

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya waktu, teknologi telah berkembang dengan pesat, sehingga pada era saat ini disebut sebagai era *digital*, atau biasa dikenal sebagai zaman dengan gaya hidup yang serba *digital*. Hal tersebut didukung dengan pernyataan dari Setiawan (2017) yang menyebutkan bahwa era *digital* seperti saat ini, manusia secara umum lebih bergantung pada perangkat elektronik atau teknologi sekitar dalam mempermudah melakukan aktivitas sehari-hari, terutama dalam pekerjaan. Salah satu pekerjaan yang sudah marak di era saat ini adalah pekerjaan *digital agency*. Dilansir dari DHADigital.com (2023), *digital agency* merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pemasaran secara *digital*, biasanya dapat terlihat melalui sosial media. Pekerjaan tersebut juga meliputi *social media marketing, social media branding, advertising, hingga social media management*.

Dilansir dari SWA.co.id (2023), *digital advertising agency* serta periklanan secara *digital* meroket dengan pesat di tahun 2023. Hal ini disebabkan banyaknya sosial media yang telah diciptakan, seperti Instagram, Twitter, Facebook, Tik Tok, dan lain sebagainya. *Platform-platform* tersebut dibuat agar dapat menjangkau hingga sisi dunia lainnya. Salah satu cara pemasaran secara *digital* melalui sosial media adalah dengan membuat konten-konten visual. Hal tersebut disebabkan peran konten visual sangat penting karena dapat membuat target audiens lebih memahami periklanan yang ingin disampaikan oleh para *digital advertising agency*. Salah satu peran konten visual di baliknya adalah peran *graphic designer*.

*Graphic design* (desain grafis) merupakan metode pengaplikasian dari karya seni dan komunikasi untuk keperluan bisnis serta industri (Suyanto, 2004). Pernyataan tersebut juga didukung oleh Assidiq (2023), yang mendefinisikan desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang mencakup ilustrasi, gambar, serta elemen-elemen visual yang digunakan dalam perancangan konten visual agar periklanan dapat lebih menarik perhatian masyarakat serta menyampaikan pesan

yang dimaksud. Terlebih dari itu, desain grafis juga memiliki beberapa fungsi dasar, di antaranya adalah melakukan identifikasi, mengikuti instruksi serta informasi, dan melakukan promosi. Dengan begitu, di semester 8 ini, penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di KAIA Project sebagai desainer grafis.

KAIA Project merupakan sebuah perusahaan atau *agency* yang bergerak dalam bidang *digital advertising*, dimana telah berdiri sejak 2017. *Agency* ini telah membantu *brand-brand* ternama, seperti Museum of Toys, Kokumi, Century, dan lain-lain. Penulis berkesempatan bergabung dalam KAIA Project sebagai magang desainer grafis. Alasan penulis memilih perusahaan tersebut sebagai tempat kerja magang karena *digital agency* ini berfokus pada bidang periklanan sesuai dengan minat penulis. Penulis juga yakin akan latar belakang perusahaan yang telah *handle* berbagai macam bidang industri dan dapat memberikan pengalaman yang baru dalam mengeksekusi rancangan desain dengan *style* yang berbeda. Lebih lanjut, melalui perusahaan ini, penulis berharap dapat mempelajari bagaimana setiap brand yang akan dipegang memiliki *style* desain yang berbeda dan mendorong penulis untuk bisa keluar dari zona nyaman di kalangan profesional.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pemilihan tempat kerja magang ini ditujukan agar penulis dapat merasakan atau mengalami pengalaman dan pelajaran baru mengenai desain grafis yang ditujukan untuk berbagai *client* dari industri yang berbeda-beda. Di sisi lain, dari pekerjaan ini penulis juga berharap dapat menerapkan pengetahuan yang sudah didapatkan dari kampus, seperti pengetahuan dari mata kuliah *Film Marketing*, *Introduction to VFX*, *Graphic Design for Film*, *Introduction to CGI*, *Animation Fundamental*, dan *Visual Storytelling*. Hal tersebut pun meliputi aspek-aspek seperti penggunaan *software-software* dari Adobe, mengetahui komposisi untuk kepentingan *layouting*, menggerakkan elemen-elemen visual, dan lain-lain. Dengan begitu, penulis berharap dapat menghasilkan karya desain grafis yang dapat mudah dipahami masyarakat dan secara *eye-pleasing* secara visual di saat yang bersamaan. Selain itu, penulis melakukan pekerjaan magang juga untuk memenuhi syarat

kelulusan dalam mendapatkan gelar Sarjana Seni (S. Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara.

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

Penulis melihat iklan lowongan magang yang dibagikan oleh KAIA Project melalui sosial mediana di Instagram dengan jabatan magang desainer grafis. Penulis juga mendapatkan informasi mengenai lowongan magang tersebut melalui teman yang juga sedang bekerja di perusahaan tersebut. Penulis pun mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV) dan portofolio kepada *Human Resource Development* (HRD) KAIA Project pada tanggal 18 Januari 2024. Setelah itu, penulis diberitakan pada tanggal 20 Januari 2024 untuk mengikuti tahap *interview* di kantor perusahaan tersebut yang berlokasi di perumahan Green Lake, Tangerang, pada tanggal 21 Januari 2024. Wawancara tersebut dilakukan oleh Pak Kelvin Kosasih selaku *Creative Director*.

Pada tanggal 23 Januari 2024 penulis dinyatakan lulus dan sudah dapat masuk kerja pada tanggal 29 Januari 2024. Di hari tersebut penulis dikenalkan terlebih dahulu kepada seluruh pekerja di perusahaan tersebut dan juga diberikan kontrak berisi regulasi dan peraturan dari perusahaan tersebut yang harus ditanda tangani. Penulis juga diberitahukan informasi mengenai jam kerja efektif perusahaan yang dimulai dari jam 9.30 WIB sampai 17.30 WIB, dari hari Senin hingga Jumat. Di sisi lain, penulis juga diberikan wewenang langsung oleh *Creative Director* untuk diberikan waktu kerja sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, penulis juga ditetapkan untuk magang selama 6 bulan (hingga bulan Agustus 2024) dengan tujuan untuk memenuhi ketentuan 640 jam yang ditetapkan oleh kampus.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A