



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan jasa desain grafis merupakan hal yang umum dan krusial dalam bisnis dan produksi pada jaman sekarang. Desain biasanya digunakan dalam mengenalkan produk, menanam gagasan, menarik perhatian, menyampaikan pesan, dll. Dalam hal ini dunia perekonomian dipenuhi dengan berbagai merk yang dapat kita pilih sebagai tapi dengan demikian kita dapat memilih sesuai dengan kebutuhan dan selera kita. Hal tersebut dikarenakan perancangan tepat oleh desain grafis untuk mengambil perhatian target market yang akurat. Pelaku dari perancangan tepat biasanya adalah para desainer grafis, studio desain, atau *advertising agency* yang memiliki gayanya dalam desain masing-masing untuk para klien pakai sesuai dengan kebutuhan dan target.

Sciencewerk merupakan studio desain mikro multi-disiplin yang berdiri di Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Studio kecil ini dapat memberi solusi dan memenuhi kebutuhan dari berbagai permasalahan yang dihadapi klien, Mulai dari desain identitas sampai dengan instalasi seni. Bekerja dengan membentuk lingkungan yang kolektif dan menyambungkan banyak individual kreatif, berfokus menggabungkan desain, seni dan teknologi terutama pada identitas dan ilustrasi.

Penulis tertarik untuk memilih bergabung dengan Sciencewerk, studio desain yang bersifat multi-disiplin ini sebagai tempat praktek kerja magang. Penulis juga mempunyai rasa ingin tahu lebih dalam mengenai manajemen bisnis yang baik dikarenakan Sciencewerk merupakan studio yang baru dan dapat masuk

dalam kompetisi pasar dengan studio ternama lainnya dalam waktu yang singkat. Penulis juga ingin mengetahui proses dan manajemen studio dalam mendesain, menangani klien, dan menerapkan konsep yang matang. Proses magang ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi penulis pada saat terjun ke dunia kerja nanti.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang yang dijalani oleh penulis berdurasi selama 3 bulan di Surabaya merupakan pemenuhan syarat kelulusan mata kuliah *Internship* dari kurikulum yang sudah diterapkan di Universitas Multimedia Nusantara. Mata kuliah *Internship* ini merupakan mata kuliah wajib yang ditetapkan sebagai syarat untuk penulis mendapatkan gelar S1. Praktek kerja magang juga dimaksudkan untuk:

- a. Pengalaman bekerja sebagai desainer grafis, agar buta dalam mengerjakan pekerjaan.
- b. Mengaplikasikan ilmu yang sudah didapatkan selama proses pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara ke dunia kerja.
- c. Memperbanyak ilmu dalam mengaplikasikan desain yang sesuai dengan target market dari suatu produk.
- d. Mempelajari proses desain serta *workflow* pada studio Sciencewerk.
- e. Memperluas kemampuan dengan pekerjaan multi-disiplin di studio.
- f. Memperluas kemampuan eksplorasi visual, agar dapat membuat desain yang unik.
- g. Meningkatkan kemampuan dalam manajemen waktu, mental, penggunaan perangkat lunak, dan koordinasi dengan rekan kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara menerapkan ketentuan pada program praktek kerja magang atau *Internship* dapat dilakukan pada saat libur semester ataupun pada saat semester ketika mahasiswa sudah memasuki semester 7 atau 8. Universitas Multimedia Nusantara menetapkan waktu minimal untuk pemenuhan syarat magang adalah selama 320 jam kerja, dan Sciencewerk menetapkan kontrak magang dengan penulis berdurasi 3 bulan magang.

Penulis melakukan praktek kerja magang sesaat sebelum semester 7 mulai yaitu pada tanggal 12 Agustus 2019 sampai dengan 12 November 2019. Dengan mengikuti peraturan yang ada di Sciencewerk. Jam kerja pada kantor Sciencewerk sangat fleksibel, kebanyakan pekerja datang jam 11 siang dan pulang pada jam 7 atau 8 malam. Penulis dibebaskan dalam jam hadir kantor, asalkan pekerjaan yang diberikan selesai tepat waktu. Jam istirahat kantor pun fleksibel, biasanya para pekerja istirahat pada jam 1 atau 2 dan durasi istirahat biasanya 1 jam. Penulis berhasil melakukan praktek kerja magang selama 508 jam selama 3 bulan penuh, penulis pernah mengambil cuti ijin sakit