

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Digital Arcane, ilustrasi merupakan sebuah medium populer yang digunakan di berbagai industri, seperti periklanan, perfilman dan animasi, serta video gim (Team Digital Arcane, 2024). Contohnya, perusahaan minuman Coca Cola yang menggunakan ilustrasi sebagai media promosi mereka dengan menampilkan botol dengan *label* merahnya yang ikonik, dan iklan Youtube Coca Cola yang berjudul “*Masterpiece*”. Selain itu, ilustrasi juga digunakan pada film-film dahulu, contohnya seperti film Charlie Chaplin yang berjudul “*Modern Times*”, di dalam film, mereka menggunakan ilustrasi sebagai efek ilusi. Menurut pandangan Osaigbovo dan Izogie (2018), sebuah ilustrasi adalah seni dari melukis berbagai macam bentuk visual seperti gambar, diagram, bentuk, figur, yang memperjelas atau mempercantik penggambaran dari suatu informasi (hlm. 1).

Ilustrator adalah seseorang yang menerapkan teknik-teknik visual dalam merancang sebuah komposisi untuk menunjukkan sebuah informasi yang digunakan untuk keperluan tertentu. Menurut Lawrence Zeegen (Zeegen, 2009) di bukunya yang berjudul “*What is Illustration?*” (2009), seorang ilustrator berbeda dengan seorang fotografer atau desainer grafis yang diklasifikasikan pada metode berkarya, seperti kamera dan tipografi. Karena, seorang ilustrator bekerja tidak hanya dengan satu metode, melainkan fleksibilitas untuk menggunakan segala metode dan gaya dalam membuat sebuah karya (hlm. 10).

Menurut Yusa, ilustrasi memiliki dimensi penceritaan yang lebih kuat dibandingkan media visual lainnya dan bahwa pemahaman konteks peran dan fungsi dalam menyampaikan pesan diperlukan untuk membedakan gambar dan ilustrasi (Yusa et al., hlm. 2, 2024). Dengan adanya ilustrasi, pihak yang menerima informasi dapat memahami pesan yang disampaikan dengan lebih mudah dan memacu kerja otak untuk lebih fokus terhadap pesan dan makna yang ingin

disampaikan, yang memungkinkan juga untuk lebih mudah diingat oleh audiens. Salah satu kegunaan ilustrasi adalah pada produksi dalam proyek animasi di Youtube.

Pada *platform* Youtube terdapat banyak video-video animasi dari berbagai *channel*, baik itu berbentuk *short-film*, seri, dokumenter, maupun film panjang. Contohnya seperti *channel* Youtube “Animist”. *Channel* “Animist” menunjukkan berbagai karya film-film pendek atau video klip pendek tentang *action figure* yang digerakan menggunakan teknik animasi *stop motion*. *Channel* ini meraih jumlah *subscriber* yang banyak yaitu 2,52 juta pada bulan Mei 2025. dengan Selain menampilkan video, Youtube merupakan salah satu *platform* yang efektif untuk menunjukkan ilustrasi, dimana berbagai *creator* dalam berbagai bidang dapat mengekspresikan kontennya melalui ilustrasi. Ilustrasi dapat digunakan untuk *thumbnail* dari sebuah video, contohnya, *channel* Youtube bernama “AfroSenju XL”. *Channel* ini menarik penontonnya untuk menonton videonya karena ia selalu menunjukkan *thumbnail* ilustrasi yang sangat keren dan variatif. Selain itu, ilustrasi di Youtube juga bisa digunakan untuk menunjukkan visual subjek dalam sebuah video seperti karakter, visual edukasi, visual produk, visual sejarah, latar belakang video dan masih banyak lagi. Contohnya Ilustrasi juga berperan penting pada produksi animasi 2D, karena animasi ini membutuhkan sekumpulan ilustrasi untuk kemudian digerakkan dalam kecepatan tertentu dan menjadi seolah bergerak.

Penulis melakukan program magang di dalam proyek animasi Youtube bernama “Papa Artha” yang dikelola oleh PT. Global Digital Artha. PT. Digital Artha merupakan sebuah *digital agency* yang bekerja dalam bidang I.T dan *creative industry*. Pekerjaan dari perusahaan ini meliputi membuat video *game*, membuat seri animasi di Youtube, videografi, desain grafis, *motion graphic*, dan lain-lain. Ada banyak *job role* di dalam perusahaan ini, antara lain adalah penulis, *game developer*, *system analyst*, *programmer*, ilustrator, *graphic designer*, *visual & sound effect*, *tester*, *quality analysis*, *finance accounting*, dan *HR*.

Penulis memilih ilustrator sebagai *jobdesk* magang karena penulis memiliki keahlian untuk membuat ilustrasi, sehingga membuat penulis ingin melatih *skill*

ilustrasi penulis dengan melakukan magang di perusahaan yang berfokus pada ilustrasi 2D. Penulis melamar sebagai ilustrator di PT. Global Digital Artha karena penulis melihat portofolio perusahaan yang telah menghasilkan karya-karya seperti “Kode Keras Cowok dari Cewek”, “Days with Ollie”, dan *channel* Youtube “Papa Artha”. Visual yang ditunjukkan pada karya-karya tersebut bagus dan simpel, sehingga penulis merasa mampu untuk mengikuti *artstyle* yang diinginkan perusahaan.

1.2. Maksud dan Tujuan

Tujuan penulis melakukan program magang ini untuk memenuhi syarat kelulusan dan juga untuk mendapatkan pengalaman bekerja di industri atau di dalam sebuah perusahaan. Dengan melaksanakan program magang ini, penulis juga ingin mengasah kemampuan ilustrasi penulis dengan membuat aset-aset dan *background* untuk kegunaan video animasi maupun untuk melatih kemampuan seni secara keseluruhan.

1.3. Manfaat

Manfaat dari program magang ini dapat diuraikan menjadi lebih luas seperti mengasah kemampuan teknis dan artistik dari peserta magang, membantu mengasah kemampuan *software* yang digunakan untuk membuat ilustrasi. Sebelumnya, penulis menggunakan *software* Photoshop untuk membuat ilustrasi, namun, setelah diinstruksikan oleh supervisor untuk menggunakan *software* Clip Studio Paint, penulis menjadi familiar dengan penggunaan *software* Clip Studio Paint. Kemudian manfaat yang lain adalah meningkatkan kemampuan penulis dalam berkomunikasi. Bekerja sebagai ilustrator berarti juga harus menyesuaikan gaya atau *artstyle* dengan yang dibutuhkan, sehingga peserta magang terlatih menyesuaikan *artstyle*nya dengan *artstyle* dari proyek yang dikerjakan.

1.4. Waktu dan Prosedur

Sebelum melakukan proses magang, penulis harus melalui beberapa tahap yang penting. Tahap pertama yaitu penulis menghadiri acara pembekalan magang yang diadakan secara *offline* dan berlokasi di *Lecture Theatre* gedung D UMN pada tanggal 7 Oktober 2022. Acara pembekalan magang tersebut tidak hanya bersifat

wajib dan merupakan syarat untuk mendaftar magang, namun juga berisikan informasi yang penting untuk calon peserta magang dari UMN, seperti, apa yang harus dipersiapkan sebelum magang, apa yang calon peserta magang harus hadapi di dunia kerja sehingga kehadiran di acara ini sangatlah penting. Setelah itu, penulis diinstruksikan untuk mengisi formulir *digital* untuk menerima Surat Keterangan Pembekalan Magang. Kemudian, penulis menerima surat tersebut melalui email pada tanggal 14 Oktober 2022.

Setelah itu, penulis mempersiapkan berkas-berkas yang dibutuhkan untuk melakukan proses melamar magang, seperti *Curriculum Vitae* (CV), portofolio, dan *cover letter*. Setelah mempersiapkan berkas-berkas, penulis mengirimkan lamaran ke berbagai studio dan perusahaan yang menyediakan lowongan melalui website maupun melalui email. Awalnya, penulis menerima balasan dari Kumata Studio yang mengatakan bahwa penulis lolos seleksi portofolio, namun tidak ada balasan lagi dari studio tersebut. Pada akhirnya, penulis menerima respon dari PT. Global Digital Artha dari website lowongan *Indeed.com*. Penulis kemudian dihubungi melalui *Whatsapp*, dan penulis bersama dengan Kak Erwin selaku Direktur PT. Global Digital Artha membahas mengenai periode magang dan pelaksanaan magang yang akan dilakukan secara *WFH*. Setelah itu, penulis bertukar informasi dengan Kak Erwin untuk menyelesaikan proses registrasi website merdeka dan menandatangani kontrak magang. Tidak lama setelah itu, penulis diberitahu pernyataan resmi diterima magang di PT. Global Digital Artha. Lalu beberapa hari kemudian, penulis menerima *internship track 1 card* dari website merdeka.

Setelah proses registrasi selesai, penulis diundang untuk masuk ke dalam grup Skype, yang dimana di sana Kak Erwin memperkenalkan dirinya sebagai *supervisor* utama, dan bersama Kak Jasmine sebagai *supervisor* ilustrator. Kak Erwin kemudian menjelaskan bahwa penulis akan ditempatkan di dalam proyek animasi Youtube “Papa Artha” sebagai ilustrator. Pada tanggal 20 Januari 2025, penulis langsung diberikan *task* oleh kak Jasmine untuk membuat aset pose karakter dari salah satu episode di *channel* “Papa Artha” yang akan rilis. Selama beberapa

hari penulis membuat aset pose karakter, namun kemudian penulis diminta untuk membuat *background*.

Berikut informasi mengenai perusahaan tempat penulis melakukan kerja magang dan waktu serta periode magang yang dilakukan penulis selama magang:

- Nama perusahaan: PT. Global Digital Artha
- *Supervisor* magang: Erwin
- *Supervisor* ilustrator: Jasmine
- Divisi: Ilustrator
- Periode magang: 20 Januari 2025 – 23 Mei 2025
- Alamat: Ruko De Mansion Blok D no 6 Alam Sutera, RT.004/RW.004, Pinang, Kec. Pinang, Kota Tangerang, Banten 15145
- Hari kerja: Senin – Jumat (*WFH*)
- Jam kerja: pk 08:30 – 18:00 WIB

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA