

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Graphic design* adalah disiplin seni visual kreatif yang mencakup banyak bidang. *Graphic design* dapat mencakup pengarahan seni, tipografi, tata letak halaman, teknologi informasi, dan aspek kreatif lainnya (Ambrose et al., 2020). Dengan kemajuan teknologi, peran *graphic designer* telah menjadi multifaset dan menempatkan para desainer menjadi pusat proses kreatif dan produksi (Ambrose et al., 2020). Seiring dengan semakin luasnya apresiasi untuk kekuatan komunikasi visual, *graphic design* bertumbuh dari kebutuhan untuk menyediakan komunikasi visual kepada dunia konsumen dan menyebar ke berbagai sektor ekonomi (Ambrose et al., 2020). Salah satu sektor yang menggunakan *graphic design* adalah industri perfilman.

Desain dan sinema, meski merupakan bidang yang berbeda, pada hakikatnya saling terhubung sebagai bentuk komunikasi visual yang mengadopsi prinsip serupa untuk membangun bahasa visualnya (Tude & Varzim, 2020). Asumsi umumnya adalah bahwa *graphic designer* yang bekerja di bidang film dan televisi hanya mendesain judul, poster, dan materi promosi film lainnya (Suurhasko, 2021). Walaupun asumsi tersebut tidak salah, ada dunia *graphic design* lainnya dalam proses pembuatan film.

*Graphic designer* dalam film menciptakan apa pun yang dilakukan oleh *graphic designer* di dunia nyata (Suurhasko, 2021). Mereka adalah bagian dari kelompok seniman dan perajin yang menciptakan dunia film. Semua profesional ini bekerja sama untuk merancang, membangun, dan mendekorasi set untuk mewujudkan visi kreatif sutradara dan desainer produksi. Tugas *graphic designer* adalah mengisi set dengan detail yang membuatnya terasa autentik dan membuat lingkungan sekitar begitu realistis sehingga penonton dapat mendalami dunia film tersebut. *Graphic designer* mendesain untuk membantu menguatkan penceritaan dalam film (Suurhasko, 2021).

Selama menjalani perkuliahan, penulis menjadi tertarik dengan peran *graphic designer* dalam industri film setelah mempelajari secara lebih dalam tentang topik tersebut di mata kuliah “*Graphic Design in Film.*” Selain itu, penulis juga berpengalaman dengan mendesain untuk tugas kuliah dan proyek pribadi. Penulis tertarik dan ingin terjun menjadi *graphic designer* di dunia profesional kedepannya. Oleh karena itu, penulis memilih untuk melakukan kerja magang dalam ranah kreatif sebagai *graphic designer* di rumah produksi film.

Penulis memilih Cinemajestic Pictures sebagai tempat untuk melakukan kerja magang karena Cinemajestic Pictures adalah salah satu rumah produksi yang membuka posisi magang untuk *graphic designer*. Cinemajestic Pictures juga memiliki jam kerja yang fleksibel, lingkungan kerja yang tidak terlalu formal, dan lokasi kerja yang dekat, sehingga menjadi tempat yang penulis memutuskan sesuai sebagai titik awal untuk mendapat pengalaman di dunia kerja.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Program kerja magang dijalankan oleh penulis dengan maksud dan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara sebagai Sarjana Seni (S.Sn) tingkat Sarjana 1 (S1). Namun, alasan utama lain penulis melaksanakan kerja magang sebagai *graphic designer* di Cinemajestic Pictures adalah untuk mengasah skill desain dalam lingkup profesional, membangun *portfolio* desain, belajar memahami dan mengeksekusi *client brief*, dan melatih kemampuan mengatur waktu dan bekerja di bawah tekanan.

