



### **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

Bidang desain grafis, sudah mulai berevolusi ke arah digital, dewasa ini. Penerapan desain pada media digital begitu banyaknya diminati oleh masyarakat karena dapat dengan mudahnya diakses. Layaknya hukum *supply-and-demand*, harus ada pihak yang memfasilitasi hal ini.

Universitas Multimedia Nusantara, bertujuan untuk menyediakan lulusan yang mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam bidang desain. Dengan adanya kurikulum yang diterapkan, program *Internship* merupakan salah satu mata kuliah yang dikhususkan agar mahasiswa mampu beradaptasi dengan kondisi industri dan mempunyai kemampuan yang dibutuhkan didalamnya.

Dalam dunia desain grafis yang penulis tekuni, banyak sekali hal baru yang belum diketahui. Seiring dengan perkembangan desain dewasa ini, penulis ingin memacu diri sendiri untuk mengetahui dan mempelajari struktur dan sistematis proses pengerjaan konten digital yang sehari-hari ditemukan. Bagaimana sebuah desain dapat dibuat untuk memenuhi kebutuhan klien, dan segala proses kreatif didalamnya.

MAX Project Indonesia adalah sebuah *strategic* dan *creative agency* yang berspesialisasi pada konten digital. Hal ini yang menjadi daya tarik tersendiri bagi penulis. Gaya dan eksekusi yang digunakan oleh Max Project juga merupakan satu tantangan tersendiri yang ingin dituntaskan oleh penulis. Kebersihan dan kerapian desain tampak selalu menjadi acuan dalam setiap *project* yang dikerjakan oleh Max Project. erisi uraian mengapa memilih magang di perusahaan yang penulis ajukan.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Praktek kerja magang yang penulis lakukan selama 3 bulan, merupakan bagian dari kurikulum Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat kelulusan mata kuliah *Internship*, yang mana menjadi syarat dalam menyelesaikan program S1.

Dalam prosesnya, penulis bertujuan untuk menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan, mengasah kemampuan yang ada, memahami sistem kerja dalam bidang kreatif, dan mendapatkan pengalaman bekerja untuk bekal di hari kelak.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Selama melaksanakan proses kerja magang, penulis berusaha mengikuti prosedur yang diberikan dari pihak Universitas Multimedia Nusantara dan MAX Project Indonesia.

### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Berdasarkan ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara, waktu pelaksanaan kerja magang adalah 2-3 bulan atau 40 hari kerja dengan minimal 320 jam kerja. Penulis berkesempatan menjalani program kerja magang pada MAX Project Indonesia terhitung tanggal 1 Oktober hingga 24 Desember 2019. Praktek kerja magang dilakukan setiap hari kerja, kecuali hari Rabu dikarenakan masih menghadiri perkuliahan, waktu UTS dan UAS.

Waktu kerja yang ditentukan oleh MAX Project adalah mulai dari pukul 09.00 sampai dengan pukul 17:00, dengan potongan waktu istirahat makan siang mulai pukul 12:00-13:00. Ketika diperlukan, maka waktu kerja akan dilebihkan hingga batas waktu yang ditentukan. dengan demikian, total waktu kerja magang yang penulis lakukan adalah selama 450 jam dalam 52 hari kerja.

### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Berdasarkan prosedur yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, untuk melaksanakan praktek kerja magang dibutuhkan form KM-01 yaitu, pilihan perusahaan yang dituju untuk menjalani praktek kerja magang. Setelah

terverifikasi oleh dosen coordinator magang, barulah terbit form KM-02 sebagai surat pengantar kepada perusahaan yang dituju.

Berbekalkan surat pengantar, CV dan portofolio, penulis mengajukan surat lamaran lewat e-mail, kemudian penulis datang ke kantor MAX Project untuk mengadakan interview langsung. Proses interview dilakukan oleh Creative Director yang bersangkutan. Pada tanggal 30 September penulis dinyatakan telah diterima sebagai intern di MAX Project Indonesia dalam surat penerimaan. Surat penerimaan ini yang kemudian diteruskan kepada admin DKV untuk mendapatkan form KM-03 sampai dengan KM-07.

Pada minggu terakhir pelaksanaan kerja magang, penulis meminta tanda tangan dan evaluasi hasil kerja kepada supervisor sebagai syarat kelengkapan form diatas.