

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komunikasi korporat merupakan sebuah proses yang strategis dalam mengelola pesan dari suatu perusahaan kepada berbagai pemangku kepentingan, baik internal maupun eksternal (Argenti, 2017). Komunikasi korporat tidak hanya untuk menyampaikan pesan semata namun juga berperan dalam membangun reputasi dan kredibilitas suatu perusahaan. Menurut buku yang berjudul “Komunikasi Korporat Teori dan Praktis”, tujuan komunikasi korporat yakni untuk memperoleh keuntungan bisnis dengan berbagai macam bentuk kegiatan bisnis.

Korporat *stationery* merupakan salah satu elemen penting untuk berkomunikasi dan juga membangun citra perusahaan. *Stationery* yang dimaksud mencakup alat tulis, dan berbagai media cetak resmi yang dimiliki dan digunakan oleh perusahaan sebagai identitas visual seperti kartu nama, kop surat, label, *lanyard*, amplop, dsb. Penggunaan korporat *stationery* sangat penting untuk *brand awareness*, membangun kesan profesional dan konsisten dalam penyampaian pesan kepada pihak tertentu. Disinilah peran desain grafis diperlukan, yaitu untuk membuat desain media korporat yang menarik, dan sesuai dengan visi dan misi perusahaan agar desainnya dapat digunakan dan menjadi identitas visual perusahaan tersebut.

Peran desain grafis sendiri tidak terbatas pada penguasaan perangkat lunak semata. Keberhasilan dalam proses desain berangkat dari kemampuan berpikir kritis, penerapan *design thinking*, serta keterampilan pemecahan masalah. Berdasarkan studi kasus mengenai desainer oleh Stefan Sagmeister mengenai proses kreasi seorang desain grafis, desainer dituntut untuk tidak hanya mengeksekusi ide gagasan, tetapi juga menganalisis masalah, memahami kebutuhan target audiens, dan kemudian merancang solusi visual yang sesuai

dengan kebutuhan. Proses kreatif ini berjalan melalui alur yang terstruktur, mulai dari ide awal hingga finalisasi (Maulina, 2010).

Selain itu penulis memilih posisi sebagai desain grafis tidak hanya karena mata kuliah Desain Komunikasi Visual yang diambil sejalan dengan posisi ini namun juga karena penulis ingin belajar, mendapat pengalaman lebih mengenai bagaimana cara berpikir kreatif para pekerja profesional di industri *brand* dan *modelling*. Dan juga mengenai seberapa penting *corporate* desain sebagai media komunikasi di sebuah *production house* dan *creative agency* dipergunakan.

Selain itu, kualitas desain grafis sangat bergantung pada ide dan konsep yang mendasarinya. Ide yang kuat dan orisinal menjadi fondasi utama untuk menciptakan karya yang relevan dan berkesan, sementara konsep desain membantu mengarahkan visual agar sesuai dengan tujuan komunikasi. Oleh karena itu, desainer tidak hanya dituntut untuk kreatif, tetapi juga untuk mampu memadukan estetika dengan strategi komunikasi sehingga karya yang dihasilkan memiliki nilai fungsional sekaligus artistik.

Industri kreatif sebagai ruang lingkup kerja desainer grafis juga terus mengalami perkembangan pesat. Bidang ini meliputi berbagai sektor seperti periklanan, perfilman, fotografi, media, hingga *digital marketing*, yang seluruhnya membutuhkan sentuhan desain grafis untuk memperkuat daya tarik produk atau jasa. Persaingan yang ketat dalam industri ini menuntut desainer untuk adaptif, inovatif, dan responsif terhadap tren yang terus berubah.

PT Studio Empat Tujuh merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif yang berperan sebagai *creative agency* dan juga *production house*. Perusahaan ini tidak hanya berfokus pada layanan fotografi, videografi, *fashion*, dan *beauty* namun juga manajemen *talent*. Perusahaan ini telah bekerja sama dengan sangat banyak *brand* ternama baik lokal maupun internasional. Tidak hanya itu, Glenn Prasetya juga telah memperluas koneksi dengan berbagai agensi model di berbagai negara seperti Singapura, Hongkong, Thailand, dan Milan. Dengan jangkauan luas di bidang kreatif dan *fashion* itulah yang membuat penulis ingin

melaksanakan kerja magang di PT Studio Empat Tujuh karena dapat menambah wawasan tidak hanya di koneksi namun juga bagaimana proses kreatif di suatu *production house* terjadi. Penulis juga merasa bahwa keterampilan dan pengalaman yang diperoleh dari hasil kerja magang ini nantinya dapat berguna untuk jenjang karir penulis kedepannya.

## **1.2 Tujuan Kerja**

Maksud dan tujuan penulis melangsungkan kerja magang sebagai desain grafis di PT Studio Empat Tujuh adalah untuk mempelajari dan mendalami pemahaman mengenai fungsi dan peran desain grafis bagi perusahaan. Selain itu, secara rinci aktivitas kerja magang ini memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Memahami peran desain grafis di PT Studio Empat Tujuh
2. Mengaplikasikan ide, dan konsep desain yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara
3. Memperluas ilmu, menambah pengalaman, meningkatkan kemampuan komunikasi dan memperluas relasi di dunia kerja

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

Aktivitas praktik kerja magang di PT Studio Empat Tujuh berlangsung selama total tiga bulan, berlangsung sejak tanggal 28 Juli 2025 hingga 31 Oktober 2025. Penulis juga melaksanakan berbagai prosedur pelaksanaan kerja magang sesuai dengan ketentuan Universitas Multimedia Nusantara. Adapun waktu pelaksanaan dan prosedur pelaksanaan kerja magang sebagai berikut:

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja**

Pelaksanaan aktivitas kerja magang telah berlangsung sejak 28 Juli 2025 sampai 31 Oktober 2025 dengan sistem kerja Work From Office (WFO) setiap hari Senin sampai jumat. Jam kerja dimulai dari pukul 09.00 - 17.00 WIB. Jam kerja bersifat *deadline oriented* sehingga penulis akan mengerjakan dan menyelesaikan desain berdasarkan waktu *deadline* yang telah ditentukan. Oleh karena itu, sangat memungkinkan bagi penulis untuk

*overtime* atau kerja diluar jam kerja yang sudah ditentukan oleh perusahaan untuk mengejar *deadline* tersebut. Durasi kegiatan kerja magang ini telah ditetapkan selama minimum 640 jam kerja. Oleh karena itu, waktu pelaksanaan kerja magang telah sesuai dengan pedoman MBKM Magang.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Proses pelaksanaan kerja magang dimulai melalui administrasi kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dengan menghadapi pembekalan praktik kerja magang yang diadakan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual secara *offline* di Function Hall. Kemudian dilanjutkan dengan mengajukan KM-01 melalui pengisian *forms office* yang telah disediakan Fakultas Desain Komunikasi Visual untuk mendapatkan persetujuan permohonan praktik kerja magang di PT Studio Empat Tujuh berupa KM-02 pada 21 July 2025 dengan nomor surat 050/XII/25/INTERN/STUDIO47. Setelah mendapatkan persetujuan KM-02, penulis mengisi Kartu Rencana Studi (KRS) Magang Track 1 di myumn.ac.id dengan dipenuhinya syarat telah lulus mata kuliah minimal 90 SKS, nilai IPK yang ditempuh tidak di bawah 2,50, dan tidak memiliki nilai D, E, dan F. Dan terakhir, penulis melakukan registrasi pada *website* merdeka.umn.ac.id dengan melengkapi data untuk kemudian mendapatkan *form* KM-03 (Kartu Aktivitas Magang), KM-04 (Kehadiran Kerja Magang), KM-05 (Lembar Realisasi Kerja Magang), KM-06 (Lembar Penilaian Kerja Magang), dan KM-07 (Lembar Tanda Terima Penyerahan Laporan).

Pada tanggal 8 Juli, penulis mulai melakukan pengajuan praktik kerja magang dengan mengisi Google Form yang diinformasikan melalui media sosial Instagram *story* @Studio47. Setelah beberapa saat, penulis diberikan info untuk *interview* secara *online* melalui aplikasi *Zoom Meeting* pada 14 Juli 2025. Setelah 4 hari, perusahaan mengirimkan *offering call* melalui *e-mail* pada 18 Juli 2025, dan kemudian dinyatakan lolos serta mendapat surat penerimaan kerja magang pada 21 Juli 2025 dan memulai hari pertama kerja di tanggal 28 Juli 2025. Penulis melaksanakan kerja magang selama tiga

bulan dengan posisi desainer grafis *intern* yang didampingi secara langsung oleh Glenn Prasetya selaku *user* desain grafis. Untuk memastikan jam kerja magang, penulis harus mengisi *form daily task* yang nantinya akan disetujui oleh *user* pada *website* [prostep.umn.ac.id](http://prostep.umn.ac.id). Penulisan laporan kerja magang ini dibimbing oleh *advisor*, selaku dosen pembimbing. Bimbingan akan dilakukan sebanyak minimal 8x sebagai salah satu ketentuan untuk melakukan sidang magang pada bulan Desember. Pengisian *daily task* juga akan dilakukan untuk melaporkan jam mengerjakan laporan magang yang akan disetujui oleh *advisor*. Nantinya, laporan praktik kerja magang akan diserahkan dan disetujui oleh Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.

