



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Berita adalah suatu informasi mengenai suatu peristiwa yang terjadi yang dijadikan dalam bentuk cetak, *online*, ataupun dari mulut ke mulut melalui beberapa orang. Laporan mengenai sebuah berita merupakan tugas seorang wartawan. Menulis berita bukanlah hanya sekedar menulis ataupun mencurahkan isi hati. Sebuah berita harus dipertanggungjawabkan bagaimana kebenaran, dan aktualnya, Berbeda dengan menulis karangan tentunya. Informasi tersebut lalu diubah kedalam bentuk kata-kata, gambar, dan foto.

Oleh karena itu, dalam sebuah produksi media berita terutama *website* dibutuhkan peran Desainer Grafis. Bagi Penulis, bekerja di media *online* merupakan sebuah pengalaman yang unik, karena sebagian besar tugas yang dibuat selama masa perkuliahan menggunakan media cetak. Penulis ingin mempelajari apa saja yang harus dikejakan seorang Desainer Grafis dalam membuat media berita *web*.

Maka dari itu, Penulis mengajukan lamaran kerja magang kepada PT. Agranet Multicutura Siberkom (Detikcom), yang merupakan sebuah perusahaan *online* portal berita di Indonesia. PT Agranet Multicutura Siberkom memiliki banyak lingkup yang meliputi DetikNews yaitu berisi informasi berita politik-peristiwa, DetikFinance, DetikFood, DetikHot, DetikInet, DetikSport, DetikHealth, DetikTV, DetikFoto, DetikOto, DetikTravel, Wolipop, dan sebagainya. Mempertimbangkan latar belakang PT Agranet Multicutura Siberkom tersebut, Penulis berharap lewat pengalaman kerja magang ini, Penulis dapat belajar dari apa yang akan Penulis kerjakan mengenai tanggung jawab, dan lingkup tugas seorang Desainer Grafis di dalam perusahaan bidang jurnalis.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dengan dilaksanakannya praktek kerja magang ini, ilmu yang sudah didapat selama masa perkuliahan dapat diaplikasikan dan bermanfaat dengan baik di

lapangan kerja serta mendapatkan pengalaman dan ilmu yang belum didapat selama perkuliahan.

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

Penulis mengikuti pembekalan magang yang dilaksanakan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN) mengenai prosedur praktek kerja magang. Dalam *briefing* pada 29 Mei 2015 dijelaskan bagaimana peraturan dalam mata kuliah *Internship*, apa saja yang harus dilakukan, formulir apa saja yang harus diisi dan dikumpulkan selama dan setelah praktek kerja magang berlangsung.

Setelah itu Penulis mulai mencari lowongan kerja magang dan mengirimkan lamaran ke beberapa perusahaan yang telah disetujui dari koordinator magang. Penulis mendapatkan informasi mengenai lowongan magang di Detikcom melalui sosial media yaitu Instagram, setelah itu Penulis mengajukan lamaran dengan mengirim *CV* dan *Portfolio* melalui *email*. Setelah beberapa hari akhirnya Penulis mendapat panggilan *interview* pada tanggal 2 Juni 2016 dan melakukan beberapa tes desain dari *supervisor*. Penulis melakukan kerja magang pada tanggal 16 Juni 2016 – 31 Agustus 2016 dengan total jam sebanyak 336 jam kerja. Jumlah ini melebihi batas minimal yang diwajibkan oleh UMN sebanyak 320 jam.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA