

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman, teknologi dan komunikasi sosial manusia semakin maju juga. Komunikasi sosial ini seiring berjalannya waktu semakin luas juga jenisnya, salah satunya adalah komunikasi sosial digital berupa media sosial. Untuk masa ini, terdapat banyak media sosial yang tersedia yang biasa digunakan oleh masyarakat. Menurut Hidayat (2022), selain digunakan untuk berkomunikasi bersama teman, media sosial ini memiliki kegunaan yang jauh lebih luas lagi seperti *platform* bisnis, promosi, dan sebagainya. Media sosial itu seperti *Instagram, Twitter, Line*, dan masih banyak lagi.

Dalam dunia bisnis, media sosial sangat dibutuhkan untuk membangun relasi antara *customer* dengan perusahaan serta mengetahui lebih jelas demografis *customer* perusahaan. Untuk menarik perhatian atas pendapat perusahaan, dibutuhkan visual komunikasi yang jelas dan menarik mata. Itu sebabnya desain grafis dibutuhkan untuk menciptakan visual yang bagus agar tujuan dan informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh pemirsa.

Menurut Levanier (2022), desain grafis adalah praktik komunikasi visual, menggunakan citra untuk menyampaikan informasi dan konsep kepada pemirsa. Desain grafis itu sendiri memiliki banyak jenis namun jenis utama yang paling sering dipakai di media sosial adalah *single image, carousel post*, dan *poster*. Menurut penulis, seiring berjalannya waktu dan perkembangan sosial media, penggunaan grafis desain semakin meningkat dan diperlukan perusahaan untuk meningkatkan relasi antara perusahaan dan target konsumen di sosial media. Oleh sebab itu, penulis melamar menjadi desain grafis untuk mempelajari lebih dalam dunia kerja dibidang grafis desain. Penulis berharap bisa lebih mengerti *workflow* atau alur kerja perusahaan yang berhubungan dengan desain grafis.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Alasan utama penulis memilih menjadi grafis design di Brand Media Indonesia karena penulis cukup handal di bidang grafis design, namun ada beberapa faktor lain dalam pemilihan tempat kerja.

- Lokasi tempat kerjanya yang pada awalnya penulis kira dekat dengan rumah penulis di Serpong. Namun karena kurangnya *survey* tempat kerja, ternyata lokasinya cukup jauh dari rumah penulis di Serpong.
- Harapan penulis masuk sebagai desainer grafis di Brand Media Indonesia karena penulis ingin memperluas *portfolio* dan pengalamannya di bidang grafis. Dengan adanya pengalaman magang, penulis mendapatkan banyak kemampuan baru dan memperdalam kemampuan software seperti *Adobe family* (Photoshop, Illustrator, After effect, Premiere).
- Pengambilan magang ini juga bertujuan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film di Universitas Multimedia Nusantara

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada awalnya, penulis melamar pekerjaan melalui website Glints ke berbagai tempat kerja yang membuka lowongan pekerjaan grafis desain yang dikarenakan penulis cukup mahir di bidang desain grafis. Penulis memilih pekerjaan yang kantornya dekat maupun jauh dari rumah. Namun hanya sedikit yang memperhatikan lamaran kerja penulis. memasuki bulan Mei awal, penulis melihat post rekrutmen untuk menjadi desainer grafis yang disebar oleh salah satu mahasiswa di grup besar UMN film di Line. Di dalam *post* rekrutmen itu, Brand Media Indonesia sedang mencari posisi grafis desain dan *motion graphic artist*, disebutkan tugas desainer grafis di perusahaan mereka adalah mendesain aset dan konten grafis dalam bentuk *still image* atau *motion graphic* bersama dengan konten kreator. Lowongan magang ini juga menawarkan gaji dengan waktu kerja 9 pagi hingga 6 sore. Setelah itu, penulis mengirimkan CV (CV tersebut

mengandung hidup dan sikap penulis, pengalaman dan *achievement*, *software skills*, dan pendidikan) dan *portfolio* ke email HR Brand Media Indonesia.

Setelah 2 minggu, penulis mendapatkan *follow up* bahwa penulis diterima namun belum bisa memberikan surat tanda terima magang yang dikarenakan penulis belum memberikan *cover letter* (pada saat itu, pekerjaan penulis belum mendapat *approval* PIC, sehingga belum bisa *generate* PDF *cover letter* untuk Brand Media Indonesia). Setelah beberapa hari, penulis pun mendapat *approval* dan mendapatkan *cover letter* dan langsung mengirimnya ke HR Brand Media Indonesia. Namun penulis belum bisa memulai periode magang yang dikarenakan penulis sedang menjalani semester dan mendekati UAS, jadi penulis membuat rencana untuk memulai tepat setelah UAS berakhir yaitu 10 Juni 2022.

Setelah berakhirnya UAS di tanggal 9 Juni, penulis langsung memulai periode magangnya di Brand Media Indonesia. Karena letaknya yang cukup jauh dari rumah, penulis harus menyewa kost di sekitar tempat kerja tersebut, tempat kost tersebut juga sangat dekat dengan lokasi kerja penulis sehingga cukup berjalan kaki untuk mencapai lokasi tempat kerja.

Jam kerja Brand Media Indonesia dimulai dari 9.00 namun tidak ada ketentuan untuk datang tepat waktu, jadi ketika penulis hadir ditempat kerja jam 8.50, tempat kerja masih sangat sepi. Pada jam 9, HR Brand Media Indonesia bertemu dan mengobrol sedikit dengan penulis, setelah itu penulis dipertemukan dengan kepala divisi grafis desain (*supervisor*). Kepala grafis desain (*supervisor*) melakukan *interview* kecil untuk mengetahui lebih jelas tentang latar belakang penulis. Tidak lama setelah itu penulis diberi pekerjaan oleh karyawan grafis desain untuk mengedit video. Untuk di hari pertama, penulis belum diberi banyak pekerjaan. Pada jam 18.00, penulis pulang ke kost yang dikarenakan jam operasional Brand Media Indonesia berakhir di jam tersebut.