

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat, mendorong perusahaan untuk beralih dari pradigma bisnis konvensional kebisnis berbasis teknologi digital guna memenuhi kebutuhan target audiens secara lebih efektif. Perubahan ini menyebabkan bisnis untuk memiliki strategi yang cepat, fleksibel, dan inovatif untuk menghadapi dinamika pasar (Purnomo et al., 2022, hlm. 956). Oleh karena itu, seiring dengan perubahan zaman yang dipengaruhi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan komunikasi visual semakin diperlukan dalam memenuhi kebutuhan industri kreatif, khususnya dalam menciptakan promosi digital yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan tren pemasaran kontemporer (Purnomo et al., 2022, hlm. 2). Melalui pemasaran digital, memberikan kemudahan bagi pelaku bisnis dalam memantau serta memenuhi kebutuhan dan preferensi calon konsumen melalui berbagai media sosial yang salah satunya adalah memanfaatkan desain grafis.

Menurut Hollis (1986), desain grafis dipahami sebagai sebuah kegiatan membuat atau memilih tanda serta menatanya pada suatu bidang untuk menyampaikan sebuah gagasan. Dengan demikian, desain grafis dapat diartikan sebagai media penyampaian informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam bentuk dua maupun tiga dimensi dengan tetap berlandaskan pada prinsip estetika. Desain grafis merupakan solusi strategis dalam persaingan pasar, karena mampu menghadirkan komunikasi visual yang kreatif, efektif, dan adaptif terhadap perubahan. Tak hanya itu saja, peran desain grafis juga semakin luas, tidak hanya sebagai media komunikasi visual, tetapi juga sebagai proses, metode, dan disiplin ilmu dalam praktik perancangan. PT Wahana Anak Indonesia merupakan salah satu perusahaan yang memanfaatkan desain grafis sebagai sarana komunikasi dalam

menyampaikan informasi serta mempromosikan produk maupun kegiatan perusahaan.

PT Wahana Anak Indonesia (WAI) merupakan perusahaan yang berdiri sejak tahun 2009 dan bergerak di bidang hiburan keluarga yang berfokus pada penyediaan area bermain anak (*indoor playground*). Melalui brand utamanya, Miniapolis, WAI menghadirkan konsep *children edutainment* yang memadukan hiburan dan edukasi, serta telah hadir di berbagai kota besar seperti Jakarta dan Bandung. Selain itu, perusahaan ini juga memiliki anak perusahaan yang bernama PT Skorz Aktif Indonesia (SAI). SAI merupakan perusahaan dari Skorz, arena *sportainment* yang aktif dan menantang, yang menyasar target audiens untuk usia remaja dan dewasa, yang juga berlokasi di daerah Jakarta dan Bandung.

Desain grafis memegang peranan penting sebagai media promosi *children edutainment* karena mampu meningkatkan keterlibatan visual serta pemahaman pesan yang ingin disampaikan kepada audiens anak-anak dan orang tua. Keterlibatan anak dalam proses desain grafis memperkuat pemahaman mereka terhadap komunikasi visual dan meningkatkan kreativitas, yang juga membantu efektivitas materi promosi yang dikembangkan (Aktürk, 2025). Selain itu, elemen desain yang tepat, mampu menciptakan pengalaman interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, sehingga materi promosi yang dihasilkan tidak hanya informatif, tetapi juga relevan dengan karakter audiens yang dituju (Aulia et al., 2025).

Penulis memutuskan untuk menjalankan masa magang di WAI dan SAI sebagai pegawai magang pada divisi *marketing* untuk brand Miniapolis dan Skorz. Perusahaan ini memberikan kesempatan secara langsung untuk terlibat dalam pengembangan konten yang kreatif, desain promosi, serta strategi komunikasi visual yang aplikatif. Hal ini sesuai dengan tujuan penulis dalam melakukan magang, yaitu untuk menambah ilmu mengenai proses dan hasil desain yang menjadi kesempatan baru untuk mengembangkan keterampilan dan ide-ide baru penulis, serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai sistem kerja yang sesungguhnya.

