

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Secara global, jumlah *start-up* di Indonesia menempati posisi terbesar keenam. Berdasarkan data Startup Ranking, Indonesia memiliki 2.492 perusahaan rintisan atau *start-up* per 10 Mei 2023. Presiden Joko Widodo (Jokowi) berpendapat bahwa *start-up* Indonesia dapat terus berkembang dan mendorong nilai ekonomi digital Indonesia. Presiden Joko Widodo (Jokowi) juga menambahkan bahwa hal tersebut terjadi karena 76,8% penduduk Indonesia telah menggunakan internet. Kompetisi antar media menjadi semakin besar untuk memikat minat masyarakat/pemirsa. Para pengguna beramai-ramai membuat konten media yang dapat menarik pengguna lainnya. Dalam persaingan ketat tersebut, desain grafis adalah solusinya. Dengan adanya desain grafis, konten digital yang dihasilkan dapat menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Data dari Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai Produk Domestik Bruto Sektor Ekraf 2017 menyebutkan bahwa Ekonomi Kreatif memberikan kontribusi sebesar 7,44% terhadap total perekonomian nasional dengan nominal sebesar Rp989 triliun. Pertumbuhan pesat terjadi pada salah satu sub-sektornya yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV) sebesar 8,14%. Data Outlook Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia juga mencatat bahwa sub-sektor DKV memperkerjakan 29.651 pekerja pada tahun 2020. Tidak heran jika permintaan terhadap pekerjaan desain grafis semakin bertambah. Islamuddin Rusmin Reka selaku Pelaksana Deputy Pemasaran Badan Ekonomi Kreatif berpendapat, hal ini dikarenakan munculnya kebutuhan pelaku usaha terkait desain kemasan, desain katalog, *branding*, materi tampilan, dan lain-lain. Permintaan desain dan tren desain yang semakin beragam memperketat persaingan antar individu dalam profesi ini.

Universitas Multimedia Nusantara menghadirkan program magang sebagai salah satu pelaksanaan MBKM (Merdeka Belajar - Kampus Merdeka) untuk

memberikan simulasi dunia kerja pada mahasiswanya. Magang/ *Internship* adalah mata kuliah wajib yang harus diikuti oleh setiap mahasiswa dalam Program Studi Strata 1 di Program Studi DKV UMN. Program magang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bekerja di suatu perusahaan. Universitas Multimedia Nusantara berharap dengan dilaksanakannya program magang, mahasiswa bisa mendapat gambaran umum mengenai dunia kerja yang nyata serta dapat mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang didapat selama berkuliah.

Dalam dunia desain, penulis menemukan ketertarikan dan ingin mengembangkan kemampuan di bidang ilustrasi. Ilustrasi dapat menyampaikan semua makna dalam pikiran tanpa menggunakan kata-kata. Hal ini penulis nilai sangat efisien terutama dalam bidang desain grafis. Pada saat penulis menemukan brand Ladybee Taiyaki yang berada di naungan PT Tahoe Pranata Indonesia, penulis merasa akan cocok apabila diciptakan maskot yang sesuai dengan brand tersebut. PT Tahoe Pranata Indonesia adalah perusahaan jasa (*franchise*) dan makanan yang memiliki 2 brand yaitu Kedai Wedang Tahoe dan Ladybee Taiyaki. Kedai Wedang Tahoe adalah merek yang menjual makanan tradisional Indonesia seperti susu kacang (*soy milk*), roti cakwe, kembang tahu, tahu kari, wedang ronde, roti bantal serta variasinya. Sedangkan Ladybee Taiyaki adalah merek yang mengusung konsep Jepang dan menjual makanan khas Jepang seperti taiyaki dan matcha. Selain menjual produk/ barang, PT Tahoe Pranata juga kuat dalam menjual jasa *franchise*.

PT Tahoe Pranata Indonesia masih tergolong di perusahaan yang berkembang. Penulis melihat bahwa PT Tahoe Pranata Indonesia telah memiliki website dan informasi yang cukup jelas serta memiliki produk yang unik. Namun, di beberapa media seperti banner dan media sosial, masih ditemukan inkonsistensi pada desainnya. Penulis melihat adanya peluang mengembangkan kemampuan desain sekaligus hendak membantu perusahaan untuk memperkuat estetika dan *branding*. Oleh karena itu, penulis memilih untuk melamar pada perusahaan ini sebagai *Graphic Designer*.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang di PT Tahoee Pranata Indonesia yang penulis ajukan bermaksud untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Strata 1 di Program Studi DKV di Universitas Multimedia Nusantara. Sedangkan tujuan dari kerja magang ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dan pengalaman serta meningkatkan kompetensi seputar dunia profesional di bidang desain grafis
2. Melatih peserta magang secara langsung di lapangan yang tidak dirasakan dalam proses perkuliahan
3. Melakukan berbagai kegiatan magang kerja serta mempelajari manajemen dan produksi desain yang dilakukan PT Tahoee Pranata Indonesia

## 1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan deskripsi waktu kerja magang beserta prosedur pelaksanaan kerja magang yang penulis jalankan.

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang kerja ini dilaksanakan di PT Tahoee Pranata Indonesia dengan hari kerja mulai dari senin hingga jumat. Kegiatan magang kerja dijalankan dalam waktu enam bulan terhitung mulai tanggal 11 Juli sampai 10 Januari 2023. Lokasi kantor pusat PT Tahoee Pranata terletak di Rukan CBD blok B No. 39, Jl. Green Lake City Boulevard, Gondrong, Cipondoh, Tangerang City, Banten.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menemukan lowongan magang PT Tahoee Pranata Indonesia di salah satu portal lowongan kerja Instagram. Tahapan melamar dibagi menjadi beberapa bagian yaitu *submit* aplikasi dan CV, tes kepribadian, serta sesi interview. Setelah melewati 3 tahapan tersebut, penulis mendapat *offering letter* dan hadir secara langsung untuk menandatangani.

Kegiatan Magang Kerja di PT Tahoee Pranata Indonesia dibimbing oleh *supervisor*/pembimbing lapangan dan pembimbing akademik. Elsa Lumbangaol, M.Ds. sebagai *Supervisor*/ pembimbing lapangan merupakan *Head Graphic Designer* di perusahaan. *Supervisor* berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta magang dengan memberikan petunjuk serta informasi sesuai dengan deskripsi tugas yang harus dikerjakan selama kegiatan magang berlangsung. Di sisi lain, Adhreza Brahma, M.Ds. sebagai dosen pembimbing akademik yang berperan sebagai fasilitator untuk memastikan peserta magang telah melakukan kegiatan magang sesuai dengan prosedur serta membimbing penulisan laporan magang.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA