



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

Seiring berjalannya waktu, dunia semakin lama semakin membutuhkan perancangan grafis dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan media *digital* membuat ketergantungan masyarakat terhadap kebutuhan visual semakin kuat. Peran visual komunikasi dalam kehidupan masyarakat terbukti efektif dalam menyampaikan berbagai macam pesan, fenomena tersebut membuat para produsen berlomba-lomba untuk menciptakan visual yang terbaik untuk merepresentasikan *brand* mereka masing-masing. Setiap *brand* memiliki cara dan keunikan masing-masing dalam menyampaikan pesan sehingga dapat bertahan dalam kompetisi yang ada dipasar, maka dari itu dibutuhkan pengetahuan dan kemampuan yang mendalam untuk bisa menyampaikan pesan melalui komunikasi visual.

Penulis mendapatkan kesempatan untuk menjalankan magang di salah stasiun agensi yang berdomisili di Jakarta Selatan yaitu Sribu. Sribu merupakan sebuah perusahaan *startup* yang memiliki misi untuk memperbaiki *sales* dan *branding* suatu *brand* namun dengan budget yang dapat disesuaikan. Sribu memiliki banyak *client* yang besar dan sudah memiliki jam terbang beroperasi yang cukup lama yaitu sejak tahun 2011. Penulis tertarik untuk mengetahui, belajar, dan ikut serta berperan dalam misi Sribu sehingga memutuskan untuk menjalankan magang ditempat tersebut.

Mata kuliah *Internship* atau disebut dengan magang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara khususnya pada fakultas Seni dan Desain. Penulis tidak menganggap kegiatan ini sebagai sarana untuk kelulusan namun juga untuk mengaplikasikan kemampuan penulis sebagai mahasiswa desain grafis. Kesempatan ini digunakan penulis untuk mengetahui peranan desain grafis dalam dunia industri kreatif, dimana diperlukan untuk mengolah dan membuat hal-hal yang terkait dengan grafis untuk keperluan-keperluan tertentu.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang atau mata kuliah *internship* yang dijalankan penulis merupakan bagian dari kurikulum dan salah satu persyaratan untuk lulus di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Magang atau *internship* ini bersifat wajib bagi setiap mahasiswa untuk mendapatkan gelar sarjana S1 di UMN. Maksud dan tujuan dari kerja magang ini adalah sebagai berikut:

- a. Agar mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja dan pengetahuan mengenai dunia kerja sehingga siap untuk menghadapi pekerjaan di masa yang akan datang.
- b. Mengaplikasikan pengetahuan yang sudah didapatkan penulis selama perkuliahan kepada dunia kerja.
- c. Mengetahui sistem prosedur bekerja dalam tim *Solution* dalam PT. Sribu Digital Kreatif.
- d. Memperluas wawasan dan pengetahuan mahasiswa dalam bidang desain grafis.
- e. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam kreativitas, berkomunikasi, dan bertanggung jawab dalam menjalankan tugas yang diberi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Beberapa peraturan waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang harus diikuti selama proses *internship* yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan Sribu:

1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengikuti ketentuan yang sudah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara dalam proses program *internship*, yaitu praktek waktu kerja magang selama 2-3 bulan atau 40 hari kerja dengan minimal 320 jam kerja. Sribu sendiri memberi kesempatan kerja magang untuk 3-4 bulan dengan minimal 8 jam kerja, dimulai dari pukul 09.00 hingga 18.00 dengan satu jam istirahat. Pertengahan kerja di Sribu, perusahaan menurunkan Surat Keterangan keputusan untuk pengurangan jam kerja seiring adanya puasa menjadi pukul 08.00 hingga 16.30 dengan setengah jam istirahat.

2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengikuti ketentuan pelaksanaan kerja magang yang sudah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara, yaitu mengisi formulir KM-01 dengan mengisi tempat-tempat kerja yang sudah dipilih sebagai calon tempat magang. KM-01 kemudian diverifikasi terlebih dahulu lalu penulis mendapatkan KM-02 atau surat pengantar magang. Kemudian surat pengantar magang dilengkapi dengan CV, *portfolio*, dan surat lamaran magang dikirim melalui aplikasi Glints, tempat dimana Sribu membuka lowongan magang. Pada tanggal 25 Januari 2019, penulis dipanggil HRD untuk dilakukan wawancara. Setelah wawancara penulis diminta untuk segera kerja magang pada tanggal 2 Februari 2019. Penulis menyerahkan surat keterima magang pada tanggal 17 Maret 2019, sehingga magang baru bisa diverifikasi oleh admin DKV dan BAAK, kemudian penulis memperoleh KM-03 dan KM-07. Pada akhir kerja magang penulis melengkapi KM-03 hingga KM-07 dan mengumpulkan kembali ke admin DKV. Penulis menyelesaikan magang pada tanggal 29 Mei 2019.