

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Digital art atau karya seni digital adalah sebuah karya atau praktik kesenian artistik yang menggunakan beragam teknologi digital sebagai bagian yang paling penting dalam proses pembuatannya (WebAdminG3TI, 2022). Salah satu dari karya digital yang banyak digemari adalah karya dan seni digital 2D. Itu karena karya dan seni digital 2D merupakan wadah bagi para anak muda untuk pertama kali dapat membuat sebuah karya dengan cara yang menarik. Karya seni 2D juga memiliki langkah yang cukup mudah dan tidak begitu rumit untuk para anak muda di generasi sekarang yang mau berkreasi.

Lalu mereka menunjukkannya ke media sosial di bermacam-macam aplikasi. Dari itu semua, para individual mendapatkan bermacam-macam hal. Mereka bisa dikenal banyak orang dan dihargai oleh mereka, mendapatkan banyak penghasilan uang, ditawarkan pekerjaan, memudahkan kehidupan karirnya, dll. Kreasi-kreasi seni dan karya digital 2D ini ada bermacam-macam. Adanya karya gambar digital, karya grafis/grafik, karya animasi, dan lain-lainnya. Gambar digital adalah di mana para individu menggambar atau berilustrasi dan hasilnya terlihat di layar perangkat/gawai yang para individu sedang pakai, dan bukan di kertas. Gambar digital ini caranya bisa langsung pakai maus komputer kalo berbakat/terlatih, bisa pakai tablet gambar, bisa pakai perangkat layar menggambar atau pensil digital untuk menggambar di telepon genggam, dan bermacam-macam metode lainnya. Contoh-contoh karya dan seni gambar digital itu seperti anime, gambaran moderen, chibi, kartun, gambaran makhluk fiksi, y2k, sprite, gambaran latar belakang/lokasi, dll.

Desain grafis/grafik adalah di mana para individual bukan menggambar tetapi membuat model gambaran karya 2 dimensi dengan mengubah dan menentukan bentuk-bentuk objek menjadi sebuah wujud karya atau seni. Cara dalam membuat karya-karya ini biasanya lebih mudah memakai lewat komputer atau laptop, menggunakan *mouse* dan *keyboard*. Contoh-contoh karya dan seni

desain grafis itu seperti logo, poster, konsep lingkungan, brosur, latar belakang/lokasi, karakter kartun, dll.

Penulis ingin lebih mengembangkan dirinya dalam berbakat juga berketerampilan untuk bergambar digital. Penulis sudah tertarik terhadap gambar digital sejak penulis masih kecil, dan penulis ingin dirinya juga menjadi seorang seniman digital gambar yang berbakat dan berketerampilan menarik seperti seniman digital gambar yang lainnya. Penulis ingin berdesain grafis karena merupakan sesuatu yang menarik dan kreatif, dan beberapa banyak temannya juga merupakan desainer grafis. Terutama, desain grafis sudah menjadi pekerjaan utama dan lebih umum di dunia kerja masa kini. Dengan itu, penulis melamar dalam melakukan magang dan mencoba bekerja di sebuah perusahaan seni karya digital. Penulis diberi sebuah peran untuk bekerja menjadi sebuah 2D Generalis, yaitu membuat seni-seni yang fokus di bagian pembuatan karya seni digital 2D. Karya digital 2D yang penulis akan buat adalah gambar-gambaran digital dan desain grafis untuk penentuan desain kartukartu yang akan dibuat.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan magang adalah memahami lingkungan pekerjaan dan memahami cara melatih diri dalam bekerja di dunia pekerjaan, supaya lebih bersiap dalam lanjut bekerja demi memenuhi kehidupannya.

Tujuan penulis magang bukan hanya seperti itu saja, yaitu juga sebagai berikut:

1. Mengembangkan bakat, minat, dan keterampilan penulis dalam membuat karya & seni 2D berkembang juga lebih bagus dari sebelumnya.
2. Membuat penulis lebih berpengalaman dalam dunia karya & seni 2D

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mempersiapkan diri dengan membuat *curriculum vitae* yang lebih menarik sebelumnya. Lalu memasukkan alamat/link akun portfolio, akun seni penulis, dan video animasi penulis ke *curriculum vitae* tersebut.

Selanjutnya, penulis ke kampus bertanya kepada pusat kegiatan perkuliahan mahasiswa untuk meminta lowongan magang yang bisa diberikan untuk penulis. Setelah itu, penulis diberitahu untuk berbicara dengan orang yang akan menjadi mentor pendampingnya penulis saat magang. Kemudian, penulis menunjukkan *curriculum vitae* dan beberapa hasil karya penulis dari beberapa tahun yang sudah dilewati. Lalu, penulis diterima untuk magang dengan perusahaannya mentor pendamping penulis.

Yang terakhir, penulis harus mendapatkan izin dari *supervisor* tempat magang untuk magang di perusahaan tersebut. Setelah meminta izin dan diberi izin, penulis mengambil bukti surat dan mengirimkannya ke mentor pendamping penulis. Akhirnya penulis dapat melaksanakan magang, waktu awalnya penulis dapat mulai magang yaitu di 17 September 2024 dan kerjanya di rumah secara online yang diterapkan oleh mentor pendamping atau *supervisor*-nya penulis. Waktu awal magang penulis dimulai dulu dengan briefing di jam 14:00 WIB sampai 14:30 WIB. Briefing-nya yaitu membahas dan berdiskusi tentang jalur magang penulis dan cara menyelesaikannya. Selesai waktu atau periode magang penulis yaitu di 15 Juni 2025.