



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 merupakan gabungan praktek seni dan ilmu pengetahuan. Kemampuan untuk menyampaikan ide melalui karya visual menuntut seorang desainer grafis untuk berpikir kreatif dan logis saat menciptakan sebuah visual yang berisi makna intelektual. (Debbie Millman, 2008: 9).

Desain tidak akan hadir tanpa produksi—produksi merupakan wujud nyata dari desain itu sendiri. Setiap proses desain ditelaah dan dinilai setelah proses produksi. Hal ini menjadi salah satu tantangan bagi seorang desainer grafis, karena mereka harus mengetahui bagaimana desain yang mereka ciptakan akan diproduksi. Seperti yang dikatakan oleh Rakhmat Supriyono (2010), tugas utama desainer grafis adalah menyampaikan informasi atau pesan dari pemberi order (klien) kepada sasaran pembaca yang dituju. Ini berarti, desainer adalah mediator antara klien dan audiens. (hlmn. 10)

Secara personal, Penulis memiliki minat yang cukup besar terhadap ilustrasi dan proses produksi desain, terutama produksi cetak seperti *collateral design* dan *merchandise*. *Collateral design* yang baik membutuhkan media cetak yang sesuai untuk menunjang hasil akhir desain tersebut. Untuk itu dibutuhkan ketepatan dan ketelitian dalam memilih bahan media cetak yang akan digunakan.

PT Detego Indonesia dapat dibilang perusahaan desain yang masih baru, namun dalam portofolionya, perusahaan ini telah banyak menangani klien besar seperti BNI, PT Allianz, Prudential, dan Jayakarta Agung Offset. Hasil karya PT Detego Indonesia sebagian besar berupa *collateral* dan *editorial design*, serta banyak bereksperimen dalam bahan dan jenis kertas yang digunakan dalam proses produksi karyanya. Fakta ini, ditambah minat penulis terhadap proses produksi desain merupakan alasan terbesar mengapa penulis memilih PT Detego Indonesia sebagai tempat pelaksanaan magang. Selain itu, saat proses wawancara, penulis menemukan keunikan cara Kak Vera Rosana, selaku *Creative Director* sebagai pembimbing lapangan, dalam berkomunikasi dengan desainer. Maka dari itu,

penulis yakin bahwa PT. Detego Indonesia merupakan tempat yang tepat untuk penulis melaksanakan mata kuliah magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Sebagai seorang mahasiswa desain grafis di Universitas Multimedia Nusantara, penulis dituntut untuk tidak hanya mengerti teori desain tetapi juga penerapannya dalam menciptakan karya visual. Agar dapat mengerti bagaimana penerapan desain yang sesuai sebagai sarana komunikasi, seorang desainer perlu mempraktekan bagaimana menghasilkan karya visual yang bermakna dan tepat sasaran dalam kehidupan nyata. Maka dari itu, praktek kerja nyata atau magang perlu dilakukan agar para mahasiswa dapat mengerti dan memiliki pengalaman sebagai seorang desainer grafis kelak setelah mendapat gelar sarjana.

Pembekalan kerja nyata atau magang yang diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara merupakan wujud pelaksanaan yang bermanfaat dan positif bagi penulis. Menurut penulis, mata kuliah magang yang diwajibkan tepat adanya karena karya visual yang dihasilkan penulis dalam tugas kampus akan memiliki perbedaan kualitas dengan karya visual yang dihasilkan dalam praktek kerja nyata. Untuk itu, penulis berusaha menggunakan kesempatan ini, bukan hanya sekedar menjalankan kewajiban, tetapi juga sebagai sarana untuk menambah ilmu dan pengetahuan dalam desain grafis serta sarana untuk menuangkan minat dan bakat.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang yang dilakukan Penulis dimulai tanggal 9 Agustus 2016 sampai dengan tanggal 31 Oktober 2016. Hari efektif berlangsung dari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja dimulai pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 19.00 WIB, berlaku bagi karyawan magang maupun tetap, dan tanpa acara ataupun kegiatan kantor lainnya di hari Sabtu atau Minggu.

PT Detego Indonesia tidak mewajibkan karyawannya untuk lembur, akan tetapi, karyawan dibebaskan untuk bekerja lebih dari jam kerja (maksimal pukul 22.00) jika ingin menyelesaikan pekerjaannya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang yang dilakukan penulis harus melewati beberapa prosedur yang berlaku. Sebelum melakukan kerja magang, penulis diwajibkan untuk mengikuti seminar kerja magang yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara.

Setelah mengikuti seminar kerja magang, penulis mengajukan KM-01 yang berisi daftar tempat magang yang akan dituju kepada koordinator magang. Sebelum menuliskan pengajuan tempat magang, Penulis terlebih dahulu melakukan riset terhadap perusahaan dan studio desain yang berada di sekitar Jakarta dan Tangerang. Tempat-tempat magang yang sudah diverifikasi tersebut kemudian diajukan kepada ketua program studi dan pembimbing akademik, kemudian Penulis mendapatkan KM-02 yang merupakan surat pengantar dari Universitas Multimedia Nusantara kepada tempat magang yang dituju.

Penulis kemudian mengirimkan portofolio, CV, dan surat pengantar tersebut melalui email ke tempat-tempat yang telah Penulis ajukan. Beberapa perusahaan dan studio yang merespon lamaran Penulis dan menginisiasikan wawancara adalah Mutualist Creative, PT Detego Indonesia, Noote & Netoo, serta Folksy Magazine.

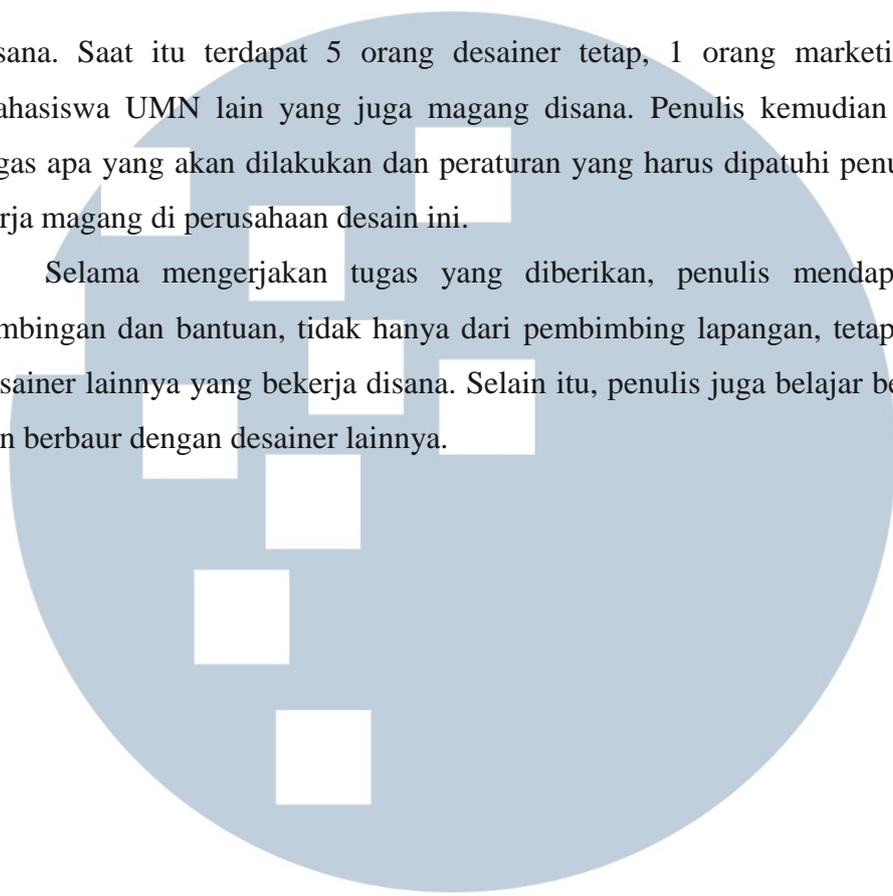
Sehabis proses wawancara di PT Detego Indonesia, penulis langsung dinyatakan oleh *Creative Director* bahwa penulis diterima sebagai karyawan magang disana dan bisa mulai bekerja dari hari Senin, 1 Januari 2016.

Namun penulis baru bisa memberikan surat pernyataan telah diterima kerja magang dari perusahaan pada tanggal 9 Agustus 2016, kepada bagian program studi Desain dan Komunikasi Visual dan BAAK. Dari pihak BAAK, penulis diberikan form KM-03 sampai KM-07 yang digunakan saat penulis memulai proses kerja magang.

Hari pertama kerja magang, penulis langsung bertemu dengan pembimbing lapangan sekaligus *Creative Director* dan diperkenalkan kepada setiap karyawan

disana. Saat itu terdapat 5 orang desainer tetap, 1 orang marketing, dan 1 mahasiswa UMN lain yang juga magang disana. Penulis kemudian diberitahu tugas apa yang akan dilakukan dan peraturan yang harus dipatuhi penulis selama kerja magang di perusahaan desain ini.

Selama mengerjakan tugas yang diberikan, penulis mendapat banyak bimbingan dan bantuan, tidak hanya dari pembimbing lapangan, tetapi juga dari desainer lainnya yang bekerja disana. Selain itu, penulis juga belajar bekerjasama dan berbaaur dengan desainer lainnya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA