



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

Desain grafis memiliki peranan yang sangat penting karena desain grafis adalah media yang dapat menyampaikan informasi dan pesan secara efektif dalam bentuk visual ataupun digital, karena seorang desainer grafis adalah profesi yang menciptakan ilustrasi, tipografi, fotografi, dan bahkan *graphic motion*. Desain grafis juga dapat digunakan untuk pembuatan karya media cetak, penerbit, elektronik berupa brosur, *x-banner*, spanduk, *sign system*, bahkan sampai ke media promosi yang dimana seorang desainer grafis harus dapat bertanggung jawab untuk menciptakan sebuah tampilan yang menarik dalam bentuk sebuah media promosi untuk menarik minat publik terhadap suatu produk/image/jasa.

Media promosi adalah media untuk mengkomunikasikan suatu produk/image/jasa/perusahaan agar lebih dikenal masyarakat luas. Contoh media promosi itu berupa brosur, booklet, spanduk, poster, leflet, billboard, iklan TV, banner, kartu nama dan lain sebagainya. Dimana hal ini sangat penting bagi kelangsungan berjalannya suatu bidang usaha. Maka dari itu saat ini berbagai jenis bidang usaha memerlukan desainer grafis untuk mengkomunikasikan suatu image/produk/jasa dari sebuah usaha tersebut.

Banyaknya lulusan desain grafis akan menimbulkan dampak persaingan yang sangat ketat di industri desain grafis, maka dari itu Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan setiap mahasiswa untuk melakukan praktek kerja magang, agar setiap mahasiswa dapat belajar dan mampu bersaing di dunia kerja dengan cara menerapkan semua kemampuan yang telah mahasiswa dapatkan selama masa perkuliahan, melatih diri untuk lebih cepat, teliti, efisien dan disiplin dalam menghadapi dunia kerja.

Setelah melalui pertimbangan, penulis mendapat kesempatan untuk melakukan kerja magang pada perusahaan The Springs Club Summarecon Serpong sebagai desainer grafis yang diminta untuk membuat berbagai media promosi untuk mempromosikan The Springs Club sebagai Club Olah Raga,

Restaurant, dan Royal Ballroom. Dengan adanya dukungan dari perusahaan PT Summarecon Agung, Tbk terhadap anak perusahaannya The Springs Club Summarecon Serpong penulis percaya selain untuk menambah ilmu dan pengalaman penulis juga dapat menambah koneksi dan relasi yang akan sangat berguna untuk kedepannya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud penulis melakukan kerja magang yaitu agar dapat menuangkan segala ilmu yang telah di dapatkan dari perkuliahan untuk di aplikasikan dalam kerja magang ini.

Lalu tujuan dari kerja magang ini adalah:

1. Melatih mahasiswa agar dapat bekerja dalam tim
2. Mendapat ilmu mengenai promosi di dalam sebuah desain
3. Menambah koneksi dan relasi
4. Mampu bekerja untuk memenuhi keinginan atasan atau klien
5. Melatih mahasiswa untuk sabar dan menjauhi sifat egois
6. Melatih mahasiswa untuk dapat menemukan solusi dari sebuah masalah
7. Meningkatkan komunikasi yang sopan dan santun dengan orang lain
8. Belajar untuk berani mengemukakan pendapat

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melakukan pencarian tempat magang penulis mempersiapkan CV, Portofolio, dan surat lamaran magang, yang dimana isi dari CV berupa biodata penulis, keterampilan, dan organisasi yang pernah diikuti. Sedangkan portofolio berisi hasil karya desain penulis yang dibuat semenarik mungkin yang akan perusahaan gunakan untuk mengukur kemampuan desainer.

Penulis berkesempatan melakukan kerja magang di *The Springs Club Summarecon Serpong* pada bagian menejemen sebagai grafik desainer selama kurang lebih 2 bulan dan telah menempuh 41 hari, 325 jam kerja. Pelaksanaan dimulai pada tanggal 3 Juli 2017 sampai dengan tanggal 5 September 2017. Pelaksanaan magang ini wajib dilaksanakan setiap hari senin sampai jumat

dengan waktu yang dimulai pada pukul 08.30 WIB dan diakhiri pada pukul 17.30 WIB.

Pada awalnya penulis berkesempatan kerja magang di *The Springs Club* melalui koneksi yang diperoleh dari rekomendasi teman. Ternyata *The Springs Club Summarecon* memang membuka lowongan magang untuk desain grafis. Setelah itu penulis melakukan seleksi dengan mengirimkan CV dan surat lamaran kerja. Penulis menunggu kurang lebih dua hari lalu mendapatkan panggilan dari *The Springs Club Summarecon* untuk mengikuti proses perekrutan dengan melakukan wawancara kerja magang untuk mengukur kemampuan desainer. Setelah kurang lebih satu hari penulis mendapatkan informasi bahwa penulis telah diterima sebagai mahasiswi magang di *The Springs Club*.

Sebelum melaksanakan kerja magang penulis harus memenuhi prosedur yang telah ditetapkan oleh kampus yaitu penulis meminta dan mendapatkan surat izin magang dari kampus lalu memberikannya kepada perusahaan *The Springs Club Summarecon*, lalu meminta surat balasan pernyataan bahwa penulis telah diterima sebagai mahasiswa/i magang dalam jumlah periode kerja yang telah ditentukan, setelah itu penulis mendapatkan KM3 – KM7 sebagai absensi bukti magang dari kampus.

Setelah dinyatakan diterima dan telah memenuhi semua prosedur dari Universitas Multimedia Nusantara, pada tanggal 3 Juli 2017 penulis datang ke perusahaan untuk menandatangani kontrak kerja magang dan memulai pelaksanaan kerja magang yang bertempat di Jl. Springs Boulevard Blok C No. 1, Gading Serpong, Cihuni, Pagedangan, Tangerang, Banten 15810 sebagai desainer grafis *The Springs Club Summarecon*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A