

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Digitalisasi merupakan proses pemberian atau pemakaian sistem digital. Dengan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa digitalisasi adalah suatu perubahan yang terjadi karena hadirnya teknologi digital. Konsep digitalisasi ini datang karena beberapa aspek dalam kehidupan yang berubah secara drastis melalui interaksi, komunikasi, kinerja hingga bisnis yang dilakukan secara digital.

Digitalisasi menjadi suatu faktor yang krusial di era modern ini. Dengan adanya digitalisasi, hampir semua objek yang kita gunakan sehari-hari menjadi lebih terjangkau dan mudah untuk digunakan. Dari mulai gadget, alat elektronik, streaming *service*, internet hingga *social media*. Melalui jenis-jenis digitalisasi tersebut, sebagian besar orang dapat dengan mudah mendapatkan dan melakukan pekerjaannya. Bahkan menurut data yang diambil dari BUMN selaku Kementerian Badan Usaha Milik Negara (2022) menegaskan bahwa Indonesia masih membutuhkan sekitar 17 juta dalam bidang pekerjaan digital. Pekerjaan dalam dunia digital ini bentuknya dapat berbagai macam, seperti misalnya *media company*, *production house*, *digital agency* hingga studio.

Dalam digitalisasi juga, terdapat banyak *brand* yang merepresentasikan identitasnya melalui platform berbasis digital atau online. Karena suatu *brand* pasti memiliki suatu tujuan dan target yang ingin dicapai. Dan untuk mencapai tujuan dan target tersebut, tentunya memiliki perancangan dan strategi yang matang. Tak jarang terdapat beberapa *brand* yang masih menggunakan layanan jasa dari para pekerja digital ini untuk berbagai macam kepentingan. Sehingga dengan adanya layanan jasa itu dapat membuat suatu perusahaan atau *brand* dapat berkembang. Layanan jasa tersebut juga tentunya memiliki berbagai proses atau alur pengerjaan

yang dilalui oleh bidang pekerjaan seperti *Tim Creative, Content Creator, Video Editor* hingga *Graphic Designer*.

Penulis memilih Piktora Studio sebagai wadah yang dapat memaksimalkan, memperdalam dan memberikan pengalaman baru mengenai dunia desain grafis pada era digitalisasi ini kepada penulis. Piktora Studio yang merupakan *Consultant Agency*, menjadi suatu daya Tarik bagi penulis untuk ber-eksplorasi lebih jauh mengenai berbagai macam *brand* dalam industri kreatif. Pemilihan ini juga dikarenakan rekam jejak dari Piktora Studio yang baik dalam melakukan pengembangan pada beberapa brand, seperti melakukan *Branding Design, Packaging Design, Website Design, Photography* hingga *Videography*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan Penulis memilih Piktora Studio sebagai perusahaan tempat magang adalah untuk memaksimalkan kemampuan grafis desain yang dimiliki oleh penulis dengan ilmu yang telah dipelajari semasa perkuliahan. Sehingga dengan adanya program magang ini, akan menjadi motivasi bagi penulis untuk memahami industri kreatif secara nyata.

Selain itu penulis memiliki capaian lain, yaitu untuk menambah jaringan profesional di industri kreatif, mendapatkan pengalaman profesional di industri yang nyata dan terakhir adalah untuk memenuhi syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Desain dalam Fakultas Seni dan Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual. Sehingga dengan adanya program kerja magang ini dapat mempersiapkan penulis untuk mendapatkan pekerjaan yang nyata di masa depan. Dengan adanya Tujuan dan capaian tersebut, penulis juga diharapkan mampu untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja yang nyata.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam bagian ini, penulis akan membagi rincian dari waktu pelaksanaan hingga prosedur selama program magang yang dilakukan penulis di Piktora Studio. Deskripsi dari waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang ini, merupakan salah

satu dari perjanjian melalui kontrak yang telah diberikan oleh Piktora Studio kepada penulis. Berikut adalah proses dan langkah-langkah program magang:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang di Piktora Studio dimulai dari tanggal 1 Februari 2024 dan direncanakan selesai pada tanggal 31 Mei 2024 sesuai dengan surat yang telah diberikan. Sehingga waktu pelaksanaan magang itu dapat dikatakan selama 4 bulan, dan dilakukan secara *WFO (work from office)* setiap hari senin hingga jumat dari jam 09.00 pagi sampai jam 18.00 sore atau kira-kira selama 8 jam.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kesempatan magang yang penulis dapat di Piktora Studio ini tentunya melalui proses dari masa pencarian magang yang Panjang. Karena penulis melakukan pencarian magang melalui berbagai platform online, dimulai dari LinkedIn, Jobstreet, Glints, hingga program magang Kampus Merdeka pemerintah. Setidaknya hampir 2 bulan penulis mencari tempat magang yang ada di platform tersebut, dengan posisi magang seperti *graphic designer*, *video editor* hingga *3D Artist*. Dan banyak dari beberapa perusahaan besar maupun kecil yang menolak lamaran magang dari penulis.

Tetapi penulis pada akhirnya menemui titik terang pada saat seorang mahasiswi lain dalam grup Whatsapp Magang UMN membagikan poster promosi dari lowongan magang sebagai *graphic designer* di Piktora Studio. Disaat itulah penulis melamar untuk posisi *graphic designer* di Piktora Studio pada tanggal 24 Januari 2024. dan keesokan harinya langsung menerima undangan *Interview* dengan Eko Susanto selaku *Art Director* pada tanggal 25 Januari 2024 di Kantor Piktora Studio. Setelah proses *interview*, penulis berhasil lolos dan memulai magang pada tanggal 1 Februari 2024. Lokasi dari Piktora Studio sebagai tempat magang penulis, terletak di lantai 3 pada Ruko Graha Boulevard Blok A no 9, Jl. Pondok Hijau Golf Raya, Gading Serpong, Tangerang, Banten.