



### **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

Dewasa ini, fenomena digitalisasi tidak bisa dihindari lagi. Segala macam aspek di dalam kehidupan mengalami suatu bentuk pergeseran dari zona konvensional ke arah digital yang ritmenya sangat cepat dan pasti terjadi. Pelaku bisnis mulai harus merubah pola pikir, perilaku, kebiasaan mereka sesuai dengan apa yang menjadi sebuah kebudayaan baru ada di khalayak luas agar tidak tergerus oleh zaman. Ditambah lagi dengan munculnya pengusaha-pengusaha muda yang mulai melek akan pentingnya tampilan visual dalam memasarkan produk mereka. Disinilah peran orang-orang kreatif dengan kemelekannya di dunia digital banyak dicari para pengusaha untuk memasarkan produk-produk garapannya. Di dalam dunia digital marketing, *engagement* menentukan penjualan. Salah satu cara meningkatkan *engagement* adalah dengan penggunaan tampilan visual yang menjanjikan dan sedap dipandang. Di dalam dunia desain grafis, para studio dan agensi desain juga berlomba-lomba memberikan solusi yang paling tepat dan efektif dari masalah visual sesuai kebutuhan klien.

Sciencewerk *Design* yang dibentuk sebuah studio desain multisektoral dan interdisiplin mempunyai kelebihan yaitu banyaknya layanan grafis yang ditawarkan. Mulai dari *design directory* yang mengidentifikasi masalah grafis yang dimiliki klien hingga ke tahap eksekusi dari permasalahan yang ada. Jangkauan service dari Sciencewerk Design di antaranya adalah *Design Direction, Identity Design, Illustration, Packaging Design, Environmental Graphics, UI/UX, Motion and Animation, Social Media Content* dan lainnya. Jangkauan – jangkauan tersebut bisa menjadi penyokong kebutuhan visual organisasi atau usaha demi meningkatkan *engagement*.

Maka dari itu, penulis selaku desainer grafis mendaftarkan diri untuk menjalani praktek kerja magang di Sciencewerk *Design*. Tujuannya adalah agar merasakan kehidupan di sebuah studio desain yang bersinggungan langsung dengan bisnis desain. Kemudian, meningkatkan kemampuan diri dalam

menciptakan *layout* yang lebih baik dan ilustrasi yang lebih matang agar bisa menciptakan desain yang baik. Karena seringkali penulis merasa kurang bisa percaya diri dengan kemampuan diri sendiri. Dengan bergabungnya penulis sebagai intern di Sciencewerk *Design* harapan penulis adalah bisa meningkatkan kemampuan diri sendiri dan mendapat masukan-masukan dari individu-individu yang lebih berpengalaman dan memiliki kemampuan lebih. Harapan penulis di masa depan adalah untuk bisa menjangkau para klien dan juga menyediakan kebutuhan visual mereka. Agar tingkat *engagement* semakin tinggi sehingga dapat meningkatkan profit bagi perusahaan mereka.

## **1.2. Maksud Kerja Magang**

Berikut ini adalah penjelasan dari maksud dan tujuan penulis mengikuti praktek kerja magang di Sciencewerk *Design*.

### **1.2.1 Maksud Kerja Magang**

Maksud dari kerja magang yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut

1. Mendapatkan pengalaman kerja secara nyata di Sciencewerk *Design* sebagai salah satu design studio terbaik di Indonesia dengan menerapkan berbagai ilmu yang telah didapatkan di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengadopsi cara kerja dan etos kerja yang dimiliki desainer grafis *in-house* di Sciencewerk *Design*.
3. Memperkaya ilmu baru yang belum pernah didapatkan semasa kuliah.
4. Mendapatkan pengetahuan tentang pengalaman bisnis desain grafis di Indonesia dan apa yang sedang terjadi di industri saat ini.
5. Menjalin koneksi profesional dengan individu-individu kreatif di Sciencewerk *Design* dan bertukar ide kreatif dengan mereka.
6. Penulis memiliki sebuah intensi pribadi untuk melakukan kerja praktek magang di Kota Surabaya. Selain pada awalnya ingin bekerja di

Sciencewerk *Design*, tetapi penulis juga ingin memperluas wawasan dan merasakan hidup di kota lain.

### **1.2.2 Tujuan Kerja Magang**

Tujuan dari kerja magang yang dilakukan penulis adalah:

1. Mempelajari tentang teknik yang belum didapat semasa perkuliahan.
2. Melatih kemampuan berpikir: mencerna, menganalisa dan mengeksekusi *brief* yang telah diberikan dan menerima revisi desain dengan baik.
3. Memperkuat dan melatih *design sense*.

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

Berikut ini adalah rincian waktu pelaksanaan kerja magang dan prosedur kerja magang yang dilakukan penulis. Di bab ini juga terlampir perincian tentang absensi dan perizinan yang telah dilakukan oleh penulis.

#### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Magang**

Di dalam kontrak praktek kerja magang, penulis diberikan kesempatan untuk bekerja di kantor Sciencewerk *Design* sebagai pekerja praktek magang selama 3 bulan, terhitung mulai dari hari Senin, 12 Agustus 2019 hingga hari Selasa, 12 November 2019. Sesuai dengan aturan yang berlaku di Sciencewerk *Design*, pelaksanaan magang dimulai di hari Senin dan berakhir di hari Jumat. Maka, di dalam seminggu terdapat 5 hari aktif bekerja. Waktu operasional kantor Sciencewerk *Design* yang fleksibel memperbolehkan para desainer bebas datang pada pukul 09.00 pagi hingga pukul 11.00 siang. Kemudian dalam kesehariannya, kantor Sciencewerk *Design* pada hari biasa tutup pada pukul 20.00 malam. Meskipun begitu, para desainer diperbolehkan untuk pulang di atas pukul 20.00 malam ketika pekerjaan dikira sudah selesai. Penulis biasanya datang ke kantor pukul 09.30 pagi dan selesai pukul 20.00 malam, dengan waktu istirahat makan siang yaitu 1 jam lamanya. Setelah dihitung, total waktu yang telah ditempuh penulis dalam melakukan kerja magang adalah selama 58 hari atau kurang lebih 450 jam.

Penulis bersyukur bahwa selama proses kegiatan praktek kerja magang, penulis dan peserta magang yang lain sangat dimaklumi perihal absen. Tetapi, bukan berarti penulis bisa bertindak sesuka hati terhadap fasilitas tersebut. Selama kerja praktek magang, penulis telah absen sebanyak 9 hari. Sebab dari absensi penulis yaitu sakit dan harus diopname di rumah sakit selama 3 hari karena mengalami keracunan makanan (16, 17 dan 19 Agustus 2019), kembali ke Gading Serpong untuk melakukan bimbingan pertama, serta mengikuti seminar IdeaFest 2019 (4 Oktober 2019), sakit demam (10 Oktober 2019) dan terdapat acara keluarga yang tidak bisa diwakilkan yaitu diberi informasi bahwa oma sakit serta harus melakukan perpanjangan paspor (31 Oktober, 1 dan 4 November 2019).

### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Program magang di Universitas Multimedia Nusantara dilaksanakan pada tahun keempat atau pada semester 7 atau 8 masa perkuliahan. Ketentuan wajib mengikuti program magang antara lain telah mengambil 100 SKS dan lulus. Kemudian, mahasiswa paling minimal memiliki IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) sebesar 2.00, memiliki maksimal dua nilai D dan tidak memiliki nilai E dari semester 1 hingga 6. Tak hanya itu, pihak kampus Universitas Multimedia Nusantara juga mengadakan sebuah pembekalan magang yang wajib dihadiri oleh seluruh mahasiswa. Pembekalan tersebut sangat berguna untuk memberikan “lampu merah” tentang apa yang jangan dilakukan selama kerja praktek magang dan “lampu hijau” tentang apa yang harus dilakukan saat berada di tempat kerja magang.

Selanjutnya, prosedur pelaksanaan program magang adalah pengisian formulir KM-01 atau yang biasanya dikenal sebagai formulir pengajuan kerja magang. Di dalam formulir KM-01, penulis menuliskan 5 nama perusahaan yang diminati yang merupakan calon tempat kerja magang penulis. Kemudian, penulis meletakkan formulir KM-01 yang telah dilengkapi datanya di meja koordinator pelaksana praktek kerja magang. Penulis menuliskan lima perusahaan/studio yang diinginkan, antara lain: Deloitte, Sciencewerk Design, Leon Design Studio, Ralali.com dan Dana Indonesia.

Pada tanggal 20 Juli 2019, penulis mengirimkan email kepada kelima perusahaan tersebut pada pukul 10.00 pagi. Dari kelima perusahaan yang telah penulis cantumkan, hanya Sciencewerk Design yang merespon email dari penulis dua hari setelah pengiriman email. Yaitu pada tanggal 22 Juli 2019 pada pukul 19:09 melalui WhatsApp oleh Bapak Danis Sie. Disitu penulis dinyatakan lolos ke tahap wawancara yang diadakan pada tanggal 30 Juli 2019 pada pukul 11.00 siang melalui sambungan Skype. Dan pada tanggal 30 Juli 2019 hari yang sama dengan tahap wawancara, penulis dinyatakan diterima dan diberikan kesempatan untuk bergabung dengan tim Sciencewerk Design selama 3 bulan lamanya sebagai intern. Program praktek kerja magang dimulai pada hari Senin tanggal 12 Agustus 2019 di Sciencewerk Design, Jalan Raya Sukomanunggal Jaya BB33, Surabaya. Selama mengikuti kegiatan praktek kerja magang di Sciencewerk Design, penulis bertempat tinggal di Jalan Tanjungsari Baru 3 Nomor 4 yang jaraknya 150 meter dari lokasi Sciencewerk Design. Pada kesehariannya penulis menempuh perjalanan dengan berjalan kaki karena letak tempat tinggal yang relatif dekat dengan kantor. Selama kerja praktek magang, penulis melengkapi dokumen-dokumen magang yaitu KM-02 hingga akhir.