



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Perkembangan teknologi yang semakin marak membuat industri kreatif semakin merambah dalam berbagai bidang di kehidupan sehari-hari. Kemudahan teknologi memberi ruang bagi masyarakat untuk dapat mengekspresikan diri dan mencari keuntungan dengan memanfaatkan teknologi dan sumber daya yang ada. Tidak hanya memberikan keuntungan, industri kreatif juga hadir dengan sejumlah tantangan dan permasalahan. Proses kreatif menuntut pelaku industri untuk dapat terus berpikir kreatif dan unik. Pemikiran dan visualisasi ide menjadi faktor yang sangat krusial dalam proses ini. Desain Komunikasi Visual hadir sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh para pelaku industri kreatif. Pelaku industri kreatif akan belajar bagaimana melihat sudut pandang baru dan berpikir kreatif untuk membuat karya yang unik, orisinal, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menyadari pentingnya peran Desain Komunikasi Visual dalam zaman yang terus berkembang ini, Universitas Multimedia Nusantara berniat untuk membentuk pribadi yang menguasai Desain Komunikasi Visual dan dapat memberikan manfaat dan solusi kreatif bagi masyarakat luas. Hal ini diwujudkan dengan mengeluarkan jurusan Desain Komunikasi Visual di bawah naungan Fakultas Seni dan Desain, di mana mahasiswa ditempa mulai dari dasar bagaimana menerapkan ide yang dimiliki menjadi solusi dari permasalahan yang ada di sekitar. Dididik dengan standar yang jelas dan kualifikasi yang unggul, mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara menjadi pribadi yang unggul, siap bersaing, dan memberikan solusi kreatif yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi masyarakat dewasa ini.

Berangkat dari tujuan menghasilkan lulusan Desain Komunikasi Visual yang unggul dan dapat memberikan solusi kreatif bagi masyarakat, Universitas Multimedia Nusantara memberikan media bagi mahasiswanya untuk dapat mengasah ilmu dengan belajar langsung di lapangan melalui praktik kerja magang. Di dalam praktik ini mahasiswa diharapkan mampu untuk menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki dalam kerja langsung di lapangan terkait. Adapun

selain menerapkan apa yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat belajar untuk menghadapi lingkungan kerja nyata dan mengembangkan kemampuan yang sudah dimiliki. Menilai pentingnya praktik kerja magang sebagai bentuk persiapan mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara menjadikan praktik kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Universitas Multimedia Nusantara mengasah kemandirian mahasiswanya dalam praktik kerja magang dengan melamar secara mandiri terhadap perusahaan atau agensi terkait serta memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan praktik kerja magang di tempat yang dinilai dapat memberikan pembelajaran guna mengembangkan kemampuan mahasiswa secara pribadi. Praktik kerja magang merupakan media pembelajaran yang penting untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu, serta menjadi sarana pembekalan yang krusial bagi kesiapan mahasiswa kreatif dengan pola pikir yang solutif dan inovatif dalam menghadapi tantangan industri kreatif.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud penulis dalam pelaksanaan praktik kerja magang adalah guna memenuhi kewajiban syarat kelulusan studi di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, tujuan penulis melaksanakan praktik kerja magang di TitikGaris Design Agency adalah:

1. Mendapat pengalaman kerja nyata dalam lingkungan profesional sehingga dapat meningkatkan kemampuan.
2. Mempelajari proses kreatif yang tepat guna menjaga konsistensi karya dengan metode yang efektif.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan, dengan melatih diri bertanggung jawab atas kewajiban yang didapat selama praktik kerja magang.

1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Berikut penulis jabarkan waktu serta prosedur kerja selama melakukan praktik kerja magang di Titikgaris Design Agency.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik kerja magang selama tiga bulan yang dimulai dari tanggal 2 September 2019 hingga 29 November 2019. Selama melaksanakan praktik kerja magang, penulis datang setiap jam 09.00 dan pulang pukul 18.00 termasuk 1 jam istirahat. Adapun penulis dan pekerja lain kerap kali pulang lewat dari pukul 18.00 karena pekerjaan yang belum selesai atau menyicil pekerjaan. Penulis diizinkan pulang sebelum pukul 18.00 apabila ada keterangan yang jelas dan melakukan izin. Dalam penyusunan laporan ini, penulis telah menyelesaikan kewajiban kerja magang lebih dari 320 jam.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk melakukan praktik kerja magang selama 320 jam yang dapat ditempuh di semester tujuh maupun delapan sesuai pilihan dan kesiapan mahasiswa secara akademis. Adapun penulis melakukan praktik kerja magang di semester tujuh. Penulis berharap untuk dapat menerapkan ilmu dan memperkaya wawasan guna mempersiapkan diri untuk mengerjakan Tugas Akhir pada semester delapan.

Penulis mengirimkan portfolio serta *CV (Curriculum Vitae)* melalui surat elektronik (*e-mail*) pada tanggal 16 Agustus 2019. Pada hari yang sama, penulis mendapat tanggapan dan kesempatan wawancara pada hari Kamis, 22 Agustus 2019 jam sepuluh pagi. Penulis melakukan wawancara di tanggal yang sudah ditentukan, adapun wawancara dilakukan oleh Fanny Tania selaku *art director*. Selama proses interviu, penulis dijelaskan mengenai TitikGaris Design Agency secara garis besar, baik dari visi misi perusahaan, hingga gambaran pekerjaan yang akan dilakukan saat penulis memulai praktik kerja magang. Setelah menjawab beberapa pertanyaan dan mendengar penjelasan, penulis melakukan tahap akhir

dari interviu yakni *test project*. Pada tahap ini, penulis diminta untuk membuat suatu karya visual dari *brief* yang diberikan. Penulis mengerjakan tes yang diberikan dalam kurun waktu kurang lebih lima jam lalu memberi penjelasan tentang konsep dan visual karya kepada Fanny Tania selaku *Design Principal* dan Gilang Permono selaku *Head of Creative*. Setelah menyelesaikan seluruh tahap wawancara, penulis diterima di hari yang sama dan dapat memulai praktik kerja magang pada tanggal 2 September.

Penulis menyerahkan berkas yang dibutuhkan ke bagian administrasi untuk memulai program kerja magang. Setelah penyerahan berkas, penulis menerima KM-03, KM-04, KM-05, KM-06 dan KM-07. Adapun berkas ini adalah berkas yang perlu diisi oleh penulis selama melakukan praktik kerja magang sebagai bukti penulis telah melakukan praktik kerja magang dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya secara pasti.

Selama praktik kerja magang, penulis didampingi oleh Giuseppe Scavado selaku desainer grafis yang berperan sebagai *mentor* penulis. Adapun penulis juga berkesempatan untuk mengerjakan pekerjaan yang sesuai dengan spesialisasinya. Dengan adanya bantuan dari *mentor* dan alur kerja yang baik, penulis dapat melakukan praktik kerja magang yang efektif dan merasakan pengalaman kerja profesional yang baik.