

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di era yang serba digital, media pembelajaran berbasis online semakin marak. Titik Pintar merupakan salah satu perusahaan aplikasi yang bergerak dalam bidang edukasi. Dirancang untuk murid sekolah dasar, Titik Pintar ingin memberikan pengalaman belajar yang seru dan interaktif. Memiliki visi dan misi dapat menghidupkan setiap rasa ingin tahu siswa sekolah dasar dengan cara memberikan hidup pada buku pelajaran mereka dalam bentuk aplikasi game yang mudah beradaptasi, cerah, dan berwarna-warni, membuat penulis tertarik untuk melakukan praktik kerja magang di perusahaan Titik Pintar karena penulis ingin turut andil dalam proses pembuatan konten pembelajaran yang menarik untuk anak, penulis meyakini bahwa pengetahuan bukan hanya didapat melalui buku cetak, namun bisa dikemas dengan konsep semenarik mungkin agar anak dapat mendapatkan pengalaman yang lebih menyenangkan saat belajar.

Penulis juga melihat *feeds* instagram Titik Pintar memiliki gaya visual yang khas dan juga menggunakan warna-warna *vibrant*. Penulis ingin belajar sekaligus mengasah kemampuan membuat ilustrasi vektor dan mencoba membuat berbagai macam karakter desain seperti yang penulis lihat pada instagram maupun situs web resmi Titik Pintar. Penulis juga ingin mendapat pengalaman baru dalam bidang *User Interface (UI)* dikarenakan penulis ingin belajar mengenai tampilan yang ada pada aplikasi. Penulis ingin mendapatkan pengalaman kerja nyata selama di Titik Pintar dengan bekal ilmu dan pengetahuan yang selama ini penulis dapatkan selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara dengan harapan dapat menambah pengetahuan dalam bidang desain grafis. Dengan adanya praktik kerja magang ini penulis juga ingin mengasah kemampuan bersosialisasi serta kemampuan membangun relasi di dunia kerja.

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

Kerja magang di Titik Pintar ini dilakukan bertujuan untuk:

1. Memperoleh pengalaman nyata sebagai *UI Graphic Designer* dalam suatu perusahaan aplikasi.
2. Menambah keterampilan dalam bidang-bidang yang berkaitan dengan desain grafis seperti *User Interface (UI)*, *character design*, *vector art*, *content writer*, *merchandise*, dan lain-lain.
3. Mengembangkan kemampuan desain dalam bidang *User Interface (UI)*.
4. Belajar bersosialisasi serta membangun relasi didalam lingkungan kerja.
5. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain.

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

Proses melamar kerja magang dimulai dengan pengiriman CV dan portfolio kepada perusahaan Titik Pintar melalui e-mail pada tanggal 16 Agustus 2019 yang kemudian langsung direspon dalam waktu kurang lebih 30 menit. Wawancara diadakan 6 hari kemudian pada tanggal 22 Agustus 2019 yang jatuh pada hari Kamis.

Pada tahap wawancara, penulis diwawancarai oleh Claeret Xiao selaku *Product Director* dan juga oleh Arifan Adiputra selaku *Graphic Designer* di Titik Pintar. Pada sesi wawancara penulis menjelaskan mengenai portfolio dan juga ketentuan-ketentuan akademis dari Universitas. Pada akhir sesi wawancara Claeret Xiao selaku *Product Director* menyatakan bahwa penulis diterima sebagai pegawai kerja magang di Titik Pintar. Setelah pernyataan diterima magang, penulis diberi penjelasan mengenai sistem kerja dan penjelasan mengenai kedudukan penulis didalam perusahaan. Penulis diperkenalkan kepada CEO dan juga seluruh karyawan yang ada pada masing masing departemen dan divisi yang ada di Titik Pintar. Setelah proses perkenalan, penulis diberikan kontrak kerja untuk dibaca terlebih dahulu lalu kemudian dapat penulis tanda tangani.

Praktik kerja magang dilakukan 4 hari kemudian, yaitu pada hari senin tanggal 26 Agustus 2019. Sesuai dengan kesepakatan antara penulis dan juga perusahaan, penulis melaksanakan praktik kerja magang selama 2 bulan. Terhitung mulai tanggal 28 Agustus- 1 Oktober 2019. Berdasarkan peraturan dari perusahaan, jam kerja dimulai dari jam 08:00 pagi sampai dengan 18:00 atau 9 jam perhari dengan jam istirahat mulai dari 12:00 – 13:00 siang, yang jika dikurangi 1 jam istirahat, penulis melakukan praktik kerja magang selama 8 jam perhari. Namun jam masuk dan jam pulang kerja termasuk fleksibel, jika penulis mulai masuk kerja jam 08:00 penulis dapat pulang lebih awal yaitu pada pukul 17:00. Penulis juga sering melakukan kerja lembur untuk menyelesaikan pekerjaan yang harus selesai hari itu juga, jadi terkadang penulis dapat melakukan praktik kerja magang lebih dari 8 jam perhari (sudah dikurangi 1 jam istirahat).

Pekerjaan sehari-hari dapat diperoleh dari *Product Department (Product Director, Senior Graphic Designer)*, ataupun dari *Education Department (Head of Education, Education Specialist)*. Jika penulis mendapatkan pekerjaan dari *Product Department* biasanya penulis mendapatkan pekerjaan yang berkaitan dengan *merchandise, character design, dan User Interface (UI)*. Jika penulis mendapatkan pekerjaan dari *Education Department* penulis mendapatkan pekerjaan yang berkaitan dengan edukasi, seperti membuat visual pertanyaan dan juga visual penjelasan dari setiap topik pembelajaran.

Setiap hari pukul 09:00 pagi sebelum memulai proses kerja, perusahaan selalu mengadakan *morning stand-up meeting* dimana seluruh tim berdiri membentuk lingkaran dan satu per satu melaporkan kegiatan dan pekerjaan yang telah dilakukan sehari sebelumnya, membahas kesulitan yang ditemui, serta memberi tahu pekerjaan yang akan dilakukan pada hari tersebut.

Setiap akhir minggu pada hari kerja yaitu setiap hari Jum'at, penulis akan mengumpulkan semua tugas yang telah penulis selesaikan dan telah melalui proses pengecekan konten dan juga desain pada satu folder yang telah disediakan oleh perusahaan. Setiap hari Jum'at juga selalu diadakan rapat evaluasi untuk mereview

seluruh kegiatan dan pekerjaan yang telah tim dan penulis lakukan selama satu minggu. Rapat evaluasi bertujuan untuk meningkatkan kinerja tim dengan cara memberikan kritik, saran, maupun memberi tahukan kendala yang dialami selama proses kerja berlangsung, yang kemudian bersama sama mencari solusinya.