



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

Sebagai mahasiswa yang menempuh jurusan desain grafis di Universitas Multimedia Nusantara, Penulis diwajibkan untuk mengambil pelajaran atau mata kuliah praktik kerja magang yang disebut *Internship* karena mata kuliah tersebut merupakan salah satu syarat kelulusan yang harus dipenuhi oleh penulis. Praktik kerja magang adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh penulis dengan bekerja di perusahaan serta menerapkan ilmu yang telah didapatkan dan dipelajari oleh penulis dari kampus. Praktik kerja magang juga memfasilitasi penulis dalam unsur pengenalan dunia kerja serta industri secara langsung.

Pada era sekarang, masyarakat merasakan pandemi *covid-19* semuanya beralih ke digital termasuk bidang pemasaran karena tidak bisa lagi melakukan tatap muka secara langsung. Masyarakat zaman sekarang pasti sangat akrab dengan metode *digital marketing*, yang merupakan metode mempromosikan suatu produk yang diciptakan oleh instansi melalui media digital seperti laman web, dan sosial media karena pemasaran secara digital dinilai dapat menjangkau masyarakat luas dengan lebih efisien.. Pada program praktik kerja magang ini penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan praktik magang di PT. Stucel Media Kreatif yakni perusahaan yang bergerak dibidang pemasaran secara digital yang berdiri sejak tahun 2005. PT. Stucel Media Kreatif menawarkan jasa kepada para klien untuk pembuatan laman web untuk perusahaan klien dan SEO (*Search Engine Optimization*), namun seiring berkembangnya perusahaan PT. Stucel Media Kreatif memperbanyak jasanya dengan menambahkan jasa pemasaran secara digital dengan menggunakan metode SEM (*Search Engine Marketing*) umumnya digunakan untuk memasarkan laman web suatu perusahaan. Setelah lulus dari kampus penulis ingin membangun instansi yang bergerak di dunia digital , serta PT. Stucel Media Kreatif juga memberikan penulis *job desk* untuk membuat konten instagram, instagram *ads*, dan instagram *story*.

Dengan begitu, melalui praktik kerja magang ini, penulis berharap bisa mendapatkan bekal yang cukup sebelum penulis terjun langsung ke dunia industri kreatif untuk mengejar karir penulis sebagai desainer grafis.

1.2 Maksud dan Tujuan kerja Magang

Tujuan utama penulis melakukan praktik kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, serta media untuk menyalurkan pengetahuan yang telah dipelajari di universitas ke dalam dunia kerja secara langsung, serta media untuk belajar hal-hal baru dalam dunia kerja desain grafis dan berkomunikasi dengan lingkungan yang baru. Selain itu, tujuan lain penulis melakukan praktek magang adalah merasakan pengalaman bekerja mendesain di suatu perusahaan dan dapat meningkatkan kemampuan, pengetahuan baru, serta kreativitas.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Praktek kerja magang dilaksanakan selama 3 bulan dari 4 Desember 2017 dan berakhir pada 13 Februari 2018 di PT. Stucel Media Kreatif. Aktivitas praktik kerja magang ini dilakukan pada hari Senin sampai Jumat. Untuk jam operasional kerja dilaksanakan selama 8 jam dengan 1 jam istirahat dengan berlokasi di Kelapa Puan Timur 1 Blok ND 1 no. 17 Kelapa Gading

1.3.2 Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan pencarian tempat magang melalui info dari teman seangkatan, teman dekat dan *email* mahasiswa. Penulis menemukan beberapa referensi tempat magang yang sesuai dengan keinginan penulis. Setelah mendapatkan beberapa informasi tempat magang, penulis mengajukan daftar perusahaan magang atau formulir KM-01 kepada Bapak Aditya Satyagraha S.Sn., M.Ds., selaku kepala koordinator magang untuk mendapatkan persetujuan mengenai perusahaan yang akan disetujui. Setelah mendapatkan persetujuan dari kepala koordinator magang,

penulis meminta surat pengantar magang kepada Mba Ruth. Kemudian penulis mulai melampirkan *curriculum vitae* dan *portfolio* ke perusahaan yang telah disetujui. Setelah menunggu kurang lebih selama dua minggu, pada tanggal 4 Desember 2017, penulis mendapat *email* balasan dari PT. Stucel Media Kreatif untuk melakukan proses *interview*. Penulis diterima di PT. Stucel Media Kreatif kemudian, Setelah diterima untuk melakukan praktek kerja magang oleh PT. Stucel Media Kreatif, penulis mendapat surat penerimaan magang dari pihak perusahaan. Surat penerimaan kerja magang tersebut harus diserahkan ke pihak Universitas Multimedia Nusantara sebagai bukti penerimaan praktek kerja magang. Setelah diterima oleh BAAK penulis akan memperoleh Kartu Kerja Magang (KM-03), Formulir Kehadiran Kerja Magang (KM-04), Formulir Realisasi Kerja Magang (KM-05) dan Formulir Laporan Penilaian Kerja Magang (KM-06). Penulis melakukan praktek kerja magang terhitung mulai tanggal 4 Desember 2017 sampai 13 Februari 2018. Pada hari pertama praktek kerja magang, penulis diberikan *jobdesk* untuk mendesain *feeds* instagram untuk salah satu universitas di Jerman yakni IGEC PT.Stucel Media Kreatif. Felix Widjaja selaku *Chief Executive Producer* di PT. Stucel Media Kreatif mengarahkan penulis selaku desainer grafis untuk membuat konten dahulu bersama dengan tim *content maker* untuk mendiskusikan dahulu konten yang menarik untuk di *upload* di instagram agar dapat menarik masyarakat untuk berkunjung ke profil instagram IGEC. Kemudian setelah konten selesai didiskusikan, penulis membuat desain yang sesuai dengan isi konten setelah itu penulis beserta tim konten akan melaporkan hasilnya dan jika ada kekurangan akan dikoreksi hingga memenuhi standar.