Melalui program kerja magang ini, penulis berharap untuk mendapatkan pengalaman dan merasakan dunia kerja secara langsung. Penulis juga berharap untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai dunia profesional di industri film dari *supervisor* atau atasan yang sudah berpengalaman yang akan penulis bertemu dan bekerja sama selama magang. Penulis berkontribusi kepada perusahaan Cinemajestic Pictures selama proses magang dengan proses kerja yang efisien, suasana kerja yang baik, dan hasil kerja yang memadai. Sebagai *graphic design intern*, penulis berkontribusi dengan desain yang kreatif dan indah sesuai branding Cinemajestic Pictures dan *client brief*.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di Cinemajestic Pictures sebagai *graphic designer*. Penulis menemukan informasi mengenai lowongan magang melalui laman *Instagram @cinemajesticpictures*. Pada tanggal 15 Januari 2025, penulis melamar untuk posisi magang *graphic designer* kepada pihak Cinemajestic Pictures dengan mendaftarkan diri melalui Google Form yang disediakan. Penulis melengkapi kebutuhan aplikasi magang berupa CV (*Curriculum Vitae*), *portfolio*, dan film favorit. Setelah mengirimkan lamaran magang, penulis mengajukan perusahaan Cinemajestic Pictures ke website Kampus Merdeka untuk pengajuan MBKM 01. Pada tanggal 24 Januari 2025, penulis mengikuti sesi *interview* dengan junior produser dan *social media manager* dari tim Cinemajestic Pictures. Pada tanggal 30 Januari 2025, penulis menyerahkan surat pengantar dari kampus kepada pihak Cinemajestic Pictures. Pada hari yang sama, penulis diterima secara resmi untuk magang di Cinemajestic Pictures dan memulai menjalani program magang merdeka sebagai *graphic designer*.

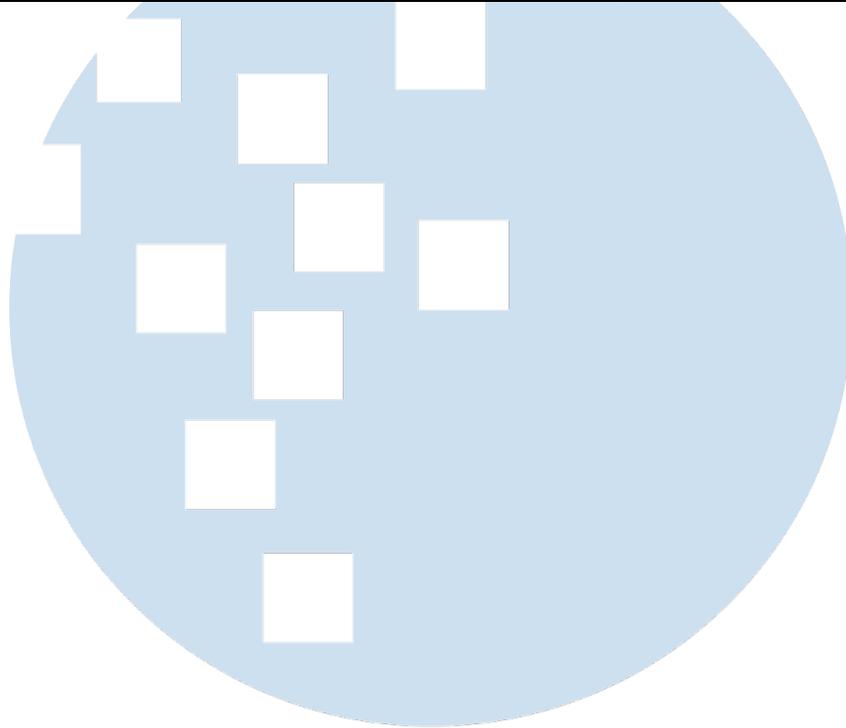
Program kerja magang di Cinemajestic Pictures berjalan selama 6 bulan mulai dari 3 Februari 2025 sampai 3 Agustus 2025. Sistem kerjanya adalah Hybrid yaitu WFO (*Work From Office*) yang dilakukan pada hari Senin, Rabu, dan Jumat dan WFH (*Work From Home*) pada hari Selasa dan Kamis. Jam kerja dimulai dari jam 10.00 sampai 18.00 WIB. Rincian terkait tanggal dan prosedur magang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

**Tabel 1.1** Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang 2025

(Sumber: Olahan Data Pribadi, 2025)

No.	Kegiatan	Tanggal
1.	Pembekalan Magang	10 Oktober 2024
2.	Pendaftaran Kerja Magang	15 Januari 2025
3.	Pengajuan MBKM 01	20 Januari 2025
4.	Sesi <i>Interview</i>	24 Januari 2025
5.	Pengiriman Surat Pengantar Kampus ke Cinemajestic Pictures	30 Januari 2025

6.	Pengumuman Diterima Magang	30 Januari 2025
7.	Mulai Program Kerja Magang	3 Februari 2025
8.	Selesai Program Kerja Magang	3 Agustus 2025



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA