

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang serba digital dan modern ini, kita dituntut untuk dapat mengakses segala hal dengan cepat dan mudah. Hal ini tidak lepas dari bidang marketing yang juga dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan menjadi lebih mudah dan lebih luas cangkupannya. Desain grafis merupakan suatu bidang kreatifitas yang menghasilkan ide kreatif dengan menggabungkan gambar, pola, bentuk, warna, dan kata. (Amadea, t.t). Mulai dari logo, kemasan produk, hingga iklan digital, desain grafis hadir untuk upaya pemasaran. Semakin kreatif dan inovatif desain grafis yang dihasilkan, semakin besar pula peluang untuk meraih kesuksesan dalam pemasaran.

Dunia *marketing* terus bertransformasi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Munculnya internet dan menjamurnya platform digital membuat media promosi online merajalela. (Jakvisual, 2024). Diperlukannya promosi yang menarik untuk menciptakan kesadaran, minat, keinginan, dan tindakan pembelian pada konsumen. Promosi yang dibuat secara personal dan relevan akan semakin efektif menjangkau target audiens.

PT Digikidz Indonesia adalah perusahaan yang didirikan pada tahun 2001 dan bergerak di bidang pendidikan teknologi untuk anak-anak usia 5 – 18 tahun dengan pendekatan kreatif dan inovatif. PT DIGIKIDZ INDONESIA memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar teknologi, animasi, *coding*, *web design*, *game development*, *robotic*, dan *entrepreneur* dengan cara yang menyenangkan.

PT Digikidz Indonesia hadir untuk meningkatkan kualitas hidup generasi mendatang dengan membimbing mereka untuk menjadi pencipta, bukan hanya pengguna atau konsumen semata. Oleh karena itu, diperlukan media promosi yang menarik untuk mengajak anak-anak berpartisipasi dan tertarik mengikuti program

ini melalui platform yang bisa digunakan oleh Digikidz yaitu Instagram, Tiktok, flayer, banner dan poster. (Valerine. 2022)

Sebagai seorang mahasiswa yang memiliki minat besar dalam dunia seni, pendidikan dan teknologi, penulis sebagai *graphic desainer* tertarik untuk bergabung dan belajar lebih banyak tentang media promosi melalui platform online ataupun offline yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga edukatif. Selain itu, *interes* saya terkait dunia ilustrasi komik menjadi salah satu alasan lain, karena dunia komik memungkinkan eksplorasi kreatif dalam bercerita secara visual. Saya percaya keterampilan ini dapat diaplikasikan dalam menciptakan media promosi yang menarik, imajinatif, dan relevan untuk audiens anak-anak. Selain itu, reputasi perusahaan ini sudah berdiri lama sebagai pelopor dalam pengembangan teknologi pendidikan bagi anak-anak semakin memperkuat motivasi Penulis untuk memilih PT Digikidz Indonesia sebagai tempat magang.

1.2 Tujuan Magang

Sebagai seorang calon *graphic designer*, penulis sangat tertarik untuk selalu belajar dan berkembang dengan mengikuti program magang di PT Digikidz Indonesia. Kesempatan untuk belajar langsung dari para profesional di industri kreatif yang dinamis seperti Digikidz adalah kesempatan yang tidak semua orang bisa dapatkan, sehingga tujuan magang penulis adalah :

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana desain;
2. Menambah relasi dan pengalaman dalam profesi sebagai *graphic designer*, terutama dalam pembuatan media promosi digital seperti poster, banner, dan konten media sosial;
3. Meningkatkan kemampuan *hardskill* dalam desain grafis dengan menggunakan berbagai *software* desain dan teknik visual yang relevan dengan kebutuhan pasar;

4. Mengembangkan *softskill* seperti kreativitas, komunikasi, *problem solving* dalam menciptakan desain yang sesuai dengan target *audiens*, dan juga etika dalam bekerja; dan
5. Membangun portofolio desain melalui partisipasi dalam proyek nyata, sehingga dapat menjadi modal penting dalam pengembangan karier di industri kreatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan kegiatan magang di PT Digikidz Indonesia yang berlangsung selama 6 bulan, mulai dari tanggal 1 Agustus 2024 hingga 1 Februari 2025 sesuai dengan kontrak yang telah ditanda tangani penulis dan perusahaan.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Waktu pelaksanaan magang merujuk pada periode atau jangka waktu di mana seorang mahasiswa atau peserta magang menjalankan kegiatan belajar sambil bekerja di suatu perusahaan atau lembaga. Periode ini mencakup mulai dari tanggal pertama seorang magang memulai tugasnya hingga tanggal terakhir ia menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan magang

Kegiatan magang ini dilaksanakan selama 6 bulan, dimulai pada tanggal 1 Agustus 2024 hingga tanggal 1 Februari 2025. Selama periode tersebut, saya bertugas di kantor PT Digikidz Indonesia dengan jadwal kerja 6 hari dalam seminggu dan 8 jam per hari, mulai pukul 10.00 hingga pukul 18.00. Jadwal kerja magang penulis adalah kombinasi atau hybrid antara bekerja di kantor dan bekerja dari rumah. Saya diwajibkan untuk work from office sebanyak 3 hari pada hari rabu kamis, dan jumat dan 3 hari work from home pada hari senin, selasa, sabtu dan, sehingga memungkinkan penulis untuk berinteraksi langsung dengan tim dan mempelajari proses kerja secara mendalam juga menyelesaikan tugas di rumah. Fleksibilitas ini sangat membantu saya dalam mengatur waktu dan meningkatkan produktivitas.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Terdapat beberapa tahapan prosedur untuk dapat melaksanakan magang di PT Digikidz Indonesia, yaitu:

- Tahap Pengajuan, pada tanggal 7 Juli 2024 penulis mengajukan magang pada perusahaan PT Digikidz Indonesia kepada kampus Merdeka UMN.
- Tahap pendaftaran, pada tanggal 8 Juli 2024 penulis mendaftar magang di PT Digikidz Indonesia melalui website kampus Merdeka secara mandiri dan mengajukan Perusahaan kepada kampus Merdeka UMN.
- Tahap seleksi satu, pada tanggal 12 Juli 2024 penulis dikontak oleh HRD untuk melakukan wawancara pada 17 Juli 2024 pukul 15.00 dan melakukan tes temperament.
- Tahap seleksi dua, pada tanggal 17 Juli 2024 penulis melakukan wawancara dengan SPV perusahaan.
- Tahap pengumuman hasil, pada tanggal 25 Juli 2024 setelah melalui proses seleksi, penulis dikontak oleh HRD mengumumkan penerimaan magang.
- Tahap penandatanganan kontrak, pada 30 Juli 2024 penulis dan Perusahaan mendatangi kontrak dan membahas peraturan Perusahaan selama bekerja.
- Sesudah kontrak kerja magang ditandatangani, penulis melanjutkan proses MBKM dengan melakukan complete registration pada website Merdeka UMN untuk dapat mulai mencatat daily task yang diberikan.
- Tahap masa magang, pada 1 Agustus 2024 penulis memulai masa magang sesuai dengan jadwal yang sudah di tentukan.