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

Dalam era globalisasi, peran desainer grafis dalam segala bidang usaha sangatlah dibutuhkan. Hal ini dibuktikan dengan begitu banyaknya bidang usaha yang memanfaatkan keahlian desainer grafis. Sebagai mahasiswi Desain Grafis, penting bagi kita untuk meningkatkan kualitas, serta kemampuan diri agar dapat bersaing dalam dunia globalisasi, salah satunya melalui program kerja magang.

Praktek kerja magang yang diberikan kepada para calon desainer grafis, memaksa calon desainer grafis agar mampu terjun ke dalam lingkungan kerja dan dapat mengetahui seberapa besarnya pengaruh dunia kerja dengan pekerjaan yang ditekuni. Calon desainer grafis dituntut merasakan proses pembuatan desain yang dijalani dari awal sampai akhir dari hasil proyek tersebut.

Penulis berkesempatan melakukan kerja praktek magang di PT. Elven Digital Indonesia, yakni merupakan perusahaan *Digital Branding Consultant*, yang membantu dan membentuk identitas suatu perusahaan, seperti *re-design* logo, pembuatan *website,* kartu nama, kop surat, dan lainnya. Dengan demikian perusahaan klien akan mencapai identitas branding yang premium dan siap dipasarkan secara global melalui internet. Penulis tertarik memilih PT. Elven Digital Indonesia, karena melihat banyaknya klien besar yang bekerja sama dengan PT. Elven Digital Indonesia, seperti BINUS, MLM Woo Tekh, Honda, dan Garuda Indonesia.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Peran desainer grafis..., Shela Mulia, FSD UMN, 2017

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan praktek kerja magang untuk memenuhi prasyarat mendapatkan gelar sarjana, sedangkan tujuan penulis melakukan praktek kerja magang, yaitu untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di Universitas Multimedia Nusantara untuk diterapkan di dalam dunia kerja secara lebih dalam.

Manfaat praktek kerja magang bagi penulis, yaitu mengasah *skill*, menyumbangkan tenaga serta kemampuan penulis selama mengenyam pendidikan di Universitas Mulmedia Nusantara, dan sebagai wadah persiapan agar penulis siap memasuki dunia kerja. Sedangkan manfaat praktek kerja magang bagi Universitas Multimedia Nusantara yaitu menciptakan jaringan dan hubungan yang baik antara pihak perusahaan dengan pihak Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam penyelenggaraan praktek kerja magang, penulis telah menjalankan prosedur, tata cara dan syarat yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Penulis sempat mengalami kesulitan dalam memilih perusahaan yang tepat untuk praktek kerja magang. Setelah melalui proses pencarian perusahaan magang, akhirnya penulis memilih PT. Elven Digital Indonesia sebagai tempat penulis melaksanakan praktek kerja magang. Penulis melakukan wawancara pada tanggal 17 Juni 2016, dan diterima kerja pada hari yang sama setelah melakukan wawancara.

Waktu pelaksanaan kerja praktek magang penulis lakukan mulai dari tanggal 27 Juni 2016 sampai dengan 7 September 2016 dengan jam kerja 8 jam/hari, yaitu dari jam 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB selama bulan puasa, kemudian jam kerja kembali normal setelah bulan puasa berakhir, yaitu dari jam 08.30 WIB sampai dengan 17.30 WIB. Semua staff termasuk penulis, mendapat waktu istirahat 1 jam, yaitu dari jam 12.00 WIB sampai dengan 13.00 WIB.

Peran desainer grafis..., Shela Mulia, FSD UMN, 2017