

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin pesat dan adanya globalisasi membuat cakupan ekonomi kreatif didominasi oleh subsektor digital seperti, desain grafis, film dan animasi, musik, serta aplikasi digital. Hal ini juga berdampak pada industri ilustrasi, karena meningkatnya penggunaan media digital membuat permintaan konten visual di media, penerbitan, dan periklanan juga meningkat. Dalam konteks desain komunikasi visual, ilustrasi dapat diartikan sebagai visual atau gambar yang dirancang untuk memperkuat atau memperjelas pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Jadi ilustrasi tidak hanya bersifat ilustratif, namun juga berperan untuk membangun narasi visual yang bermakna (Heller & Chwast, 2008).

Menurut Elicia Edijanto (2023), industri ilustrasi di Indonesia sudah berkembang pesat jika dibandingkan dengan beberapa tahun lalu. Dengan berkembangnya media sosial, marketing, *brand* komersil, industri *fashion*, musik, hingga perfilman dan animasi, peluang untuk ilustrator jadi semakin meningkat karena ilustrasi diminati dan diperlukan untuk kebutuhan konten mereka. Oleh karena itu, banyak studio atau agensi kreatif yang membutuhkan ilustrator untuk membuat aset-aset konten internal maupun eksternal, untuk klien.

Cuatrodia Creative merupakan salah satu agensi kreatif di Jakarta yang terdiri dari empat tim atau *houses* dengan spesialisasi yang berbeda-beda. Empat *houses* tersebut terdiri dari Notion Nation, Motion Machine, Design Dorm, dan SOC (Story on Craft). Agensi ini telah berdiri sejak tahun 2012 dan telah menangani berbagai jenis klien seperti sektor *banking*, BUMN, *telecommunication*, finansial, *commerce*, FMCG, elektronik, *property*, *insurance*, *government*, otomotif, dan masih banyak lagi. Dengan reputasi dan portofolio proyek yang inovatif dan

ilustratif, Cuatrodia Creative menjadi pilihan yang strategis bagi mahasiswa yang ingin belajar dan berkembang di dunia profesional sebagai ilustrator.

Penulis memilih Cuatrodia Creative sebagai tempat magang karena tersedia posisi ilustrator, sesuai dengan minat penulis. Kemudian, melihat portofolio dan klien yang sudah pernah bekerja sama dengan agensi ini, penulis merasa Cuatrodia dapat menjadi tepat untuk penulis dapat belajar dan mengembangkan kemampuan penulis dalam bidang ilustrasi. Penulis berharap melalui magang ini, penulis dapat berkontribusi langsung dalam mengerjakan proyek-proyek nyata, sehingga penulis juga dapat belajar mengenai kemampuan teknis di industri kreatif dan menambah portofolio yang mendukung karier di masa mendatang.

1.2 Tujuan Kerja

Terdapat beberapa tujuan penulis melaksanakan program kerja magang ini, yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan Akademis
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual.
 - b. Mengaplikasikan teori dan pengetahuan yang diperoleh selama kuliah ke dalam dunia kerja nyata.
2. Tujuan Pengembangan Profesional
 - a. Memperoleh pengalaman langsung mengenai profesi di bidang ilustrasi.
 - b. Mengembangkan *hardskill*, seperti penguasaan *software* desain dan ilustrasi sesuai kebutuhan industri.
 - c. Mengembangkan *softskill*, seperti komunikasi, kolaborasi, manajemen waktu, dan pemecahan masalah dalam konteks kerja profesional.
3. Tujuan Pribadi dan Karier
 - a. Menambah wawasan serta pemahaman terhadap alur kerja di industri kreatif.
 - b. Membangun portofolio yang relevan dengan karier di bidang desain komunikasi visual.

- c. Menjalin jejaring dengan profesional di bidang industri kreatif sebagai bekal karier di masa depan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur pelaksanaan kerja magang di Cuatrodia Creative dilaksanakan berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara dalam *Career Acceleration Program*. Pada bagian ini akan dipaparkan rincian penjelasan mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang dari proses melamar hingga program selesai. Hal ini diperlukan agar kegiatan magang dapat berjalan dengan terstruktur.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Program magang ini dilaksanakan selama 6 bulan, mulai dari 2 Februari 2026 sampai 1 Agustus 2026. Kegiatan kerja berlangsung dari hari Senin – Jumat, pukul 10.00 – 19.00 WIB dengan sistem kerja WFO (*work from office*) yang berlokasi di Jl. Pejaten Mas VII No. B1 Blok 7, Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Durasi kerja magang ini telah ditetapkan selama minimum 640 jam kerja, sehingga dengan kontrak 6 bulan, penulis dapat memenuhi jam kerja yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur pelaksanaan magang ini dimulai dari pembekalan magang oleh Universitas Multimedia Nusantara. Mahasiswa yang akan melaksanakan *Career Acceleration Program* ini diwajibkan untuk mendaftarkan maksimal 10 perusahaan atau agensi yang membuka lowongan di bidang DKV di PRO-STEP untuk dicek. Ketika sudah mendapatkan persetujuan dari koordinator magang dan HOD Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa dapat mengunduh *cover letter* dan dapat melamar ke perusahaan tersebut dengan posisi yang diinginkan.

Penulis mengetahui lowongan magang ini dari akun Instagram @cuatrodiacreative pada bulan Januari 2026. Penulis kemudian mengirimkan

lamaran yang terdiri dari CV dan portofolio ke *email* perusahaan. Penulis juga memasukan perusahaan ke PRO-STEP yang disediakan kampus untuk mendapat persetujuan dari kampus mengenai perusahaan yang dilamar. Tidak lama setelah mengirimkan email, penulis langsung mendapat respon positif yang menyatakan bahwa dari CV dan portofolio yang telah dikirim, penulis dapat lanjut ke tahap seleksi wawancara. Setelah melakukan wawancara dengan HR dan head of design, penulis dinyatakan diterima sebagai ilustrator intern. Hal ini dibuktikan dengan adanya surat penerimaan dari perusahaan yang dimana dinyatakan bahwa penulis dapat resmi mulai bekerja pada tanggal 2 Februari 2026 hingga 1 Agustus 2026. Penulis kemudian, mengunggah surat penerimaan dari Cuatrodia Creative ke PRO-STEP untuk bisa lanjut ke tahap berikutnya, yaitu mengisi laporan *daily task* di kantor dan bimbingan laporan magang.

