



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

Desain grafis sudah menjadi bagian dari manusia sejak zaman dahulu sebagai sarana untuk berkomunikasi. Berakar dari simbol sederhana, hingga menggunakan perangkat elektronik yang canggih. Perkembangan desain grafis dalam interaksi komunikasi tersebut, membuat manusia terus membutuhkan desain grafis. Hingga kini, penerapan media yang sering digunakan adalah media digital. Era digital mempunyai keunggulan yaitu mempermudah masyarakat dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Dalam pengaplikasiannya pun desain membutuhkan sebuah media. Media tersebut akan menjadi wadah untuk berkomunikasi, baik melalui media *outdoor*, *indoor* ataupun *audio visual*.

Salah satu perkembangan nyata di era digital, yaitu *game online*. *Game online* merupakan salah satu olahraga elektronik yang disenangi banyak orang. Perkembangan *game online* di Indonesia saat ini termasuk sangat pesat, contohnya yang terbaru adalah tim nasional Indonesia baru saja memenangkan sejumlah medali perak di SEA Games 2019 dalam bidang *esports*.

Demi mendapatkan gelar sarjana (S.Ds), Universitas Multimedia Nusantara sebagai institusi, mewajibkan mahasiswanya untuk melakukan program *internship* agar dapat mempersiapkan mahasiswanya di kemudian hari. Universitas Multimedia Nusantara merupakan kampus yang berbasis multimedia dan kerap mengikuti perkembangan zaman, maka penulis mencari perusahaan yang selaras dengan kampus.

Penulis tertarik untuk mengikuti tren *esports* karena penulis memang senang dengan bermain *game online*. Maka dari itu penulis mencari tempat praktik kerja magang yang lebih memiliki fokus kepada bidang tersebut. Pada akhirnya

penulis menemukan PT Bubu Kreasi Perdana yang pada saat itu akan mengadakan kejuaraan *esports*. Terlebih, PT Bubu Kreasi Perdana memiliki tim khusus *esports* yang akrab disebut dengan Bubu *Gaming*.

PT Bubu Kreasi Perdana merupakan salah satu agensi digital tertua di Indonesia yang bergerak di bidang digital dan menyediakan berbagai layanan seperti konsultasi pemasaran, strategi, SEO, SEM, iklan digital, pengembangan *website* dan aplikasi, serta desain *brand*. Dengan variasi penawaran yang ditawarkan oleh Bubu, penulis tertarik untuk belajar mengaplikasikan desain pada media *digital* dan memperdalam pengetahuan serta kemampuan dalam pembuatan desain. Penulis juga tertarik mendaftar kerja magang di PT Bubu Kreasi Perdana karena penulis ingin belajar lebih dalam tentang *esports* dengan tim Bubu *Gaming*. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mendapati keselarasan antara Universitas Multimedia Nusantara dengan PT Bubu Kreasi Perdana.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang yang dilakukan di PT Bubu Kreasi Perdana bermaksud untuk :

1. Bekerja di PT Bubu Kreasi Perdana dibidang *creative intern* dengan maksud untuk membantu pekerjaan tim *creative* dalam mengerjakan desain yang dibutuhkan oleh perusahaan.

Kerja magang yang dilakukan di PT Bubu Kreasi Perdana bertujuan untuk :

1. Memperoleh pengalaman kerja nyata sebagai desainer grafis di dalam sebuah agensi digital.
2. Mengembangkan kemampuan desain seperti desain *interface website* dan sosial media serta menambah karya untuk keperluan portofolio pribadi.
3. Membentuk relasi dengan orang-orang baru yang lebih berpengalaman di bidangnya masing-masing, terutama dalam bidang yang bersangkutan dengan pekerjaan desain grafis.
4. Sebagai syarat yang ditentukan oleh kampus Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar sarjana desain.

1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Proses pelamaran kerja magang dimulai dengan mengirimkan CV dan portofolio kepada perusahaan melalui *e-mail* pada 24 Juli 2019 dan kemudian dibalas pada 25 Juli 2019. Wawancara dilakukan pada 29 Juli 2019 sekaligus *briefing* dan persetujuan tentang sistem kerja, serta pemberitahuan bahwa penulis dapat memulai kerja magang pada 5 Agustus 2019, dengan kesepakatan bahwa penulis dapat bekerja selama tiga bulan dan selesai pada 31 Oktober 2019. Penulis bekerja selama sembilan jam per hari, dari hari Senin sampai Jumat, pukul 9.00 WIB sampai 18.00 WIB dengan waktu istirahat satu jam per hari kerja. Penulis menyelesaikan kerja magang dengan total waktu selama 481 jam dalam tiga bulan kerja magang.

Apabila pekerjaan belum selesai dikerjakan pada jam kerja, Bubu memperbolehkan penulis untuk melanjutkannya di luar jam kerja. Penulis juga beberapa kali harus mengerjakan tugas di luar jam kerja karena adanya revisi mendadak dari tim *account* maupun *General Manager*. Penulis sebagai pekerja magang juga diajak untuk menemui klien secara langsung, dengan tujuan dapat memahami permintaan klien dengan lebih baik dan dapat menjelaskan hasil desain yang sudah penulis buat dengan lebih detail. Setiap pekerjaan yang sudah dibuat akan diasistensi oleh *Senior Art Director* dan/ atau *General Manager* untuk memastikan pekerjaan yang sudah dikerjakan memenuhi standar desain, *brief* dari klien, dan pantas untuk dipublikasikan.

Pekerjaan yang diberikan sehari-hari bisa dari *Director*, *Business Director*, *Social Media Wizard*, *Account Executive*, dan lain-lain yang membutuhkan desainer. Pekerjaan dapat diberikan secara mendadak atau telah diberikan *brief*. Penulis sebagai pekerja magang tidak dibatasi dengan hanya sebagai pemberi bantuan atau pelengkap dalam sebuah proyek, tetapi penulis juga diberikan proyek sendiri yang harus dipertanggung jawabkan di bawah pengawasan *Senior Art Director*. Pada akhir kerja magang, penulis dapat menggunakan seluruh kerjaan yang sudah dikerjakan selama magang sebagai portofolio pribadi dan sudah disetujui oleh *Senior Art Director*.