

# **Bab I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini dunia telah berkembang dengan sangat pesat dalam hal industri terutama pada bidang teknologi. Industri kini sudah tidak lagi berkutat pada perkembangan secara fisik namun digital, hal ini dikarenakan teknologi ikut berkembang secara pesat yang membuat dunia masuk pada revolusi industri yang keempat atau biasa disebut dengan revolusi industri 4.0. Salah satu sektor industri yang memiliki pengaruh di Indonesia yaitu industri kreatif. Menurut Departemen Perdagangan RI tahun 2009, industri kreatif merupakan industri yang memanfaatkan kreativitas suatu individu untuk mewujudkan kesejahteraan sekaligus lapangan pekerjaan. Fokus dari industri ini sebagai pemberdayaan kreasi dan daya cipta.

Selama masa pandemi banyak usaha-usaha yang berjalan terbatas karena adanya beberapa kebijakan seperti Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang kemarin dilaksanakan sesuai dengan keputusan Presiden no. 21 tahun 2020 mengenai pembatasan sosial berskala besar. Hal ini menyebabkan beberapa perusahaan membuat keputusan melakukan Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) atau pemotongan pendapatan berdasarkan kebijakan perusahaan. Berdasarkan data Kementerian Ketenagakerjaan (Kemenaker) terhitung mulai 20 April 2020 telah terjadi PHK selama masa pandemi pada pekerjaan sektor formal sebanyak 241.431 orang dari 41.236 perusahaan yang ada. Menurut Genardi Atmadiredja (2020) seorang peneliti dari Puslitjak Kemendikbud, mengatakan bahwa masa pandemi dapat dimanfaatkan oleh para pelaku kreatif sebagai kesempatan untuk beradaptasi.

Di Indonesia industri kreatif telah memberikan kontribusi terhadap perekonomian. Hal ini dibuktikan oleh catatan dari Departemen Perdagangan 2008 mengenai industri kreatif yang telah memberikan dampak terhadap PDB pada tahun 2002 sampai dengan 2006 dengan rata-rata hingga 6,3%. Industri kreatif dikatakan mampu menyerap tenaga kerja hingga 5,4 juta dengan partisipan sebanyak 5,8%. Dilihat dari sektor ekspor, industri kreatif berhasil membukukan total ekspor 10,6% antara tahun 2002 hingga 2006 (Suparwoko, 2010). Adapun data mengenai

kontribusi industri kreatif, dilansir dari artikel yang ditulis oleh Ghofar (2022) pada laman [antaranews.com](https://antaranews.com) berdasarkan publikasi Kemenparekraf, tercatat pada tahun 2021 sektor ekonomi kreatif telah menyumbang Rp.1.134 Triliun PDB atau 6,98% dari total PDB Nasional.

Industri kreatif di kota Malang terdiri dari banyak subsektor seperti musik, desain produk, dan lainnya. Namun salah satu yang paling diminati adalah sektor aplikasi dan game. Dikutip dari laman [malangkota.go.id](https://malangkota.go.id), Bekraf menetapkan kota Malang termasuk dari sepuluh nominator kota kreatif. Loli Amalia Abdullah, Tim PMK3I Deputy Infrastruktur Bekraf mengutarakan bahwa Malang dinilai berbeda dibanding yang lain karena daerahnya bergerak di subsektor aplikasi dan *game* sedangkan daerah lain didominasi oleh subsektor kriya, kuliner atau *fashion*. Dari banyaknya pelaku industri kreatif yang ada di Malang, salah satu yang bergerak dibidang tersebut adalah studio Malang Illustrator Comic Artist atau biasa disebut MICA.

MICA merupakan sebuah komunitas yang bergerak dibidang ilustrasi dan komik, MICA pada awalnya merupakan sebuah komunitas yang digunakan sebagai forum bertemunya para ilustrator di kota Malang, namun sering berjalannya waktu komunitas ini semakin besar hingga menjangkau ilustrator dari luar kota Malang. MICA sendiri memiliki sebuah studio yang beranggotakan orang-orang dari dalam komunitas. Studio MICA dibuat bertujuan untuk mengajak anggota komunitas yang ingin benar-benar mendalami bidang ini dengan serius untuk bekerja sama dalam menangani sebuah projek. Studio ini mengerjakan projek seperti aset-aset ilustrasi dan komik.

Mengenai Ilustrasi yang merupakan bidang MICA, ilustrasi sudah digunakan sejak dulu hingga saat ini, ilustrasi digunakan ketika sebelum adanya teknologi seperti kamera, maka ilustrasi digunakan sebagai banyak hal seperti pengingat momen-momen bersejarah. Ilustrasi hingga saat ini masih digunakan dalam dunia medis sebagai media untuk melakukan pelatihan dan pendidikan seperti ilustrasi mengenai anatomi dan benda. Namun saat ini ilustrasi hampir digunakan di seluruh aspek kehidupan. Salah satunya gambar-gambar yang ada di setiap produk, *signage*, *brand*, periklanan dan sebagainya. Ilustrasi digunakan untuk mendeskripsikan informasi maupun pesan yang disampaikan (Kusrianto, 2009:70).

Penulis memilih MICA sebagai tempat untuk melaksanakan PKL dikarenakan MICA memiliki cara kerja dan gaya gambar yang sama dengan yang saya tekuni. Pada laporan ini, penulis akan membahas mengenai aset produk berbasis digital terutama ilustrasi. Ilustrasi sering kali banyak ditemui pada sebuah *game*, desain dan periklanan. Apabila diperhatikan, salah satu unsur yang ada di dalamnya terdapat ilustrasi yang biasanya digunakan sebagai aset. Studio MICA merupakan komunitas yang bergerak dibidang ilustrasi dan komik. Laporan ini nantinya akan berfokus pada komunitas ini yang memiliki relevansi dengan bidang yang ditekuni yaitu ilustrasi, terutama mengenai proyek yang ditangani penulis.

## **1.2 Batasan Masalah**

Permasalahan pada laporan ini akan diberikan beberapa batasan agar tidak melenceng dan meluas dari topik pembahasan sebagai berikut:

- a.) Permasalahan yang akan dibahas pada laporan ini hanya akan berfokus pada permasalahan yang terjadi di studio MICA pada masa kegiatan PKL yaitu mulai dari 4 Juli hingga 4 Oktober 2022.
- b.) Kegiatan akan berfokus pada permasalahan saat membantu pengerjaan proyek Ilustrasi yang ditugaskan oleh pendiri MICA dalam bentuk aset ilustrasi.

## **1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Tujuan dari penulisan laporan praktik kerja lapangan di MICA sebagai berikut:

- a.) Memberikan persiapan mahasiswa berupa ilmu yang di dapatkan dari tempat PKL. Sehingga nantinya dapat digunakan dalam dunia kerja di masa mendatang.
- b.) Memberikan ilmu dalam merancang suatu konsep kreatif dalam ilustrasi.
- c.) Memberikan ilmu mengenai standar ilustrasi yang sesuai dengan industri maupun pasar.

## **1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan**

Manfaat dirancangnya laporan ini setelah dilaksanakannya praktik kerja lapangan sebagai berikut:

### **1.4.1 Bagi Mahasiswa**

- a.) Diharapkan mahasiswa mampu memahami lingkup di dalam dunia kerja
- b.) Diharapkan mahasiswa mampu mengetahui proses penciptaan suatu ilustrasi.
- c.) Diharapkan mahasiswa mendapatkan ilmu *soft skill* maupun *hard skill* yang nantinya bisa diterapkan di dunia kerja maupun masyarakat.

### **1.4.2 Bagi Universitas Ma Chung**

- a.) Dapat memperkenalkan Universitas Ma Chung
- b.) Mempererat hubungan antara Universitas Ma Chung dengan MICA
- c.) Dapat mengetahui standar pendidikan yang bisa diberikan agar sesuai dengan standar lingkup dunia kerja.

### **1.4.3 Bagi Studio MICA**

- a.) Dapat mempererat hubungan antara Pihak MICA dan Universitas Ma Chung
- b.) Sebagai bukti evaluasi SDM setelah melakukan bimbingan selama masa praktik kerja lapangan berlangsung.
- c.) Memberikan pengetahuan mengenai standar SDM mahasiswa Ma Chung di bidang ilustrasi yang bisa digunakan sebagai kualifikasi SDM yang dibutuhkan.