



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

Pada zaman yang sedang berkembang ini, khususnya di Indonesia, masyarakat dan industri bisnis mulai sadar akan pentingnya berkomunikasi secara visual serta pengaruhnya terhadap perkembangan usaha baik dari segi ekonomi maupun dari segi pencitraan. Masing-masing unit usaha memerlukan suatu rancangan kreatif untuk memberikan identitas serta karakteristik yang kuat atas produk atau jasa yang mereka tawarkan. Untuk menjawab persoalan tersebut maka dibutuhkan campur tangan dari desainer komunikasi visual yang bertugas untuk mengkomunikasikan pesan dan esensi produk atau jasa yang ingin disampaikan kepada konsumen. Suatu komunikasi yang baik adalah ketika pesan yang ingin disampaikan dapat terbaca dengan mudah dan tepat oleh konsumen.

Masyarakat Indonesia saat ini setiap harinya mengakses segala informasi melalui internet dan media digital lainnya. Berbeda dengan beberapa tahun silam dimana media yang paling diandalkan untuk beriklan adalah televisi, kini seiring dengan perkembangan zaman media yang digunakan pun berganti menjadi media digital. Facebook, Twitter, dan Instagram merupakan media social yang paling sering dijadikan media untuk beriklan.

Dentsu Digital merupakan advertising agency dengan basis media digital yang ada di Indonesia. Banyak klien yang ditangani oleh Dentsu Digital, dari bidang fashion, food and beverage, gadget, hingga otomotif.

Melalui kesempatan yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada semester 7 ini, penulis memilih untuk menjalani kerja praktek di Dentsu Digital yang berlokasi di kawasan Melawai, Jakarta Selatan sebagai intern graphic designer. Dengan adanya kerja praktek ini, penulis mendapatkan gambaran mengenai dunia kerja selepas perkuliahan sehingga menambah wawasan dan persiapan yang lebih matang ketika akan terjun ke dunia kerja setelah menyanggah gelar sarjana di kemudian hari.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1. Memenuhi syarat kelulusan dan mata kuliah magang.
2. Mengetahui lingkungan kerja *advertising digital*.
3. Mengetahui kebutuhan *social media daily post* dan penambahan konten pada website.
4. Mengetahui *digital imaging* untuk kebutuhan post.
5. Mengetahui manajemen pengerjaan konten yang singkat dan tepat.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapat referensi lowongan magang dari seorang teman yang sedang magang di Dentsu Digital pada divisi *creative*. Penulis diminta untuk membuat *Curriculum Vitae* dan *Cover Letter* sebagai syarat pertama sebelum lanjut ke tahap *interview*. Penulis mengirimkan syarat tersebut melalui *e-mail* kepada Indita Suwikasari, selaku *Project Manager* Dentsu Digital, lalu *e-mail* tersebut dilanjutkan kepada Arius Arif Budiman, *Art Director* Dentsu Digital yang juga menjadi pembimbing lapangan penulis selama praktik kerja magang.

Kerja praktek dilaksanakan selama 3 bulan, dimulai dari 15 Agustus 2016 dan berakhir pada 14 November 2016. Penulis melakukan kerja magang sesuai dengan sistem operasional jam kerja di Dentsu Digital, yaitu hari Senin sampai dengan Jumat, pukul 09.00 WIB sampai dengan 18.00 WIB. Penulis telah menyetujui peraturan yang diberikan HRD bahwa tidak ada upah untuk jam lembur. Posisi penulis adalah sebagai *Graphic Designer* di dalam tim *creative*. Penulis tidak terkait dalam satu *project* ataupun salah satu tim yang ada. Penulis dapat mengerjakan *project* sesuai *brief* dari *art director* yang telah diatur oleh tim *Project Manager*.