

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital membuat perusahaan harus bisa berkomunikasi secara visual (Ospino, et al., 2025). Ilustrasi digital kini menjadi medium komunikasi visual yang kuat dan fleksibel untuk menyampaikan narasi, emosi, dan identitas perusahaan dengan cara yang unik dan menarik (Evans, 2024). Oleh karena itu, para ahli ilustrasi digital semakin dibutuhkan dalam berbagai strategi pemasaran dan komunikasi perusahaan.

Seorang *digital illustrator* memegang peranan kunci dalam proses perancangan visual. Tugas mereka tidak hanya sebatas menciptakan gambar yang estetis, tetapi juga melibatkan pemahaman mendalam terhadap *brief* klien, konsep kreatif, target audiens, dan tujuan komunikasi. Mereka harus menguasai berbagai perangkat lunak ilustrasi serta memiliki kemampuan artistik dalam komposisi, teori warna, dan penceritaan visual. Di dalam sebuah studio kreatif seperti *Divebound Studio*, seorang ilustrator digital bekerja dalam alur kerja yang kolaboratif untuk memastikan bahwa visual ilustrasi yang dihasilkan selaras dengan visi dan kebutuhan proyek secara keseluruhan.

Untuk menjembatani antara pengetahuan akademis yang didapat di perkuliahan dengan kebutuhan praktis di dunia kerja, program magang menjadi sebuah sarana yang esensial. Melalui magang, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk mengaplikasikan teori secara langsung, memahami dinamika industri, serta mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis (*soft skills*). Penulis memilih *Divebound Studio* sebagai tempat pelaksanaan magang karena reputasinya dalam menghasilkan karya-karya visual yang inovatif dan relevan dengan tren pasar, seperti contohnya pengerjaan ilustrasi *trading card game* dan ilustrasi *game mobile*. Tidak hanya itu, studio tersebut juga merupakan studio yang dijalankan oleh *illustrator* terkenal seperti Joshua Raphael dan Ramza Ardyputra, sehingga penulis ingin memperluas koneksi serta mempelajari cara mereka

menggambar ilustrasi profesional. Pengalaman kerja praktik di studio ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai proses kreatif dan tanggung jawab seorang *digital illustrator* dalam sebuah lingkungan profesional sesuai standar internasional.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Penulis memiliki maksud dan tujuan magang untuk:

1. Syarat untuk kelulusan mata kuliah.
2. Sarana menambahkan pengalaman kerja berdasarkan pada *softskill* dan *hardskill*.
3. Mempelajari pengetahuan teknis ilmu ilustrasi digital sesuai standar internasional, secara spesifik pada *art style* realistis dan semi realistis.
4. Mempelajari *tought process* dalam mengerjakan sebuah ilustrasi digital; dan
5. Memperluas koneksi dalam dunia kerja ilustrasi digital.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses pelaksanaan magang diawali dengan pencarian studio ilustrasi yang memiliki *art style* realistis dan semi realistis seperti *Polar Engine* dan *Caravan Studio*. Namun, sayangnya kedua studio tersebut tidak membuka lowongan magang. Penulis pada awalnya mengalami kesulitan mencari studio yang serupa karena sangat sedikit dan rata-rata tidak membuka lowongan magang. Untungnya, penulis teringat dengan salah satu *illustrator* terkenal, yaitu Joshua Raphael, yang baru membuka studio ilustrasinya bernama *Divebound Studio*. Penulis kemudian menghubungi Joshua secara pribadi lewat *Instagram* untuk menanyakan lowongan magang pada tanggal 21 April 2025 dan alhasil diberikan kesempatan untuk magang di tempatnya.

Sebelum diterima, Joshua melihat portofolio pribadi penulis lewat akun *Instagram* penulis dan meminta untuk membuat 2 ilustrasi lagi dengan kualitas yang sama seperti ilustrasi terakhir penulis. Dengan ini, penulis mengikuti arahan Joshua dan mengumpulkan 2 ilustrasi lagi beserta *curriculum vitae* (CV) pada

tanggal 8 Mei 2025. Setelah mengumpulkan portofolio terbaru, penulis diminta untuk mengikuti tes masuk magang *Divebound Studio* dengan *brief* menggambar ilustrasi karakter Ezreal dari *League of Legends* dalam waktu 2 minggu. Selama tes tersebut, penulis diminta untuk secara rutin memberikan *update progress* gambar untuk diberikan *feedback*. Akhirnya, ilustrasi Ezreal penulis dapat diterima dengan baik oleh pihak *Divebound Studio* dan penulis diminta untuk lanjut ke tahap wawancara di kantor *Divebound Studio* pada tanggal 23 Juni 2025. Pada tahap ini, penulis kemudian diterima secara resmi untuk magang sebagai *digital illustrator* di *Divebound Studio* dengan rentan waktu 4 bulan dimulai dari 1 Juli 2025 sampai 31 Oktober 2025.

Detil penerimaan magang sebagai *digital illustrator* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Nama Perusahaan: *Divebound Studio*
2. Supervisor: Ramza Ardyputra
3. *Job role: Digital illustrator*
4. *Job Desc: Membantu mewarnai proyek digital illustrator lain dan membuat portofolio ilustrasi pribadi.*
5. Lama magang: 1 Juli 2025 – 31 Oktober 2025 (4 bulan)
6. Hari kerja: Senin – Jumat (WFO)
7. Jam kerja: 10.00-18.00
8. Alamat: Maggiore Junction 0/15, Kabupaten Tangerang, Banten, 15332.