



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

Masa perkuliahan di Program Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Multimedia Nusantara, merupakan masa bagi seorang mahasiswa mempelajari dunia desain secara mendalam. Rangkaian mata kuliah yang telah mahasiswa tempuh selama kurang lebih empat tahun bertujuan untuk mempersiapkan para mahasiswanya menjadi seorang desainer grafis yang berkualitas, memiliki keterampilan *soft skill* dan *hard skill*, serta dapat bersaing di dunia kerja. Oleh karena itu, Universitas Multimedia Nusantara memfasilitasi mahasiswanya untuk melakukan program praktek kerja magang.

Praktek kerja magang merupakan suatu proses belajar mengajar atau praktek langsung bagi mahasiswa untuk menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan etika pergaulan. Hal ini dilakukan agar seorang mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya, sehingga ilmu yang didapat selama perkuliahan dapat diterapkan di dunia kerja.

Dengan harapan para mahasiswa dapat bersaing di dunia kerja setelah lulus. Penulis menjalani praktek kerja lapangan di *Continuing Education Department* Universitas Multimedia Nusantara yang bergerak dalam bidang edukasi. Selama magang ditempat ini penulis mendapatkan beberapa ilmu dan pengetahuan mengenai promosi. Dalam hal ini, merupakan salah satu tantangan untuk penulis untuk lebih mengetahui bagaimana membuat desain promosi yang baik dan membuat public/masyarakat tertarik dengan isi promosi tersebut

Penulis menjalani praktek kerja lapangan di *Continuing Education Department* Universitas Multimedia Nusantara yang bergerak dalam bidang edukasi. Selama magang ditempat ini penulis mendapatkan banyak sekali pengalaman dan juga pengetahuan seputar promosi. Hal ini pun juga adalah salah satu tantangan untuk penulis dimana dia sangat ingin sekali belajar bagaimana membuat desain promosi yang baik dan sangat mengena untuk para konsumennya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memilih bekerja di *Continung Edcucation Department* Universitas Multimedia Nusantara karena penulis ingin belajar banyak tentang bagaimana mempromosikan suatu program dalam bentuk desain. Penulis juga ingin mengenal lebih dekat dengan orang-orang yang memiliki tujuan yang sama sebagai desainer yang mempromosikan program sehingga bisa sharing pengalaman dan belajar bersama untuk ilmu dan pengetahuan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis bekerja dari periode 2 September 2019 - 25 Oktober 2019. Waktu kerja selalu di hari Senin-Jumat. Terkadang, jika ada acara, penulis juga bekerja di hari Sabtu bila dibutuhkan oleh CED.

Prosedur pertama yang dilakukan penulis adalah mengirimkan surat lamaran kerja dan portofolio penulis kepada *Continung Education Department* Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mengetahui pembukaan lowongan karena penulis ingin mengikuti Mahasiswa yang magang disana. Setelah penulis mengirimkan semua yang diperlukan, penulis mendatangi kantor *Continuing Education Department* Universitas Multimedia Nusantara untuk *interview*. Setelah *interview*, penulis menunggu untuk dipanggil oleh pihak HRD 22 Agustus 2019.