



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

Industri kreatif atau desain di Indonesia saat ini sedang mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Selain itu, tidak hanya industri tertentu saja, bahkan perusahaan dari kecil hingga besar juga membutuhkan hal-hal yang mengandung kreativitas seperti desain. Perkembangan desain juga sebagai sarana media komunikasi dan informasi yang ditujukan melalui visual dan media digital.

Setiap universitas, memiliki beberapa mata kuliah yang wajib dan sangat penting, salah satunya adalah mata kuliah *internship* pada Universitas Multimedia Nusantara yang mewajibkan setiap mahasiswa untuk melakukan praktik kerja magang, yang akan membantu mahasiswa mendapatkan pengalaman, serta ilmu lebih lanjut dan akan berguna untuk mahasiswa kedepannya.

Sebagai mahasiswa desain grafis, tentu penulis ingin mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki. Mahasiswa desain tidak hanya berfokus pada desain saja, tapi juga ada banyak hal lain yang dapat dipelajari di kampus. Setiap kemampuan yang dimiliki mahasiswa, tentunya perlu dikembangkan lebih lanjut agar kemampuan yang dimiliki menjadi lebih baik kedepannya, dan mata kuliah *internship* tentu membantu penulis untuk dapat meningkatkan kemampuannya lebih baik dari sebelumnya.

PT. Lippo Karawaci TBK merupakan perusahaan yang bergerak dibidang properti seperti rumah dan apartment. PT. Lippo Karawaci TBK juga memiliki lokasi yang tidak terlalu jauh dari lokasi kampus, sehingga akan sangat membantu penulis saat melakukan praktik kerja magang. PT. Lippo Karawaci TBK memiliki divisi dan juga tim desain yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan perusahaan, seperti *Branding*, *Digital Media*, dan keperluan desain grafis lainnya. Penulis sebagai mahasiswa desain tentu ingin mengembangkan kemampuan mendesain dengan melakukan praktik kerja lapangan. Perusahaan ini juga menyediakan berbagai jenis pekerjaan yang dapat membuat penulis belajar lebih banyak hal dan juga merasakan pengalaman sistem kerja nyata.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang ini memiliki maksud agar penulis bisa menguji kemampuan yang telah didapatkan selama mempelajari ilmu desain di Universitas Multimedia Nusantara baik teori maupun praktik. Selain itu, penulis juga ingin mendapatkan pengalaman bekerja secara nyata yang akan membuat penulis mengerti bagaimana cara menghadapi pekerjaan yang diberikan dan bersikap kepada sesama rekan dan client yang berbeda-beda. Selain itu, ada tujuan lain penulis melakukan praktik kerja magang yaitu, untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah *internship* hingga mendapatkan gelar Sarjana.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pertama, penulis mengajukan formulir KM01 kepada Koordinator Magang Program Studi DKV. Setelah mendapat persetujuan, lalu penulis mengirimkan email lamaran kerja magang pada tanggal 27 Januari 2020, kemudian penulis melakukan interview pada keesokan harinya untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, dan penulis bisa mulai melakukan praktik kerja magang pada tanggal 10 Februari 2020. Jam kerja pada PT. Lippo Karawaci TBK dimulai dari pukul 08.30 sampai dengan 17.30, ada beberapa hari yang lebih dari jam 17.30 dikarenakan ada pekerjaan yang belum terselesaikan saat bersama tim. Penulis berhasil menyelesaikan praktik kerja magang dengan menempuh 39 hari kerja dengan jumlah kurang lebih 362 jam