

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Penggunaan desain di zaman modern ini merupakan hal yang sangat penting, Salah satu penggunaannya adalah untuk mempromosikan dan menyampaikan pesan dari suatu produk atau jasa. Seiring berkembangnya penggunaan dan kebutuhan desain, desainer grafis menjadi semakin penting dalam berbagai industri. Selain itu dunia industri semakin banyak permintaan untuk jasa pembuatan brand dan *packaging*. Seiring bermunculannya perusahaan baru yang membutuhkan pembuatan desain *brand* dan kemasan, kenaikan permintaan untuk jasa tersebut pun naik. Ketatnya persaingan dari berbagai produk menjadikan desain dari *brand* sebagai nilai jual untuk bersaing didunia industri jasa maupun produk. Untuk alasan itu, perusahaan dari berbagai bidang membutuhkan ahli untuk membantu merancang desain dari produk atau jasa yang mereka tawarkan. Dari persaingan tersebut, desainer grafis menjadi lebih kompetitif untuk menawarkan kemampuan desain dalam berbagai bidang. Persaingan ini dapat dilihat dari banyaknya produk UKM dengan desain *packaging* yang unik dan menarik. *Brand* besar yang memiliki nama pun turut serta berkompetitif membuat desain *packaging* mereka menjadi yang paling menarik dan berkesan diantara banyaknya kompetitor.

Penulis tertarik dengan dunia desain grafis dan industri kreatif terutama di bidang desain *packaging*. Penulis berminat untuk bekerja di perusahaan desain *packaging* dan *branding* karena pekerjaan dalam bidang ini penulis dapat menambah wawasan mengenai desain grafis, kerja sebagai tim, dan pengalaman kerja nyata di lapangan. Namun untuk menjadi seorang desainer grafis professional dibutuhkan waktu jam kerja dilapangan secara nyata. Seiring dengan berkembangnya industri desain grafis, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswa/i untuk melaksanakan praktik kerja magang sebagai sarana mencari pengalaman dan salah satu syarat lulus untuk menyelesaikan studi sarjana.

Studio Dampu Design merupakan perusahaan yang berspesialis mengerjakan desain *packaging* namun Dampu Design juga mengerjakan desain brosur, *font design*, desain *banner*, *web banner*, *branding*, dll. Studio Dampu Design didirikan pada tahun 2004 oleh empat orang founder yang bertemu saat menjadi mahasiswa di Universitas Indonesia.

Penulis memutuskan untuk memilih melaksanakan kerja magang di Dampu Design dengan alasan penulis tertarik dengan riwayat pekerjaan dan proyek yang dikerjakan. Penulis ingin mengembangkan wawasan dalam bidang desain dengan belajar kepada desainer handal di Studio Dampu Design yang telah menekuni di bidang desain grafis selama 17 tahun. Selain itu penulis juga ingin mendapatkan pengalaman bekerja sebagai bagian dari sebuah tim dan mengasah kemampuan bekerja sekaligus mendapatkan relasi. Dengan pertimbangan yang panjang, penulis merasa bahwa Studio Dampu Design dapat memberikan pengalaman, wawasan, kemampuan, dan *soft-skill* yang berhubungan dengan desain grafis.

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

Berisi maksud dan tujuan magang di perusahaan yang penulis ajukan. Penulis melaksanakan kerja magang di Dampu Design dengan maksud untuk memenuhi syarat kelulusan studi S1 Prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan lain penulis melakukan praktek kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Mengasah dan menerapkan keahlian dalam bidang desain komunikasi visual yang telah dipelajari dengan terjun ke industry kreatif yang kompetitif.
2. Mendapatkan pengalaman dalam bekerja di insdustri kreatif dan merasakan alur perkerjaan dalam bekerja di industry kreatif.
3. Mendapatkan wawasan mengenai industri kreatif.
4. Mengasah kemampuan bekerja sebagai bagian dari tim dan kemampuan komunikasi.

Selama pelaksanaan kerja magang ini penulis mendapatkan pengalaman bekerja sebagai tim, wawasan yang luas mengenai desain terutama *packaging*, relasi dan teman baru, wawasan struktur pengerjaan dalam sebuah *agency*, dan juga berbagai ilmu dimulai dari *soft-skill* sampai teknik penggunaan *software* desain dari senior yang memiliki pengalaman yang luas dibidang desain.

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

Berisi detail waktu kerja magang beserta prosedur pelaksanaan magang dari saat melamar sampai dengan selesai dari tempat magang. Penulis melakukan program magang selama 2 bulan yang dimulai pada tanggal 18 Oktober 2021 hingga 18 Desember 2021. Waktu kerja dimulai dari jam 09:00 hingga 17:00 terlepas dari pekerjaan lembur. Penulis melaksanakan magang selama 6 hari dalam seminggu pada bulan Oktober dan November, dan 5 hari dalam seminggu pada bulan Desember yang telah disetujui oleh HRD. Pekerjaan lembur diperbolehkan sesuai yang telah disetujui oleh HRD dengan syarat melakukan tapping absensi disaat sebelum pulang kerja. Pelaksanaan magang dilakukan secara WFO (Work From Office). Untuk mengejar persyaratan waktu yang diperlukan sebagai syarat pengumpulan laporan, penulis mengajukan diri untuk kerja lembur kepada HRD dan telah disetujui untuk lembur paling larut jam 21:00.

Berdasarkan prosedur yang ditentukan dari pihak Universitas Multimedia Nusantara, terdapat beberapa syarat bagi mahasiswa/i untuk dilaksanakan sebelum dan sesudah kerja magang. Sebelum penulis melaksanakan kerja magang di PT. Dampu Design, terdapat beberapa langkah yang penulis lakukan. Penulis mengajukan KM-01 pada tanggal Penulis mengajukan curriculum vitae yang dikirim kepada PT. Dampu Design. Penulis juga mengajukan satu tempat lain sebagai pilihan tempat magang namun memilih Dampu dengan Ketertarikan penulis akan portofolio dari Dampu Design dan pekerjaan desain yang dilakukan