



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

Industri kreatif di Indonesia khususnya pada bidang desain grafis saat ini sudah mulai berkembang sangat baik. Terbukti dari banyaknya *creative agency*, *advertising* maupun *printing* yang menjual jasa desain. Bersaing di industri kreatif bisa dibilang cukup berat dan tantangan yang akan dihadapi juga tidak mudah.

Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan kepada mahasiswa melalui mata kuliah Internship untuk melakukan uji coba kemampuan sebelum terjun ke dunia kreatif yang sesungguhnya. Mata kuliah Internship ini juga mempersiapkan mahasiswa untuk mampu bersaing serta beradaptasi dengan lingkungan kerja yang belum pernah dirasakan sebelumnya di bangku kuliah. Mahasiswa akan didampingi langsung oleh pembimbing lapangan dan senior *graphic designer* dalam mengerjakan berbagai proyek desain serta untuk membantu dalam memberikan ilmu baru yang tidak diketahui sebelumnya.

Diharapkan setelah menyelesaikan matakuliah *Internship* mahasiswa sudah siap untuk bersaing, berpikir lebih kreatif dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang dihadapi dan mampu bekerja dibawah tekanan atau *pressure* terhadap *deadline* yang ketat serta berani untuk mengutarakan ide, konsep, ataupun cara pengerjaan yang baru. Penulis dibebaskan untuk memilih sendiri tempat kerja magang sesuai dengan potensi masing-masing. Oleh sebab itu penulis memilih Kreatiklan yang dirasa cocok dengan kemampuan penulis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini adalah agar penulis dapat memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama ini dalam perkuliahan yang berupa ilmu teoritis. Dalam kesempatan kerja magang ini, ilmu yang telah dipelajari tersebut akan digunakan untuk memecahkan berbagai kasus atau masalah yang dihadapi di dunia kerja. Penulis berharap agar dapat memperoleh pengalaman tentang kasus atau masalah yang akan dihadapi dalam dunia kerja yang sesungguhnya, serta pengetahuan mengenai berbagai cara untuk menyelesaikannya.

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini adalah agar penulis memiliki kemampuan secara profesional untuk mengetahui bagaimana cara untuk memvisualisasikan secara nyata apa yang diinginkan oleh klien dalam sebuah tim kreatif.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk mengikuti magang pada masa akhir perkuliahannya untuk syarat kelulusan. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual diwajibkan untuk mengikuti proses kerja magang minimal minimal selama tiga ratus dua puluh jam, atau dua hingga tiga bulan sesuai dengan kesepakatan perusahaan.

Untuk memulai magang ini penulis harus mengikuti langkah-langkah yang sudah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, yaitu yang pertama adalah mengajukan daftar nama perusahaan mana saja yang ingin dituju oleh penulis untuk melakukan magang. Penulis menulis lima perusahaan diantaranya adalah PT Kreatiklan Tata Interaksi dan penulis mendapatkan tanda tangan penyetujuan dari ketua pelaksanaan Magang. Lalu tahap berikutnya adalah penulis mendapatkan surat pernyataan magang dari Universitas Multimedia Nusantara untuk diberikan kepada perusahaan yang ingin dituju penulis untuk magang. Lalu penulis juga mengirimkan CV beserta portofolio ke beberapa perusahaan agar diterima untuk melakukan magang. Setelah itu penulis mendapatkan panggilan

untuk melakukan wawancara dengan pihak kreatifkan di sebuah gerai kopi yang berada di BSD. Lalu keesokan harinya penulis mendapatkan kabar bahwa penulis diterima untuk melakukan praktek kerja magang di PT Kreatiklan Tata Interaksi. Selanjutnya penulis mengajukan surat penerimaan magang ke kampus sebagai bukti sudah diterima melakukan praktek kerja magang di PT. Kreatiklan Tata Interaksi.

Kegiatan pelaksanaan kerja magang ini berlangsung sejak tanggal 18 Mei 2017 sampai 30 Juni 2017 dengan jam kerja kantor mulai pukul 08.00 sampai 19.00 setiap hari kerja (Senin – Sabtu). Kegiatan magang ini dilakukan di PT. Kreatiklan Tata Interaksi. Two Sides Working Spaces Nusa Loka F1/19 Sektor 14 BSD City Tangerang Selatan, 15318. Dalam pelaksanaan kerja magang ini penulis ditempatkan di tim kreatif PT Kreatiklan Tata Intraksi. Adapun proses kerja magang ini dimulai dengan prosedur sebagai berikut :

- a. Mengajukan daftar perusahaan yang akan dipilih kepada Ketua program magang
- b. Pengisian formulir pengajuan kerja magang
- c. Pembuatan surat pengantar kerja magang.
- d. Pengiriman *Curriculum Vitae* beserta portfolio melalui email pada 5 Mei 2017
- e. Mendapatkan informasi bahwa penulis harus mengikuti wawancara yang dilakukan oleh *user* melalui email pada 14 Mei 2017.
- f. Mendapatkan informasi bahwa penulis diterima untuk melakukan program kerja magang pada tanggal 15 Mei melalui telepon.
- g. Pemberian surat kerja magang pada perusahaan tempat dilakukannya praktek kerja magang, yaitu PT Kreatiklan Tata Interaksi Tbk.
- h. Pelaksanaan kerja magang dari tanggal 18 Mei 2017 – 3 Juli 2017.
- i. Pengisian dokumen yang berhubungan dengan kerja magang seperti, kartu magang
- j. Penyusunan laporan kerja magang
- k. Sidang kerja magang.