



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

Perkembangan teknologi semakin hari semakin berkembang seiring berjalannya waktu. Tidak hanya merambat pada perkembangan teknologi dalam komunikasi, namun juga perkembangan dalam hal memperjual-belikan barang atau jasa. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pelaku usaha yang membuka toko secara *online*. Maraknya perkembangan para pelaku usaha dibidang *digital marketing*, membuat orang – orang mudah untuk memasarkan barang atau jasa, maupun membeli sebuah barang atau menggunakan jasa. Toko *online* membuat semua kegiatan jual beli menjadi lebih praktis, mudah, dan cepat hanya dalam beberapa kali menekan layar. Di era pandemi *COVID-19* ini, toko *online* lebih untung dibandingkan dengan toko *offline*, karena kegiatan di luar rumah harus diminimalisir, sehingga masyarakat harus terbiasa melakukan segala sesuatu lebih banyak di dalam rumah, termasuk kegiatan memperjual-belikan barang atau jasa. Salah satu studio yang bergerak dibidang *digital marketing* adalah Relix Studio.

Relix Studio adalah perusahaan yang berdiri di bidang *photography* dan *branding*. Studio *photography* dan *branding* ini memiliki divisi *Creative and Photography*, yang mengerjakan dan mengatasi hal-hal yang tentunya berhubungan dengan membuat sebuah *brand*, memfoto berbagai produk seperti *pack shot product* maupun *photo styling*, juga mendesain sosial media seperti *feeds instagram*, *story instagram*, hingga membuat desain buku menu. Hal – hal tersebut dapat meningkatkan *brand awareness* dan juga dapat mempromosikan sebuah *brand* secara *online*, sehingga orang – orang tidak perlu keluar untuk mengenal atau mempelajari sebuah *brand*. Salah satu faktor yang dapat menciptakan ketertarikan akan media promosi dan *brand awareness* adalah desain grafis. Melalui sosial media, brand maupun konten – konten yang berhubungan dengan media promosi dapat tersampaikan dengan mudah dan cepat serta dapat membangun *brand image* suatu perusahaan dengan adanya desain grafis.

Magang merupakan salah satu mata kuliah yang sangat penting bagi mahasiswa dan wajib diikuti oleh semua mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Mata kuliah magang bertujuan dalam hal mempraktikan dan menyalurkan semua ilmu – ilmu yang telah dipelajari oleh mahasiswa dari awal semester hingga pada akhir semester. Magang dapat mengasah kemampuan mahasiswa serta menambah wawasan lebih yang mungkin tidak didapatkan selama kuliah, selain itu dapat juga menambah konektivitas. Sekarang ini penulis mendapatkan sebuah kesempatan untuk melakukan praktik kerja magang di Relix Studio, lalu penulis ditempatkan di divisi *Creative and Photography*, dimana penulis mendapatkan tugas dalam hal *branding* dan juga mempromosikan sebuah produk.

Dalam melakukan praktik kerja magang ini, penulis tidak hanya melakukannya untuk memenuhi syarat untuk kelulusan, namun juga penulis ingin menambah banyak ilmu, wawasan, mengembangkan ide, dan membentuk karakter di dalam suatu lingkungan kerja. Penulis memilih untuk melakukan praktik kerja magang di Relix Studio karena penulis mengetahui bahwa Relix Studio sejalan dengan minat penulis, penulis ingin lebih mengembangkan kemampuan penulis dibidang *photography*, terutama *pack shot* dan juga *photo styling*. Selain itu juga Relix Studio sudah banyak menangani *client* besar seperti produk pakaian dalam seperti *Hush Puppies*, *Byford*, *Chameleon*, *Disney*, *Samanea*, dan juga berbagai produk – produk lainnya, seperti produk sepatu *Neofarbe*, restoran *Sakura Tei*, tempat yoga dan pilates *Body Connection Pilates*, dan lainnya. Maka dari itu, penulis ingin berkontribusi dalam memasarkan maupun membangun produk – produk tersebut sehingga mendapatkan lebih banyak pengalaman.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan magang yang dilakukan oleh penulis selama ini adalah untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara dan juga mendapatkan pengalaman berharga agar dapat menjadi bekal untuk kelanjutan karir penulis selanjutnya. Selain itu, maksud dan tujuan lainnya yaitu:

