



### **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 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era milenial ini, menuntut setiap perusahaan untuk membuka wawasan untuk menjadi kreatif dalam menyampaikan visi atau misi atau mempromosikan suatu produk atau jasa dari perusahaan. Konsep yang akan dibuat harus menarik dan diperlukan untuk mencuri perhatian konsumen atau calon konsumen. Konsep tersebut dapat diterapkan melalui media seperti *Marketing Collateral, Calendar, Booth, Annual Report perusahaan* tersebut. Oleh sebab itu pentingnya peran dalam desain grafis seperti ilustrasi, *layout, typography* dan *texture* untuk mencapai tujuan tersebut.

Desain grafis adalah bentuk dari karya seni yang mempunyai tujuan untuk memberikan informasi dalam bentuk audio maupun visual yang mempunyai elemen grafis seperti garis, warna, bentuk, *space, texture, typography, size, dominan, seimbang, harmony*. Tujuan utama dari desain grafis adalah memecahkan masalah komunikasi melalui gabungan dari beberapa elemen grafis, visual yang telah dibuat diharapkan bisa menjadi sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan jelas dan efektif. Desain grafis mempunyai pendukung untuk desain yang dipegang teguh oleh desainer yaitu, kesederhanaan, keseimbangan, kesatuan, penekanan, irama dan proporsi.

PT Sketz Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang desain, dimana perusahaan tersebut memberikan jasa dalam pembuatan desain seperti *Booth, Calendar, Marketing Collateral, Annual Report*. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk menerapkan konsep Desain *Layout* di perusahaan tersebut, dengan tujuan memberi masukan dan mengoreksi suatu desain sebelum diterbitkan, serta membuat desain sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh pimpinan perusahaan tersebut.

Penulis memilih tempat magang di PT Sketz Indonesia dengan alasan karena perusahaan ini merupakan perusahaan yang *credible* dan terpercaya serta

dapat mengkomodifikasi minat dari penulis yaitu dalam bidang *design*. Proses pemilihan tempat magang penulis dengan mendapatkan informasi dari pengiriman *e-mail student* Universitas Multimedia Nusantara kepada mahasiswa/I. Sebelum penulis memilih magang di PT Sketz Indonesia, penulis juga mengirimkan CV ke beberapa perusahaan. Dari perusahaan yang penulis ajukan untuk di *verifikasi* oleh pihak kampus, perusahaan tersebut disetujui oleh pihak kampus, penulis mengajukan formulir pengajuan yang telah diberikan oleh kampus, CV dan Portofolio ke perusahaan yang penulis sudah ajukan.

Dari perusahaan yang sudah penulis ajukan, penulis mengikuti wawancara dari perusahaan yang menerima ajukan magang dari penulis, Namun Penulis memilih perusahaan PT Sketz Indonesia karena perusahaan tersebut memenuhi persyaratan yang sudah diberikan dan sesuai dengan minat penulis yaitu *Graphic Design*.

Alasan penulis memilih perusahaan ini karena setelah penulis meninjau *website* milik perusahaan penulis merasa desain dalam *website* perusahaan PT Sketz Indonesia sejalan dengan pengajaran apa yang penulis ketahui dan apa yang sudah diajarkan di kampus, serta pada saat penulis melakukan wawancara di kantor tersebut suasana yang dimiliki oleh kantor menarik bagi penulis. Pihak yang mewawancarai penulis yaitu Ibu Dessy selaku direktur utama dari PT Sketz Indonesia dan karyawan di kantor tersebut terkesan ramah, baik dan bisa membuat penulis merasa diterima.

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

Maksud dari proses magang di PT Sketz Indonesia adalah untuk menjalani mata kuliah wajib dan untuk menutupi syarat gelar S1 di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan penulis menjalani praktik kerja magang di PT Sketz Indonesia adalah untuk menerapkan dan mengasah kemampuan dari pengetahuan yang penulis dapatkan selama menjadi mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara dan sebagai bekal bagi penulis pada saat lulus dan masuk ke dunia kerja yang lebih profesional. Berikut terlampir tujuan dilaksanakan praktik kerja magang :

1. Dapat mengembangkan kemampuan dalam desain di PT Sketz Indonesia selama aktivitas praktik kerja magang berlangsung. Pembelajaran dimulai dari *brief* yang sudah diberikan hingga final *project*.
2. Memberikan wawasan bagaimana cara menyampaikan suatu pesan dalam bentuk desain dan bisa membuat klien paham dengan pesan yang terlampir dalam desain yang sudah diterapkan.
3. Penulis bisa lebih menjalin relasi dengan rekan kerja di perusahaan.

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

Penulis mencari perusahaan tempat magang secara *online* (*browsing web*, iklan situs pencarian magang, *linkedIn*), saran atau rujukan dari teman, dan *e-mail* yang disebarakan oleh UMN. Setelah mencari perusahaan penulis mengajukan beberapa perusahaan ke kampus untuk diverifikasi oleh kampus. Dari beberapa perusahaan tersebut yang telah disetujui oleh pihak kampus.

Menunggu diverifikasi oleh kampus penulis membuat portofolio untuk pengajuan ke perusahaan yang akan penulis kirimkan. Penulis mengajukan formulir pengajuan yang telah diberikan oleh kampus, CV dan Portofolio ke perusahaan yang sudah di setujui oleh pihak kampus. Penulis mengikuti wawancara dari beberapa perusahaan yang menerima ajuan magang dari penulis.

Penulis memilih perusahaan PT Sketz Indonesia untuk tempat praktik kerja magang, karena perusahaan tersebut lebih banyak memenuhi persyaratan yang sudah diberikan dan sesuai dengan minat penulis dan UMN. PT Sketz Indonesia menerima penulis di perusahaan tersebut pada 17 Agustus 2020, melakukan aktivitas praktik kerja selama lebih dari 320 jam di PT Sketz Indonesia. Tanggal 22 Juli 2020 hari pertama untuk penulis melakukan kegiatan praktik kerja magang sebagai desain grafis di perusahaan tersebut.