1.2 Tujuan Kerja

Dalam melaksanakan magang di WAI dan SAI, penulis ditempatkan pada posisi *Creative Designer* di divisi *Marketing*, dengan tujuan kerja sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan akademik guna menyelesaikan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara dalam memperoleh gelar S1.
2. Mengimplementasikan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam pengalaman kerja secara langsung.
3. Memperdalam pemahaman penulis mengenai industri creative design secara profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kegiatan magang di kantor WAI dan SAI yang berlokasi di Jalan Jendral Sudirman, Gelora, Tanah Abang, Jakarta Pusat. Dilaksanakan dalam memenuhi syarat lulus dari program *Career Acceleration Program Track 1*. Maka dari itu, kegiatan magang dilakukan mengikuti ketentuan yang ditentukan dalam program tersebut, yaitu memenuhi 640 jam kerja serta bimbingan dengan *advisor* dengan total 207 jam. Penulis melaksanakan kegiatan magang dengan penjabaran waktu sebagai berikut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kegiatan magang yang penulis lakukan dilaksanakan selama 6 bulan, berdasarkan kontrak kerja yang ditandangani antara penulis dengan direktur PT Wahana Anak Indonesia. Periode magang tersebut dimulai pada 21 Juli 2025 dan berakhir pada 31 Januari 2026. Penulis mendapatkan arahan dengan sistem kerja *work from office* dengan jam kerja yang fleksibel, selama jam kerja yang terhitung adalah 9 jam kerja, dan dilaksanakan dari hari Senin hingga Jumat.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur pelaksanaan magang dimulai dengan penulis mengikuti *briefing* pembekalan magang pada tanggal 9 Mei 2025. Pembekalan magang ini membahas mengenai persyaratan magang yang sudah ditentukan oleh kampus serta tahapan-tahapan dalam melaksanakan *Career Acceleration Program Track 1* agar dapat dinyatakan lulus hingga tahap akhir. Pada pembekalan magang ini, penulis mendapatkan informasi bahwa terdapat 20 tahap yang perlu diikuti untuk menyelesaikan program magang.

Tahapan awal yang perlu dilakukan penulis sebelum mengajukan lamaran kerja kepada perusahaan yang dituju, yaitu penulis perlu mengajukan perusahaan yang diinginkan ke *website Pro-Step*, yang sebelumnya bernama Merdeka UMN. Penulis mulai mengajukan 10 perusahaan kedalam *website Pro-Step* setiap minggunya mulai dari awal Juli 2025, dan dalam kurun waktu satu minggu, perusahaan yang dituju disetujui oleh Koordinator magang. Dalam halaman yang telah disetujui, penulis akan mendapatkan surat pengantar magang yang dapat diajukan ke perusahaan yang penulis tuju. Kemudian barulah penulis dapat melamar ke perusahaan yang dituju, dan menunggu panggilan dari perusahaan tersebut. Setelah berhasil melewati tahapan seleksi CV dan Portofolio, pada tanggal 17 Juli 2025, penulis dipanggil oleh HRD untuk melaksanakan sesi wawancara. Sesi wawancara dilaksanakan di kantor WAI, bersama dengan HRD dan *users*. Setelahnya, pada tanggal 18 Juli 2025, dikatakan bahwa penulis diterima di PT Wahana Anak Indonesia, dan penulis mendapatkan surat penerimaan magang. Sesuai dengan tahap ke enam pada pembekalan magang, penulis perlu mengunggah surat tersebut kedalam *Pro-Step*, guna mendapatkan MBKM 02 atau kartu magang. Hal ini agar penulis dapat menginput *daily task* untuk memenuhi program magang selama 640 jam kerja.

Tanggal 21 Juli 2025, hari pertama penulis masuk kerja, penulis diperkenalkan kepada seluruh karyawan WAI, dan juga diperkenalkan dengan sistem kerja sebagai seorang *creative designer* di WAI. Penulis juga

mulai mengerjakan salah satu pekerjaan sebagai bentuk pelatihan dari *supervisor*. Mulai dari hari pertama, penulis sudah mulai menginput *daily task*, dan memberikan arahan kepada *supervisor* mengenai *website Pro-Step*, agar *supervisor* dapat menyetujui *daily task* yang diajukan penulis, sehingga jam kerja yang dilaksanakan dapat terhitung oleh sistem.

Selanjutnya pada tanggal 13 – 17 Oktober 2025, dilaksanakan evaluasi yang pertama. Penulis mengumpulkan laporan untuk menyelesaikan evaluasi pertama, dan telah menyelesaikan lebih dari 320 jam kerja yang telah disetujui oleh *supervisor*, serta 100 jam mengisi *daily task* yang telah disetujui oleh *advisor*. Pada tanggal 01 – 05 Desember 2025, penulis mengumpulkan laporan guna memenuhi kriteria penilaian evaluasi 2 dan melakukan pendaftaran sidang magang. Penulis telah menyelesaikan seluruh persyaratan termasuk menyelesaikan lebih dari 640 jam kerja yang telah disetujui oleh *supervisor*, serta 210 jam mengisi laporan *daily task* yang telah disetujui oleh *advisor*, untuk selanjutnya melaksanakan sidang magang pada tanggal 12 Desember 2025. Setelah melaksanakan sidang magang, penulis mendapatkan *feedback* terkait laporan yang telah penulis buat. Penulis memperbaiki laporan berdasarkan *feedback* yang diberikan, baru setelahnya penulis mendapatkan tanda tangan dari *advisor*, *penguji*, dan *Head of Departement*. Tanda tangan didapatkan guna penulis dapat memenuhi persyaratan mendapatkan nilai untuk program magang di perkuliahan.