



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

Dunia Periklanan di Indonesia dimulai pada tahun 1744, hal ini diprakasai oleh orang Belanda bernama Jan Pieterzoon Coen. Iklan yang terpampang di surat kabar bernama *Bataviasche Nouvelle* berupa pengenalan produk-produk baru yang sedang dibicarakan pada masa itu. Ketika iklan sudah masuk ke Indonesia, tentu saja pekerjaan Desain Grafis mulai dibutuhkan. Mulai dari ide, informasi, foto, *foto editing* sampai visualisasi konsep merupakan tugas seorang Desain Grafis dalam periklanan. Industri Kreatif termasuk desain grafis mengalami perkembangan dan menjadi beberapa kategori yaitu percetakan, logo, desain website, desain produk, sampai *social media design*.

Setiap studio desain grafis memiliki keunggulan tersendiri seperti studio branding, studio photography, studio digital imaging, studio ilustrasi dan masih banyak lainnya. Beberapa contohnya seperti Caravan Studio yang bergerak dalam Ilustrasi, Thinking Room yang berkerja pada ranah tipografis, Landor Associates yang menjadi legenda dalam dunia branding, serta Tanda Seru Detailed Imaging yang menjadi pelengkap desain grafis dalam dunia periklanan agency.

Pada awalnya di dalam dunia periklanan era 1980an - 2000, digital imaging tidak pernah dipandang atau digunakan sebab pada saat itu dunia fotografi baru masuk sehingga orang belum sadar akan adanya teknologi digital imaging. Kini perkembangan dunia digital imaging di Indonesia semakin maju, setiap post-production yang dilakukan agency mengharuskan adanya proses digital imaging yang dilakukan khususnya *print-ads*. Digital Imaging dapat menyempurnakan sebuah foto atau merealisasikan konsep yang bersifat surealis atau abstract. Permintaan klien maupun agency setiap tahunnya semakin menuntut teknis seperti digital imaging untuk mampu merealisasikan segala ide yang diinginkan agency, maka dari itu digital imaging tidak jarang berkerjasama dengan 3D artist untuk stock-stock gambar yang tidak mungkin didapatkan dengan cara memfoto,

contohnya pembuatan splash berbentuk benda, character, hewan yang melakukan aktifitas manusia, dan sebagainya.

Tanda Seru sendiri merupakan studio yang bergerak dan menonjolkan diri dalam bidang *digital imaging*. Pekerjaan editing yang dikerjakan mulai dari retouching kecantikan, produk, mesin, sampai conceptual editing. Keunggulan Tanda Seru dibandingkan studio editing yang lain adalah editing yang mendetail sehingga mengutamakan kerapian dalam setiap karyanya.

Penulis melakukan proses kerja magang sebagai salah satu mata kuliah wajib di Universitas Multimedia Nusantara, sebagai salah satu syarat kelulusan sebagai Sarjana Desain. Alasan saya memilih kerja magang di Tanda Seru yaitu untuk dapat belajar dan berkembang di bidang digital imaging. Selain itu Tanda Seru juga berkerja dengan banyak agency nasional maupun multinasional yang membuat saya dapat berelasi dan berinteraksi langsung dengan mereka dalam suatu project. Sekaligus menambah banyak portofolio Digital Imaging yang berkualitas.



1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang, yaitu:

1. Sebagai syarat kelulusan sebagai Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara, Penulis harus mengikuti praktek kerja magang yang merupakan salah satu mata kuliah yang ada di kampus Universitas Multimedia Nusantara.
2. Penulis juga memilih CV. Tanda Seru Detailed Imaging yang bergerak sebagai Post Production yang unggul dalam bidang digital imaging, tentunya dapat meningkatkan kemampuan Penulis di bidang digital imaging.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu : 1 Agustus 2016 – 7 Desember 2016
Hari, Jam Kerja : Senin - Selasa, Kamis - Jumat, 09.30 – 19.30 (Rabu Libur)
Perusahaan : CV. Tanda Seru Detailed Imaging
Alamat : Jalan Taman Cilandak III / E-7B
Jakarta Selatan, Indonesia 12430
Supervisor : William Limandjaja

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang yang dilalui Penulis, yaitu sebagai berikut:

1. Penulis mengikuti pembekalan magang pertama untuk Fakultas Seni dan Desain, yang diselenggarakan pada hari Rabu, 23 Maret 2016, di Function Hall Universitas Multimedia Nusantara, sebagai syarat untuk melakukan kerja magang.
2. Yang pertama kali Penulis lakukan yaitu, membuat list daftar perusahaan maupun studio desain yang ingin dijadikan tempat untuk magang. Informasi dicari melalui komunitas, Facebook, dan juga email lowongan magang dari kampus.

3. Setelah membuat list nama perusahaan maupun studio yang ingin Penulis jadikan tempat untuk praktek kerja magang, Penulis melakukan asistensi kepada dosen koordinator magang yang ditulis dalam kertas KM-01.
4. Setelah disetujui dan ditandatangani, maka Penulis menyerahkan surat KM-01 kepada admin Fakultas Seni dan Desain, untuk mendapat KM-02 yang merupakan surat pengantar magang agar dapat dikirimkan kepada perusahaan/studio desain yang ditujukan.
5. Penulis mengirimkan KM-02 ke CV. Tanda Seru Detailed Imaging bersama dengan Curicullum Vitae dan Portfolio melalui email hello@tanda-seru.com
6. Penulis kemudian menerima konfirmasi penerimaan dari CV. Tanda Seru Detailed dan diberikan surat secara langsung
7. Surat yang diberikan CV. Tanda Seru Detailed Imaging diserahkan kepada admin Fakultas Seni dan Desain dan juga BAAK.
8. Admin Fakultas Seni dan Desain memberikan surat KM-07 kepada Penulis, sebagai pengganti KM-07 yang akan di dapat dari BAAK. Dari BAAK, Penulis mendapatkan KM-03 hingga KM-07.
9. Mulai dari tanggal 1 Agustus 2016 hingga 7 Desember 2016, Penulis melakukan praktek kerja magang.
10. Berjalan dengan proses magang, Penulis melengkapi dan mengisi surat KM-03 hingga KM-07 yang merupakan salah satu syarat untuk kelulusan mata kuliah *Internship* di Universitas Multimedia Nusantara.
11. Penulis membuat laporan tentang yang sudah dilakukan selama praktek kerja magang untuk mengikuti sidang magang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA