



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 suatu bentuk komunikasi visual dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan seefektif mungkin. Desain grafis juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan pesan yang bersifat persuasif atau memberikan perintah. Dewasa ini, desain grafis semakin berkembang di bidang industri dan jasa. Terlebih dengan adanya kemajuan informasi dan teknologi yang semakin pesat membuat desain grafis semakin dibutuhkan.

Di berbagai tempat tidak terkecuali Indonesia, desain grafis terus berkembang dan mencetuskan munculnya berbagai studio desain. Setiap studio desain menawarkan keunggulan yang berbeda, mulai dari bidang ilustrasi, *brand identity*, promosi ataupun tipografi. Contohnya adalah studio Heimlo yang bergerak di bidang ilustrasi, studio Thinking Room yang mengedepankan bidang tipografi dan lainnya. Selain itu, terdapat pula studio desain grafis baru seperti CV. Mutualist Creatives.

Penulis melakukan praktek kerja magang sebagai salah satu mata kuliah wajib di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis memilih CV. Mutualist Creatives sebagai tempat untuk melakukan kerja magang karena studio Mutualist merupakan sebuah studio desain yang memiliki fokus utama terhadap bidang ilustrasi. Meskipun Mutualist terbilang sebagai suatu studio desain yang masih baru, namun Mutualist sudah berkembang dan memiliki banyak proyek dengan penggunaan ilustrasi yang merupakan keunggulan mereka. Penulis memiliki minat yang cukup besar dan menyukai hasil karya yang dibuat oleh studio tersebut sehingga merasa tertarik untuk bergabung dengan studio Mutualist. Selain itu, Mutualist sendiri juga sudah bekerja dengan berbagai perusahaan yang cukup besar dan ternama sehingga diharapkan dapat membantu Penulis untuk membuat portfolio baik dalam skala nasional maupun internasional.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan Penulis dalam proses kerja magang adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar 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 memilih CV. Mutualist Creatives Indonesia sebagai agensi kreatif yang unggul dalam bidang ilustrasi dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan Penulis dalam bidang tersebut. Hal ini dirasa dapat sangat berguna bagi Penulis yang ingin menekuni bidang ilustrasi.
3. Penulis memilih CV. Mutualist Creatives supaya dapat memahami bagaimana struktur dan koordinasi kerja pada suatu agensi desain.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini merupakan tahapan yang dilakukan Penulis untuk mengaplikasikan proses kerja magang dari awal hingga akhir.

1.3.1. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang

| | |
|-----------------|---|
| Waktu | : 1 Maret 2017 - 31 Mei 2017 |
| Hari, Jam Kerja | : Senin - Jumat, 09.00 - 18.00 |
| Perusahaan | : CV. Mutualist Creatives Indonesia |
| Alamat | : Ruko Tol Boulevard Blok D Nomor 15, BSD City, Tangerang Selatan, Indonesia |
| Supervisor | : Andre Manggala |

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melalui berbagai prosedur untuk pelaksanaan kerja magang. Pertama adalah dengan mengikuti pembekalan magang pertama yang diselenggarakan Universitas Multimedia Nusantara untuk Fakultas Seni dan Desain, yang diselenggarakan pada hari Rabu, 23 Maret 2016, di *Function Hall* sebagai syarat untuk melakukan kerja magang. Setelah mendapatkan pembekalan magang, Penulis mulai membuat daftar perusahaan maupun studio desain yang ingin

dijadikan tempat untuk magang. Informasi ini dicari melalui media sosial, komunitas, dan email lowongan magang yang diberikan dari Universitas Multimedia Nusantara. Berdasarkan daftar nama perusahaan maupun studio yang sudah ditulis sebelumnya, Penulis memilih tempat untuk praktek kerja magang yang kemudian diasistensikan kepada dosen koordinator magang yang ditulis dalam kertas KM-01. Setelah diasistensi dan ditandatangani oleh dosen koordinator magang, Penulis menyerahkan surat KM-01 kepada admin Fakultas Seni dan Desain, untuk mendapatkan KM-02 berupa surat pengantar magang untuk dikirimkan kepada perusahaan atau studio desain yang dituju.

Penulis mengirimkan KM-02 ke CV. Mutualist Creatives Indonesia bersamaan dengan CV dan Portfolio yang telah Penulis buat melalui email Hello@mutualist.co. Beberapa hari kemudian, Penulis menerima konfirmasi dari CV. Mutualist Creatives Indonesia melalui email untuk melanjutkan prosedur dengan wawancara langsung. Wawancara dilakukan Penulis pada tanggal 20 Februari 2017.

Dari hasil wawancara tersebut, Penulis mendapatkan surat pertanyaan penerimaan magang melalui email, yang kemudian Penulis serahkan kepada admin Fakultas Seni dan Desain dan juga BAAK. Admin Fakultas Seni dan Desain kemudian memberikan surat KM-07 kepada Penulis yang dibuat sebagai pengganti KM-07 untuk diserahkan ke BAAK. Dan dari BAAK, Penulis mendapatkan KM-03 hingga KM-07.

Mulai dari tanggal 1 Maret 2017 hingga 30 Mei 2017, Penulis melakukan praktek kerja magang. Bersamaan dengan berjalannya proses magang, Penulis melengkapi data tabel surat KM-03 hingga KM-07 yang merupakan salah satu syarat untuk kelulusan mata kuliah magang di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis membuat laporan akhir mengenai yang sudah dilakukan selama praktek kerja magang untuk mengikuti sidang magang.