



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan kepada mahasiswanya untuk melakukan praktek kerja magang di perusahaan-perusahaan yang sesuai dengan bidangnya masing-masing, agar mahasiswa dapat merasakan praktek kerja yang sesungguhnya. Dari praktek kerja magang ini mahasiswa diharapkan mendapatkan pengetahuan, ilmu dan juga melatih mahasiswa agar dapat disiplin di dunia kerja serta bertanggung jawab pada tugas dan pekerjaannya.

Penulis melakukan praktek kerja magang yang sesuai dengan jurusan penulis di kampus yaitu *Visual Brand Design*, dan penulis menemukan studio desain Ideapa.id. Ideapa.id merupakan studio desain yang bergerak di bidang *Digital & Creative Agency*. Ideapa.id memiliki klien dari dalam maupun luar negeri. Ideapa.id memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan praktek kerja magang di perusahaannya, agar penulis dapat menjadi seorang desainer grafis yang lebih baik lagi kedepannya.

Penulis mendapatkan ilmu-ilmu, pengetahuan dan pengalaman yang berharga selama melakukan praktek kerja magang, penulis dapat mengetahui desain yang tepat dan sesuai dengan keinginan *client*. Ideapa.id menawarkan kemudahan untuk

perusahaan yang ingin mempromosikan produk maupun jasa yang dibuat melalui desain katalog, video *motion graphic*, dan iklan di media sosial maupun media cetak.

Karena sebuah *branding* harus dapat dikenal oleh masyarakat melalui media sosial maupun media cetak. Agar produk atau jasa yang ditawarkan dapat dikenal oleh banyak orang. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk melakukan praktek kerja magang di Ideapa.id.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari melakukannya praktek kerja magang adalah untuk mendapatkan ilmu, pengetahuan dan mengetahui dunia kerja yang sesungguhnya. Selain itu untuk melatih kemampuan penulis dalam di dunia desain dan juga menambah relasi, koneksi dan kerabat. Praktek kerja magang ini juga salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds)

1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Penulis membuat CV yang berisikan tentang data diri pribadi dan keahlian yang penulis miliki, serta penulis juga membuat portofolio yang berisikan tentang karya dari tugas-tugas yang penulis kerjakan selama kuliah, seperti *photography*, *branding design*, *fontography* dan poster. Setelah itu menulis mencari lowongan magang yang tertera di sosial media, CDC (*Career Development Center*) UMN dan informasi-informasi yang diberikan oleh teman dan keluarga.

Setelah mendapatkan informasi, penulis melihat profil perusahaan yang sesuai dengan bidang penulis dan kriteria yang ditetapkan oleh kampus. Penulis mencantumkan beberapa perusahaan pada kertas KM-02 untuk diberikan ke koordinator magang untuk dipertimbangkan dan ditandatangani oleh koordinator magang.

Setelah mendapatkan tanda tangan koordinator magang, penulis mengirimkan CV dan portofolio ke perusahaan-perusahaan yang sudah di tanda tangani atau di setujui oleh koordinator magang. Setelah mendapatkan tandatangan dari koordinator magang, penulis mengirimkan CV dan portofolio ke perusahaan yang sudah disetujui oleh koordinator magang. Pada tanggal 18 Februari 2019, penulis memulai praktek kerja magang di Ideapa.id.

