

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain grafis merupakan kegiatan untuk menciptakan suatu desain secara digital, menggabungkan beberapa gambar, menata tipografi, atau *motion graphic* untuk menciptakan sebuah desain. Menurut Alfian (2021:2), desain grafis adalah pengembangan dari desain komunikasi visual dimana pada desain grafis menambahkan unsur komunikasi ke dalam karya. Pada tahun 1891-1896 terdapat penyebaran buku desain grafis yang menampilkan *art and crafts* yang menunjukkan keindahan, betapa menarik dan elegannya suatu desain yang bertujuan dapat menarik perhatian konsumen dari kalangan orang kaya. Adapun buku yang pertama kali menggunakan desain grafis sebagai judulnya, yang diterbitkan pada tahun 1927 dengan judul *Rae's Graphic Design*.

Dikutip dari Ikhsan (2021), pandemi Covid-19 menyebabkan beberapa industri kreatif mengalami penurunan pendapatan karena banyaknya pembatalan acara *offline*. Bertahan merupakan hal yang dilakukan kebanyakan pebisnis desain, dengan mengganti proses promosi secara *offline* dan *online* menjadi sepenuhnya promosi melalui internet. Selain Indonesia, negara luar negeri pun mulai melirik pada konten media sosial, dan secara berkala mengupload konten, merancang *website*, hingga menggunakan sistem *ads* pada *Facebook* dan *Google*.

Mooilux menjadi salah satu industri kreatif yang menyediakan jasa dalam beberapa hal terkait desain grafis yaitu *digital production*, *social media management*, dan *event documentation*. Untuk bisa memenuhi kebutuhan konten digital suatu *brand*, Mooilux memerlukan *digital production* sebelum membuat produksi *social media content*. Mooilux sendiri memiliki berbagai macam tim, dimana mereka memiliki spesifikasi tertentu untuk membentuk suatu tim dan membagi pekerjaannya. Dalam konteks ini, setiap tim membutuhkan bantuan yang sekiranya memiliki pengalaman setidaknya cukup dalam pengoperasian aplikasi

tertentu, sehingga Mooilux membutuhkan mahasiswa *internship* untuk membantu tim mereka untuk melakukan *layouting* untuk konten sosial media mereka, membuat konten hari raya, *motion graphic*, serta penataan *typography*. Keterampilan pun juga harus dimiliki seseorang untuk bisa magang disini, setidaknya bisa mengoperasikan *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*, selain itu bila mahasiswa atau orang lain ingin mengambil posisi menjadi *motion graphic* akan lebih baik bila mereka dapat mengoperasikan *Adobe Aftereffect*.

Sebelum penulis memutuskan untuk mengajukan posisi sebagai *Graphic designer*, penulis melakukan riset pada perusahaan melalui *website* serta Instagram resmi Mooilux. Setelah mengetahui bahwa Mooilux membutuhkan lowongan pada *graphic designer* untuk *social media content*, penulis mencari tahu mengenai hasil karya mereka melalui *website* serta konten buatan mereka untuk *brand* lain pada Instagram. Setelah selesai melakukan riset terkait hasil karya mereka pada *brand-brand* apa saja yang pernah mereka rancang desainnya, penulis mencari informasi lokasi dan lingkungan kerja dari Mooilux.

Penulis memiliki beberapa alasan untuk mendaftar pada industri kreatif di Mooilux, diantaranya lokasi, *jobdesc*, dan lingkungan. Selain kondisi kantor yang baik dan terawat, lingkungan pekerjaan memberikan suasana yang positif untuk produktif dalam bekerja yang dilengkapi dengan fasilitas yang baik. Tidak hanya lingkungan yang positif, penulis juga memilih Mooilux karena memiliki cabang kantor pada BSD yang mana daerahnya lebih mudah terjangkau oleh penulis. Dengan bergabung bersama tim Mooilux, penulis yakin akan mendapat banyak pengalaman dan pembelajaran ketika bekerja nantinya.

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

Penulis mencalonkan diri sebagai tim pada Mooilux, tentunya memiliki maksud serta tujuan yang ingin penulis capai. Maksud dan tujuan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

## 1. Maksud

Sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, pelaksanaan program magang 640 jam ini menjadi salah satu syarat untuk bisa lulus kuliah. Kegiatan magang ini memiliki bobot sebesar 20 sks, yang tidak hanya wajib dilaksanakan, tetapi juga dapat membantu penulis memenuhi penyelesaian total sks sebanyak 144 sks untuk salah satu syarat kelulusan.

## 2. Tujuan

Penulis memiliki beberapa tujuan dalam pelaksanaan magang ini, yang pertama adalah untuk menerapkan apa saja yang sudah penulis dapatkan ketika melaksanakan mata kuliah saat menuntut ilmu. Meskipun sudah mendapatkan ilmu pada pembelajaran di kampus, penulis bertujuan untuk meningkatkan kemampuan koordinasi kerja tim yang lebih baik serta mendapatkan pengalaman bekerja yang belum pernah didapat pada perkuliahan. Penulis juga ingin mempelajari budaya-budaya dalam dunia bekerja yang nyata, serta untuk belajar bersolidaritas dalam melaksanakan pekerjaan di kantor.

Penulis ingin mengembangkan lebih jauh lagi penggunaan alat operasi seperti *Photoshop* dan *Illustrator*, penulis sebelumnya kurang terlalu terampil dalam pembuatan konten *social media* pada *Illustrator* dan ingin mendalami dan belajar lebih jauh lagi. Meningkatkan *editing skill* pada *Photoshop* juga menjadi salah satu tujuan penulis pada masa magang ini. Selain *skill* bekerja, penulis juga ingin meningkatkan kemampuan dalam bersosialisasi, berkoordinasi, serta etika-etika bekerja yang baik sehingga dapat digunakan lagi kedepannya.

### 1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada proses pelamaran tempat kerja, penulis tentunya melakukan diskusi dengan calon *supervisor* dan juga HR Mooilux terkait waktu, tanggal mulai, kesepakatan WFO dan juga WFH. Berikut adalah deskripsi waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis:

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada hari pertama penulis mulai bekerja, bersama dengan *supervisor* penulis dijelaskan mengenai kontrak kerja. Penulis akan bekerja dimulai pada tanggal 11 September 2023 hingga 10 Januari 2023 (4 bulan), dengan sistem *hybrid* antara *work from office* dan *work from home*. Penulis melakukan kerja lembur yang dimulai dari jam 08.00 pagi hingga 19.00 WIB setiap harinya atau setara 640 jam pada tempat magang dan 207 jam pengerjaan laporan, sebagai *graphic designer intern brand BMW dan Gametech*. Perusahaan menetapkan toleransi keterlambatan selama 30 menit untuk seluruh pegawai.

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

Berdasarkan informasi yang diberikan seminar dan pembekalan magang yang dilaksanakan oleh Universitas Multimedia Nusantara yang diikuti penulis, hal yang harus dipersiapkan untuk melamar suatu perusahaan adalah mempersiapkan CV dan portofolio desain. Penulis kemudian dengan rutin mencari lowongan pekerjaan yang tersedia dengan syarat dan ketentuan oleh kampus. Setelah menemukan beragam lowongan yang didapat dari internet serta informasi dari teman, penulis mendaftarkan tempat kerja magang pada *website* UMN. Setelah mendapat persetujuan dari pihak UMN, penulis langsung melamar semua tempat yang di *approve* termasuk Mooilux melalui *e-mail*, *website*, dan *WhatsApp*. Setelah melakukan *interview* bersama Mooilux, penulis tidak lupa mengunduh kartu MBKM-02 untuk diserahkan pada *supervisor*. Dan setelah menyerahkan kartu MBKM-02 sebagai syarat masuk *intern*, mulai dari hari pertama penulis tidak lupa mengisi *daily task* yang dapat diakses pada *website* Merdeka untuk mendapat MBKM-03.

Pada tanggal 29 Agustus 2023, penulis mendapat pesan melewati *WhatsApp* untuk melakukan *interview* secara *online* pada *google meets* yang diadakan pada 30 Agustus 2023 jam 15.00 WIB. Penulis memasuki ruang

*interview* pada jam 15.00 WIB, dan mendapat pesan bahwa *interview* dimundur menjadi jam 16.00 WIB karena adanya salah satu tim *interview* yang berhalangan. Setelah melakukan *interview*, penulis menunggu konfirmasi untuk mendapatkan kartu MBKM-02 agar bisa mendapat surat penerimaan magang dari HR Mooilux. Pada 7 September 2023, penulis mendapat pesan serta melakukan *interview* kedua dengan HR Mooilux setelah memberikan kartu MBKM-02 pada *supervisor*, dan mendapatkan kontrak pekerjaan pada 8 September 2023. Kegiatan kontrak magang berisikan tanggal dimulainya magang selama 4 bulan, yang akan berakhir pada 10 Januari 2023.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA