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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pelaksanaan program kerja magang bagi penulis merupakan sebuah kesempatan untuk melihat dan merasakan ikut menjadi bagian dunia profesional secara langsung. Program ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mendapatkan koneksi di tengah kompetitifnya lapangan perkerjaan bagi designer grafis saat ini.

Hal yang menarik dari sebuah desain grafis dalam audio visual adalah banyak hal berbeda yang dapat dikombinasikan dalam karya yang dibuat. Musik, cinematografi, grafis 2D/ 3D, dan tipografi memempunyai peranannya masing-asing sebagai bagian alat untuk berkomunikasi. Menemukan kombinasi yang tepat dalam menyampaikan sebuah pesan merupakan tantangan utamanya. Kita harus menemukan apa yang dibutuhkan oleh klien, apa yang perlu disampaikan, dan bagaimana menyampaikannya, dan apa yang target konsumen inginkan (Braha & Byrne, 2011). Hal teknis ini lah yang mendorong penulis untuk melaksanakan program kerja magang di FAVORCOM.

FAVORCOM merupakan agensi kreatif yang bukan berasal dari kalangan design grafis, namun telah mampu bertahan di dunia kreatif selama 5 tahun hingga laporan ini dibuat. FAVORCOM juga telah memiliki beragam skala klien yang masih menggunakan jasa mereka dari berbagai sektor industri seperti perbankan yaitu Maybank, DBS, AG Network, Hana Bank. Dari sektor food and baverage ada Wings Group, Chimory, Chocomory, Aiden's Cake, Sister Crispy Popiah, Coffeedential. Sedangkan dari sektor teknologi, GAE, ACER, Electronic City, Meval, Asuka , Kenwood, EDGE dan sektor-sektor lainnya seperti Sleekr, Outletz, Zeelandia, CBS , RED Diorama, Ohana Enterprise, Pura Indah, Mini Stop, Nourish skin, dan Kalbe. Hal ini membuktikan bahwa FAVORCOM memiliki strategi yang tepat dalam menyampaikan pesan yang dibutuhkan oleh para kliennya, sehingga para klien tersebut masih tetap memilih untuk berkerjasama hingga saat ini.

Peran desainer grafis..., Felicia Stefany L. C., FSD UMN, 2017

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan yang penulis harapkan dalam proses kerja magang di FAVORCOM selama kurang lebih total 3 bulan, yaitu :

1. Penulis mendapatkan kemampuan softskill dan hard skill dalam proses penyampaian informasi secara praktikal yang belum diterapkan secara nyata dalam bangku perkuliahan. Kemudian penulis dapat mengombinasikan dengan ilmu yang telah dipelajari dari bangku perkuliahan yaitu dalam bentuk visual.

2. Penulis mendapatkan pengalaman baru dalam berkerja secara profesional dalam menghadapi klien. Pengalaman ini akan sangat berguna untuk penulis bila sudah lulus dari jenjang Universitas.

3. Penulis mendapatkan relasi serta penawaran kerja ataupun beberapa proyek *freelance* yang akan berguna sebagai bekal penulis setelah lulus dari universitas.

4. Penulis mampu mempelajari pendekatan serta penawaran apa yang diterapkan oleh kreatif agensi dalam mempertahankan bisnisnya hingga mampu melewati krisis di masa start up.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan magang yang penulis lakukan adalah, penulis mengirimkan CV beserta portofolio kepada pihak FAVORCOM melalui email ke hi.favorcom@gmail.com. Setelah mendapat balasan, melalui email penulis diberikan pertayaan kesanggupan terhadap beberapa ketentuan seperti jam kerja, bidang yang bisa dikerjakan, dan beberapa poin lainnya. Pihak FAVORCOM juga mempertanyakan ketentuan yang penulis ajukan seperti lamanya pelaksanaan program kerja magang, dan jadwal tertentu dari kampus yang harus penulis penuhi. Pada tahap ini penulis berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademik dan dosen koordinator magang karena pada saat pengajuan, penulis belum menerima

Peran desainer grafis..., Felicia Stefany L. C., FSD UMN, 2017

pembekalan magang. Setelah terjadi kesepakatan, penulis mengajukan KM 01 lalu mengikuti pembekalan magang sebagai syarat pengajuan yang harus dipenuhi.

Dalam tahap ini, penulis hanya melampirkan list tempat magang di FAVORCOM dengan pertimbangan beberapa kondisi hambatan dari penulis yang telah disepakati bersama dengan FAVORCOM pada awal proses pengajuan magang. Kondisi tersebut antara lain waktu pelaksanaan magang yang penulis lakukan beriringan dengan jadwal kuliah penulis yang masih mengambil 19 sks. Namun portofolio, serta *track record* FAVORCOM, waktu kerja magang yang fleksibel ditambah lokasi kantor yang tidak jauh dari kampus membuat penulis memutuskan hanya mengajukan perusahaan ini saja. Setelah proses KM 1 sudah disetujui oleh koodinator magang, penulis mendapatkan surat pengantar KM2. Setelah megikuti prosedur memberikan KM2 kepada pihak FAVORCOM, penulis kembali ke kampus untuk memberikan surat pengantar, hingga mendapatkan KM 03- KM 07 dari BAAK dan admin fakultas seni dan desain.

Prosedur durasi proses kerja magang wajib dari pihak UMN adalah 320 jam, penulis melaksanakan prosedur tersebut terhitung sejak 20 Februari hingga Juni. Pembagian kerja yang dilakukan yaitu 2 hari dengan jam kerja normal yaitu 8 jam dengan waktu istirahat jam 1 selama seminggu, namun kembali pada jam kerja normal pada umumnya pada bulan Juli. Kondisi absensi tersebut disesuaikan kembali dengan hari libur dan jadwal ujian yang telah di sepakati bersama diawal proses kerja magang. Berkaitan dengan kemungkinan adanya deadline tertentu dari klien, maka kesepakatan dari pihak penulis dan FAVORCOM adalah penulis mengerjakannya di luar jam kantor seperti yang telah dijabarkan sebelumnya. Lamanya setiap proses pengerjaan akan dihitung dan dimasukan kedalam absensi. Hingga total akhir lamanya program kerja yang dilakukan oleh penulis adalah 534 jam 30 menit

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA