



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Graphic design* adalah istilah untuk aktivitas modern yang menggabungkan huruf, ilustrasi, fotografi, kartun, percetakan, dan elemen visual lainnya untuk keperluan informasi, instruksi, atau persuasi. *Graphic design* menghasilkan produk seperti poster, buku, brosur, simbol, merek, kemasan dan elemen budaya visual kontemporer lainnya (Lin Su-hsing, 2009). *Graphic design* penting sebagai alat untuk meneliti media sosial dan pengaruhnya terhadap cara berkomunikasi dengan merek dan pasar dengan membentuknya menjadi jenis pasar yang berbeda dan baru, yang dicoba untuk dipahami oleh pengguna dan merek.

Media sosial berkaitan dengan *branding*, dan sebuah penelitian menunjukkan bahwa 82% manajer di Amerika menggunakannya sebagai alat *branding* (Herder, 2009). Media sosial muncul sebagai alat penting bagi keperluan *branding*, *design* dan *commercial*. Memahami peran *graphic design* dalam *branding* sangat penting. Penggunaan media sosial dalam *branding* untuk keperluan *commercial* dan sebagainya menjadi tantangan tersendiri bagi para desainer. Mereka merancang ruang media sosial, di mana tampilan dan nuansa serta konten diatur oleh keperluan *commercial*, *branding* dan sebagainya. Oleh karena itu, pekerjaan *graphic design* meliputi desain sebagai penjaga yang mempromosikan merek atau *brand* dalam ruang sosial terutama ruang situs media sosial (Sara Gancho, 2013).

KapanLagi Youniverse adalah perusahaan situs *internet* yang fokus memberikan jasa melalui konten *online* atau media sosial yang bentuknya memanfaatkan *graphic design* dalam keperluan *commercial* dan *branding* seperti *banner*, *microsites*, dan sebagainya. Oleh karena itu penulis memilih melakukan kegiatan magang di perusahaan KapanLagi Youniverse untuk melatih kemampuan di bidang *graphic design* sekaligus menambah pengetahuan tentang detail penggunaan *graphic design* dalam *commercial*, *branding* dan sebagainya.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Pelaksanaan magang penulis yang dilakukan selama kurang lebih dua bulan dilakukan di KapanLagi Youniverse cabang Liputan Enam Dot Com memiliki maksud sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan di bidang seni dan desain yang telah dipelajari di Universitas Multimedia Nusantara
2. Memperbanyak koneksi dan salinan hubungan dalam persiapan memasuki dunia kerja.
3. Menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai proses-proses dunia kerja.
4. Mengenal dan mempelajari sopan santun, etika dan aturan yang terdapat dalam dunia kerja.
5. Sebagai syarat kelulusan menempuh program S1 Universitas Multimedia Nusantara di bidang Seni dan Desain, studi Film dan Animasi.

Sementara tujuan dari kerja magang ini adalah membuat dan *me-resize* desain keperluan promosi *social media campaign* seperti keperluan *banner*, *livestreaming* dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan *brand* klien KapanLagi Youniverse.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Berdasarkan seminar pembekalan Magang yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara tanggal 26 Agustus 2019, prosedur pelaksanaan kerja magang penulis adalah sebagai berikut:

### **1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksanaan kerja magang dimulai pada tanggal 13 Juli 2020 di PT. Kapanlagi Youniverse cabang Liputan Enam Dot Com yang lokasi kantor cabang tersebut terletak di SCTV Tower Lantai 21, Jalan Asia Afrika Nomor 6, Gelora, Kecamatan Tanah Abang, Jakarta Pusat. Akan tetapi, surat penerimaan perusahaan baru diberikan kepada pihak Universitas dari tanggal 24 September 2020. Oleh karena itu, pelaksanaan magang saya terhitung dari tanggal 24 September 2020 hingga 13 November 2020 yang berjumlah 37 hari kerja dengan

pelaksanaan magang *full-time* penulis dilaksanakan setiap hari Senin sampai Jumat pukul 09:00 pagi sampai pukul 18:00 sore WIB dengan waktu istirahat terhitung 1 jam sehingga setiap harinya jam kerja penulis berjumlah 8 jam. Jadwal ini telah disepakati oleh pihak perusahaan dan pihak penulis.

## 2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis diterima untuk magang sebagai *intern graphic design* di divisi *Product Commercial* PT. KapanLagi Youniverse cabang Liputan Enam Dot Com mulai dari 13 Juli 2020. Selama melakukan magang, penulis melaksanakan kerja magang tersebut secara WFH (*Work From Home*), dan melaksanakannya secara WFO hanya pada tanggal 15 Juli 2020 dan 31 Agustus 2020. Pada awal magang penulis mendapatkan bimbingan mengenai jenis pekerjaan yang penulis akan kerjakan selama magang melalui pertemuan Zoom dengan pembimbing. Selama melakukan pelaksanaan magang, penulis dibimbing oleh Reza Fahlevi yang menjabat sebagai *Sr. Product Manager*. Periode Magang penulis baru mulai dihitung dari tanggal 24 September 2020 sesuai dengan tanggal *submit* Surat Penerimaan Magang dari penulis ke pihak UMN.