



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 pada saat ini menjadi tolak ukur dalam berkembangnya suatu mitra di tengah masyarakat. Kemajuan teknologi digital membuat media menjadi sebuah sarana untuk menjadi bagian utama dalam penyampaian pesan yang dapat memberikan sebuah informasi tepat dan cepat. Perusahaan pada industri kreatif umumnya membutuhkan tenaga kerja pada bidang desainer grafis untuk menunjang dalam pengolahan media.

Di Indonesia banyak sekali *production house* yang bermunculan dengan menawarkan berbagai macam kebutuhan dalam berbagai segmen pasar yang menarik, salah satunya Athea Visuals. Athea Visuals adalah sebuah *Production House* yang bergerak di bidang kreatif yang menawarkan ide-ide untuk menghasilkan karya yang berkualitas. Karena satu dan lain hal. Alam (2020) berkata bahwa banyak perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja desainer grafis sebagai penunjang dalam mengembangkan suatu ide.

Penulis memilih Athea Visuals karena menurut penulis, Athea Visuals merupakan salah satu *Production House* yang memiliki posisi desainer grafis yang dapat merangkap sebagai seorang *photographer* maupun editor. PH ini sudah memproduksi konsep serta ide kreatif dalam pembuatan music video, commercial yang berkualitas misalnya pembuatan music video yang di produksi oleh Sony Music. Dengan adanya praktek kerja magang ini penulis berharap dapat pengalaman nyata dalam industri kreatif nantinya saat memasuki dunia professional.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan magang yang dilakukan penulis dalam perusahaan Athea Visuals adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana dan lulus dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sebagai kesempatan untuk mengaplikasikan semua ilmu yang telah didapat dalam masa perkuliahan.
3. Untuk mengetahui situasi nyata yang terjadi pada industri.
4. Sebagai bekal pengalaman dalam dunia kerja yang nyata.
5. Untuk mencari ilmu-ilmu yang hanya bisa didapatkan dalam kerja lapangan.
6. Untuk melatih penulis dalam segi karakter, komunikasi, dan kerjasama dalam sebuah tim.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada awalnya, penulis melihat informasi kerja magang pada Athea Visuals melalui media sosial Instagram, langkah selanjutnya penulis mengajukan formulir KM01 ke Koordinator Magang DKV. Lalu setelah mendapat persetujuan, penulis kemudian mengirimkan CV pada tanggal 3 Februari lalu melakukan wawancara 2 hari kemudian di tanggal 5 Februari 2020, Setelah menjalani wawancara, penulis mendapat konfirmasi melalui *whatsapp* bahwa penulis diterima untuk magang dan efektif masuk pada tanggal 7 Februari 2020. Jam kerja Athea Visuals dimulai dari pukul 08.00 sampai dengan 18.00 dengan jam makan siang yang tidak ditentukan. Jam bekerja di Athea Visuals sangat fleksibel, Jika penulis datang pada pukul 09.00 sesuai dengan jam kerja yaitu 10 jam per-hari maka penulis menyelesaikan magang pada pukul 19.00. Penulis berhasil menyelesaikan praktek kerja magang di Athea Visuals dengan menempuh 40 hari kerja dengan jumlah 360 jam kerja.