

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut JB Reswick, desain adalah proses kreatif yang melibatkan membuat sesuatu yang inovatif dan bermanfaat. Yasraf juga mengatakan bahwa desain adalah tahap kreatif yang membawa hasil yang inovatif dan revolusioner (Pilliang, 2008: 384). Menurut Preble & Sarah, Istilah *graphic design*, atau yang juga disebut sebagai desain grafis, merupakan sebuah kalimat yang memvisualisasikan karya dalam dua dimensi dengan berbagai format maupun tingkat kompleksitas (Preble, Duane dan Sarah, 1985: 211).

Di era digital ini, peran desain grafis semakin menjadi salah satu elemen kunci dalam kesuksesan bisnis dan pemasaran. Perkembangan teknologi dan transformasi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara perusahaan berinteraksi dengan konsumen dan menyampaikan pesan mereka. Desain grafis menjadi penting dalam menciptakan identitas merek yang kuat, mengkomunikasikan nilai dan pesan, serta menciptakan konten yang menarik di platform media sosial. Dalam menyikapi persaingan sengit di pasar, desain grafis membantu perusahaan untuk membedakan diri dari pesaingnya, menciptakan pengalaman visual yang memukau bagi pelanggan, menghasilkan pertumbuhan bisnis serta keunggulan kompetitif di era digital yang terus berkembang.

Bekantan Creative merupakan sebuah *creative agency* yang menyediakan layanan *branding*, *creative production*, dan *digital marketing*. Penulis memutuskan untuk memilih PT. Bekantan Rumah Produksi sebagai kesempatan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan, memperluas wawasan, menambah ilmu, memperkaya pengalaman dibidang ini sekaligus untuk dapat mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia kerja kreatif yang professional. Bekantan Creative juga memiliki berbagai client dari beberapa bidang yang beragam. Oleh

karena itu diharapkan penulis dapat memperoleh pengalaman kerja yang variatif dan mengembangkan potensi diri sebagai desainer grafis kedepannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan praktik kerja magang di Bekantan Creative (PT Bekantan Rumah Produksi) dengan maksud dan tujuan sebagai berikut.

1. Memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana desain(S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memperoleh pengalaman serta pembelajaran dengan cara terjun secara langsung ke lingkup yang profesional.
3. Mengevaluasi kemampuan diri sendiri dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan ke bidang kreatif
4. Mengasah soft skill dan hard skill yang ingin ditingkatkan untuk mendukung karir sebagai desainer kedepannya.
5. Mengenali serta memahami penerapan workflow yang digunakan dalam creative agency.
6. Memperluas koneksi dan networking yang dapat membantu karir penulis sebagai desainer grafis kedepannya.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang dilaksanakan pada semester 7 dengan mengambil Internship Track 01 dalam program magang merdeka. Penulis melakukan praktik kerja magang di Bekantan Creative (PT Bekantan Rumah Produksi) yang dilaksanakan selama enam bulan sesuai dengan kontrak kerja yang diberikan oleh pihak perusahaan, sekaligus untuk memenuhi ketentuan dan syarat 640 jam kerja yang diberikan oleh pihak kampus. Magang terhitung sejak 17 Juli 2023 hingga 14 Januari 2024.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjalani magang dengan mengikuti 2 ampir kerja hybrid (Work From Home dan Work From Office) dalam waktu yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi pekerjaan. Penerapan opsi WFH berlaku ketika agenda dan pekerjaan dapat dikerjakan secara daring. Sedangkan penerapan opsi WFO berlaku ketika adanya training, produksi, maupun keperluan penting lainnya yang memerlukan adanya kehadiran deasiner grafis ke kantor secara langsung. Lokasi WFO dilaksanakan di Jakarta Creative Hub, Gedung Niaga Thamrin di Jl. Kb. Melati 5 No.20, RT.2/RW.8, Kb. Melati, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai prosedur kerja magang dengan mengikuti pembekalan magang yang diadakan pada tanggal 9 Mei 2023. Setelah itu, penulis mulai mencari dan membuat list perusahaan yang membuka lowongan kerja magang sesuai dengan bidang dan minat yang dimiliki penulis. Setelah itu penulis mengajukan daftar nama perusahaan tersebut tersebut kepada pihak prodi melalui website <https://merdeka.umn.ac.id/> untuk mendapatkan persetujuan dari pihak kampus. Setelah mendapat persetujuan nama perusahaan dari dosen pembimbing magang dan kaprodi DKV UMN, penulis menggunakan *Cover Letter MBKM Internship Track 1* dari pihak kampus untuk dilampirkan kepada pihak Perusahaan ketika mengirim lamaran pekerjaan.

Pada 12 Juni 2023, penulis mengirimkan email pengajuan magang yang dilengkapi dengan lampiran berupa CV, portofolio, dan surat pengantar yang telah didapatkan Kepada pihak PT. Bekantan Rumah Produksi. Lalu pada tanggal 15 Juni 2023, penulis mendapat kabar berupa panggilan wawancara kerja yang diadakan keesokan harinya pada pukul 11.00 WIB. Setelah mengikuti wawancara, penulis diberikan mini task desain yang akan dikumpulkan pada tanggal 19 Juni untuk diproses oleh

pihak perusahaan. Pada hari yang sama, pihak perusahaan telah menerima mini task yang telah dikirim lalu memanggil penulis untuk mengikuti wawancara ke-2 yang diadakan 20 Juni 2023 dengan CEO dari PT. Bekantan Rumah Produksi yaitu Bapak Jose Prabowo melalui media *google meeting*. Terakhir, pada tanggal 22 Juni 2023 penulis menerima dan menandatangani surat penerimaan magang dengan posisi *intern graphic designer* pada PT. Bekantan Rumah Produksi

Tanggal 17 Juli 2023, penulis masuk dan mulai proses magang untuk pertama kalinya. Pada dua minggu pertama proses magang, penulis mengikuti tahap onboarding, dimana para peserta magang mempelajari seluruh hal yang diperlukan mengenai perusahaan, seperti system kerja perusahaan, flow kerja, hingga berbagai rangkaian training lainnya agar siap menjadi bagian dari tim desain dari Bekantan Creative. Rangkaian acara onboarding tersebut dipimpin oleh Jose Prabowo selaku CEO *Bekantan Creative* dan juga Benaya Stephen selaku Chief Operational Officer dari *Bekantan Creative*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA