengisi formulir pengajuan kerja magang dan diajukan kepada Ketua program studi Desain Komunikasi Visual melalui staff fakultas. Lalu penulis mendapatkan surat pengantar untuk dapat melakukan proses lamaran kepada perusahaan yang ditujui. Sebelumnya perusahaan tempat penulis melakukan kerja magang memang membutuhkan lowongan untuk kerja magang. Penulis mengetahui hal tersebut dari seorang kawan yang bekerja di KANCATA.

2. Pengajuan Permohonan Kerja Magang ke Perusahaan yang Dituju

Setelah mendapatkan surat pengantar, penulis melakukan permohonan kerja magang ke perusahaan yang ditujui dengan mengirimkan surat lamaran dan portofolio langsung ke kantor tersebut. Penulis diuji oleh semua staff KANCATA.

Setelah melakukan persentasi portfolio di depan semua para staff KANCATA, , akhirnya penulis langsung diminta untuk memulai praktek kerja magang pada hari tanggal yang sudah disepakati. Akhirnya pada tanggal 4 februari 2013 penulis memulai praktek kerja magang pada KANCATA.