



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

Desain grafis merupakan bentuk pengkomunikasian sebuah visual yang dibuat untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada *audience*. Seiring dengan perkembangan teknologi membuat peran sebuah desain semakin besar dalam hal menyampaikan sebuah informasi kepada *audience*. Sebagai seorang desainer grafis tentunya penulis perlu terlibat langsung dan mempelajari perkembangan desain didalam dunia kerja agar dapat menciptakan sebuah desain yang fungsional, efektif dan tepat sesuai target. Untuk menyampaikan sebuah informasi kepada *audience*, desain grafis tentunya memiliki berbagai cara dalam penyampaian sebuah visual yang disesuaikan dengan kebutuhannya, seperti promosi, *branding*, *motion graphic*, *campaign*, serta bentuk komunikasi visual lainnya menyesuaikan perkembangan desain yang terjadi dan penggunaan media yang paling efektif pada masyarakat.

Pada saat memilih tempat kerja magang, penulis tertarik dengan perusahaan yang mengerjakan *editing video*, *motion graphic*, dan tentunya tetap mengerjakan pekerjaan desain grafis, karena dengan seperti itu penulis bisa banyak belajar dan mengeksplor lebih luas tentang mengedit video dan belajar lebih mengenai *motion graphic* yang sesuai dengan kebutuhan klien. Setelah penulis mencari-cari tempat untuk melakukan kerja magang, penulis menemukan tempat magang yang mengerjakan *editing video* dan *motion graphic* di daerah Jl. Gatot Subroto, Jakarta. Tempat magang tersebut yaitu PT. Alphas Momentum yang pada akhirnya penulis melakukan kerja magang ditempat tersebut.

PT. Alphas Momentum menjadi pilihan penulis karena perusahaan tersebut mengerjakan sebuah *editing video*, *motion graphic*, dan desain grafis yang dimana video dan desain tersebut untuk menarik perhatian para startup-startup di Indonesia, karena PT. Alphas Momentum adalah salah satu perusahaan besar di Indonesia sebagai *venture capital*.

Universitas Multimedia Nusantara sebagai lembaga pendidikan tidak hanya membekali para mahasiswa dengan teori, namun juga mahasiswa dipersiapkan untuk siap bersaing didalam dunia kerja. Praktik kerja magang menjadi sebuah pembelajaran serta syarat kelulusan mahasiswa yang bertujuan untuk mengetahui cara kerja, bersikap, dan juga dalam mengerjakan sebuah proyek pada dunia kerja nyata yang nantinya akan dihadapi oleh mahasiswa setelah lulus.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan kerja magang yaitu:

1. Untuk pemahaman *motion graphic* secara mendalam dan profesional.
2. Penulis mengetahui situasi dan kondisi pada dunia kerja nyata.
3. Penulis juga dapat mengetahui bagaimana bersosialisasi dengan rekan kerja dan bagaimana komunikasi langsung dengan klien serta penulis juga mendapatkan relasi baru didalam dunia kerja yang profesional.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang adalah salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang dilakukan apabila mahasiswa telah melebihi 100 SKS dan melakukan kerja magang dengan waktu kerja minimal 320 jam. Pelaksanaan kerja magang memiliki tahapan yang direkap melalui lembar Keterangan Magang (KM) yang dimulai dari KM 01 sampai dengan KM 07, sebagai berikut:

- a. Keterangan Magang 01 - Persiapan Sebelum Magang

Penulis mengisi formulir KM 01 dengan lima nama perusahaan untuk melakukan kerja praktik, lalu diberikan kepada koordinator magang untuk proses penyetujuan sebuah perusahaan yang telah diajukan. Sebelumnya penulis juga melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing akademik mengenai kerja praktik yang akan dilakukan oleh penulis.

b. Keterangan Magang 02 - Penerimaan dari Perusahaan

Setelah penulis mengajukan KM 01, penulis mendapatkan formulir KM 02 yang berisikan keterangan magang dari pihak Kampus dan pada saat yang bersamaan juga penulis mengirimkan CV dan portfolio kepada salah satu perusahaan yang telah disetujui oleh koordinator magang. Setelah penulis diterima oleh perusahaan tersebut penulis menukarkan lembar KM 02 dengan lembar penerimaan kerja praktik kepada pihak kampus untuk mendapatkan formulir KM 03 - KM 07.

c. Keterangan Magang 03 – 07 - Kegiatan Magang

Keterangan Magang 03-07 berisikan lembaran absensi, program kerja mingguan, hingga lembaran penilaian penulis selama melakukan kerja praktik.

Berdasarkan perjanjian penulis dengan perusahaan , penulis melakukan kerja praktik selama 3 bulan dengan waktu kerja 37 jam dalam satu minggu (senin-jumat), jam kerja dimulai dari pk. 09:00 WIB – pk. 17:30 WIB. Penulis juga melakukan perjanjian dengan perusahaan untuk mempersiapkan diri dengan *laptop* dan *software* yang dapat menunjang selama kerja praktik berlangsung.