1. Mempraktikkan ilmu yang telah dipelajari selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara.
3. Menggali lebih dalam potensi dan mempelajari kemampuan baru di bidang desain grafis.
4. Mempelajari sistem kerja dan peran desainer grafis pada sebuah studio yang bergerak di bidang digital marketing.
5. Mempelajari cara kerja dan peran desainer grafis di era pandemi yang serba *online* ini.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Relix Studio tidak aktif dalam menginformasikan adanya lowongan pekerjaan atau magang. Atas dasar informasi yang penulis dapatkan dari seorang teman, penulis mencari tahu lebih banyak tentang Relix Studio melalui akun instagram dari Relix Studio. Relix Studio secara umum terbuka untuk mahasiswa aktif maupun non-aktif dan tak terbatas pada jurusan perkuliahan tertentu, namun para calon magang harus menempuh beberapa prosedur seleksi yang berikut akan dijabarkan sesuai pengalaman. Saat penulis sudah mendapatkan beberapa informasi penting, dan syarat – syarat apa saja yang sesuai dengan lowongan magang di Relix Studio, penulis mengajukan Relix Studio menjadi salah satu calon kandidat perusahaan di daftar formulir KM-01 dan menunggu asistensi koordinator magang. Setelah menunggu beberapa hari, penulis kembali memeriksa formulir KM-01 yang telah diasistensi oleh koordinator magang, dan penulis segera menyerahkannya kepada

admin DKV. Koordinator magang telah menyetujui hal tersebut dan penulis pun mengembalikan form KM-01 tersebut kembali kepada admin DKV untuk mendapatkan KM-02 yaitu surat pengantar magang. Akhirnya penulis juga menyertakan lampiran berupa CV dan portfolio karya desain dari tugas kuliah dan karya di luar tugas kuliah ke email Relix Studio.

Setelah tiga hari berlalu, penulis mendapatkan kabar melalui telepon via *Whatsapp* oleh Ibu Alberta Vania selaku *manager* dari Relix Studio, penulis diberi beberapa pertanyaan umum mengenai kamera apa yang penulis gunakan, sudah melamar dimana saja untuk magang, berapa lama yang diperlukan penulis untuk magang, serta Ibu Vania juga memberikan info tentang alur kerja dari Relix Studio. Setelah mengajukan beberapa pertanyaan dan menginformasikan alur kerja, Ibu Vania mengundang penulis untuk wawancara. Pada 15 September 2020 pukul 13:00 siang, penulis pergi ke Relix Studio yang berlokasi di Ruko Crystal Alam Sutera untuk melakukan wawancara bersama Ibu Vania. Penulis juga langsung diberikan *test project*, berupa memfoto produk secara langsung disana dan diberikan *test* lain berupa mendesain iklan untuk selai kacang dengan tenggat waktu tanggal 16 September jam 13:00 siang sudah harus dikumpulkan ke email Relix Studio. Setelah itu, penulis membuatnya dan langsung mengirimkannya ke email, esok harinya penulis mendapatkan kabar bahwa penulis diterima oleh Relix Studio dan dapat memulai praktik magang pada tanggal 18 September 2020. Akhirnya pada tanggal 18 September 2020 penulis menandatangani kontrak magang dan diberikan surat penerimaan magang, pada hari itu juga menjadi hari pertama penulis dalam melakukan praktik magang di divisi *Creative and Photography*. Di dalam kontrak tertulis pada tanggal 18 September 2020 sampai 18 November 2020 (setara dengan 320 jam atau 2 bulan), namun penulis akhirnya mengakhiri magang pada tanggal 20 November 2020. Durasi kerja magang penulis adalah 357 jam 180 menit.