

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, sebuah *brand* memerlukan konten promosi untuk menarik perhatian konsumen. Konten promosi yang disajikan juga harus menyediakan isi konten yang sesuai dengan pasar tujuannya untuk meningkatkan perhatian konsumen terhadap produk atau *brand* perusahaan (Faizal, 2023). Promosi *brand* di era digital pada umumnya dilakukan melalui media sosial dalam bentuk artikel pemasaran, video, gambar, hingga konten audio visual (Qian, 2023). Salah satu pendukung utama dalam pembuatan konten promosional adalah desain grafis, terutama dalam konten berbasis gambar atau visual.

Desain grafis memiliki peranan penting dalam karya seni modern. Melalui desain grafis, ide maupun informasi dapat disampaikan menggunakan elemen-elemen visual seperti gambar, teks, simbol abstrak, dan kombinasi desain dengan sentuhan seni dan keahlian dari desainer. Penggunaan desain grafis sangat luas dan sudah umum di kalangan masyarakat. Secara garis besar, desain grafis merupakan sebuah proses di mana kreator menghasilkan karya profesional dan digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan dengan desain font, *typesetting*, seni visual, dan lainnya (Chu, 2018).

Pada sisi lainnya terdapat ilustrasi, yang dapat diposisikan di antara seni dan desain grafis (Zeegen, 2009). Ilustrasi secara terminologi adalah gambar yang memiliki fungsi untuk menjelaskan sesuatu. Prinsip dasar ilustrasi meliputi keindahan dan estetika, sehingga terdapat garis-garis halus dengan bentuk yang jelas; selain itu ilustrasi juga dipengaruhi oleh kesadaran subjektif pembuatnya, sehingga tidak ada standar tertentu yang baku, membuat ilustrasi tidak memiliki definisi yang tetap. Secara singkat, dapat dikatakan desain grafis dan seni ilustrasi saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan, karena keduanya saling

bergantung, baik dalam segi konsep, teknik, dan tema untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan (Chu, 2018).

Desain grafis dan ilustrasi merupakan bagian mendasar dari industri kreatif, yang menciptakan berbagai produk yang menuntut kreativitas, yang umumnya terlibat dalam aktivitas ekonomi (Kurniawan, 2024). Industri kreatif telah menjadi salah satu sektor yang terus berkembang dalam ekonomi secara global. Dengan adanya kemajuan teknologi, globalisasi, dan perubahan perilaku konsumen, industri kreatif menjadi salah satu sumber pertumbuhan ekonomi yang penting untuk berbagai negara (Abdullah, 2023).

Untuk memperoleh pengalaman kerja dalam industri kreatif yang merupakan salah satu sumber pertumbuhan ekonomi terpenting, penulis melakukan kerja magang di Memento Game Studio sebagai *Intern Graph Design & Brand* yang mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi desain grafis dan ilustrasi secara bersamaan untuk kepentingan yang berbeda-beda. Penulis memilih untuk magang di Memento Game Studio karena ketertarikan dalam industri kreatif, terutama yang berhubungan dengan *game* dan *interactive design* lainnya. Melalui magang ini, penulis berharap dapat meningkatkan *skill* dalam desain grafis terutama untuk keperluan *brand* dan *promotion*, serta mendalami *skill* ilustrasi yang berfungsi sebagai aset visual pendukung untuk menyampaikan pesan perusahaan.

1.2 Tujuan Kerja

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam kerja magang sebagai *Graph Design & Brand Intern* di Memento Game Studio. Tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan *skill* dalam desain grafis dan ilustrasi, serta mendalami keduanya sebagai sarana eksplorasi media untuk penentuan peminatan karir penulis kedepannya.
2. Memenuhi syarat kelulusan dari program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

3. Mendapatkan pengalaman dunia kerja secara langsung terutama di industri kreatif secara resmi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penjabaran masa magang dibagi menjadi dua bagian yaitu, waktu pelaksanaan magang dan prosedur pelaksanaan magang. Pelaksanaan magang sebagai *Designer & Illustrator Intern* yang juga dinamakan *Graph Design & Brand Intern* di Memento Game Studio berlangsung selama 6 bulan; yang terhitung dimulai dari tanggal 28 Juli 2025 hingga 28 Januari 2026.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis melakukan magang dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB dengan status kerja magang *Work From Home* dan bekerja secara daring menggunakan aplikasi Discord untuk segala keperluan magangnya; dari pemberitahuan informasi dari supervisor, diskusi mengenai proyek, hingga penyelenggaraan meeting dan diskusi lainnya yang dilakukan secara verbal. Selain itu, untuk posisi *Graph Design & Brand*, Memento Game Studio menyediakan timeline konten Instagram yang detail melalui *website* Notion sebagai sarana untuk melacak progress dan menyediakan informasi lengkap untuk pengerjaan konten Instagram.

Penulis diberikan tanggung jawab atas post Instagram yang akan diunggah pada setiap hari senin, dan oleh karena itu *brief* yang diberikan pada umumnya dikeluarkan pada hari kamis, sehingga waktu kerja magang berlangsung dari hari Kamis-Senin. Selain itu, penulis juga diberikan kesempatan untuk mengerjakan proyek di luar promosi sosial media, seperti pembuatan PPT *pitch deck* untuk klien yang membutuhkan ilustrasi dan desain yang sesuai dengan apa yang ingin ditawarkan oleh Memento Game Studio. Terkadang, ada waktu dimana terdapat proyek tambahan yang harus dikerjakan secara mendesak karena *deadline* yang dekat; sehingga penulis bekerja di luar hari Kamis-Senin.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis mendapatkan informasi bahwa Memento Game Studio membuka berbagai posisi lowongan magang melalui *website* Glints dan setelah melakukan riset mengenai perusahaan, penulis mengajukan tempat magang pada *website* Merdeka UMN (PRO-STEP UMN) pada pertengahan bulan Juni. Setelah tempat magang disetujui pada *website* Merdeka, penulis mendapatkan *cover letter* untuk melamar sebagai *Designer & Illustrator Intern* yang merupakan nama lain *Graph Design & Brand Intern*, tertera pada profil Glints dari Memento Game Studio. Penulis melamar dan mengirimkan CV dan portofolio yang dimintakan pihak Memento Game Studio pada *website* Glints pada tanggal 7 Juli 2025.

Pada kemudian hari, penulis dihubungi untuk mengerjakan tes secara online untuk membuat ilustrasi untuk media sosial dan diberi waktu pengerjaan selama seminggu. Usai pengerjaan tes tersebut, tidak lama kemudian penulis dihubungi untuk memasuki tahap *interview* pada tanggal 16 Juli 2025 yang diuji oleh beberapa anggota dari Memento Game Studio. Setelah proses *interview*, penulis diminta untuk membuat klip animasi *frame-to-frame* pendek oleh pihak Memento Game Studio yang diselesaikan dalam beberapa hari. Pada tanggal 22 Juli 2025 penulis menerima surat penerimaan magang dari pihak Memento Game Studio, dan secara resmi magang di Memento Game Studio pada tanggal 28 Juli 2025.