



### **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

Dewasa ini, dunia perindustrian semakin meluas dan melebar, tidak terkecuali industri kreatif yang merambah di banyak sektor seperti kuliner, media informasi, kriya dan banyak lagi. Perkembangan industri kreatif di Indonesia yang kian marak ini, tentu saja banyak berhubungan langsung dengan ranah Desain Komunikasi Visual sebagai ranah yang tidak hanya menuntut orang di dalamnya untuk sekedar mencipta dengan proses kreatif melainkan juga memiliki kemampuan untuk memberikan solusi dan permasalahan, karena pada setiap industri (bahkan tidak hanya industri kreatif), permasalahan-permasalahan selalu datang seperti dalam hal pengembangan dan pengemasan suatu produk sampai pada tahap promosi. Tidak jarang, permasalahan-permasalahan yang ada terletak pada bagian visual, yang mana menjadi bagian yang tidak kalah penting di era sekarang. Untuk itu, Universitas Multimedia Nusantara yang juga melihat kebutuhan dan permasalahan tersebut pun juga mengeluarkan jurusan Desain Komunikasi Visual dengan harapan mampu mencetak individu-individu kreatif yang siap terjun untuk memberikan solusi-solusi kreatif dimana pun sektor yang akan dijalankan.

Untuk mewujudkan apa yang diharapkan di atas, Universitas Multimedia Nusantara memiliki program praktik kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan para mahasiswanya. Praktik kerja magang ini juga dimaksudkan agar mahasiswa dapat menerapkan dan mengembangkan lagi ilmu yang telah didapat pada masa perkuliahan sembari terus memperoleh pelajaran dan nilai-nilai yang baik dari terjun langsung secara nyata. Pelajaran dan nilai-nilai yang hendak dicari dapat berbeda dari masing-masing mahasiswa.

Hal ini tentu dapat terjadi mengingat perusahaan desain dan industri-industri yang ada memiliki banyak cabang/fokus berbeda, maka dari itu, diperlukan pemikiran yang matang dari mahasiswa untuk mencari dan mengupayakan yang terbaik untuk mendapatkan pengalaman kerja yang bukan hanya sejalan dengan fokus desainnya, namun juga mampu memberikan bekal nyata di dunia kerja sesungguhnya nanti.

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

Maksud penulis melaksanakan praktik kerja magang adalah untuk menyelesaikan salah satu syarat kelulusan studi di Universitas Multimedia Nusantara. Adapun tujuan penulis melaksanakan praktik kerja magang di TitikGaris Design Agency adalah sebagai berikut:

- 1) Mendapatkan kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu di berbagai bentuk penerapan desain (dengan tantangan dan solusinya masing-masing).
- 2) Mengenal suasana kerja dengan tim secara professional di dalam agensi.
- 3) Mengenal sistem kerja yang tepat guna dalam mendesain secara professional.

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

Durasi praktik kerja magang yang ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara adalah minimal 320 jam dan dapat dimulai secara fleksibel sesuai dengan ketentuan dan kebijakan antara mahasiswa dan Universitas Multimedia Nusantara. Mahasiswa dapat memilih untuk melaksanakan kerja magang saat semester ke-tujuh maupun semester ke-delapan. Penulis memilih melaksanakan kerja magang di semester ke-delapan dengan harapan bisa langsung terjun dalam dunia kerja setelah praktik magang diselesaikan.

Penulis mengirim cover letter, surat pengantar magang, portfolio serta CV (Curriculum Vitae) melalui surat elektronik (e-mail) pada tanggal 4 Februari 2019 dan di hari itu juga, penulis mendapatkan kesepakatan interviu pada hari kamis, 7 Februari 2019 pada jam sepuluh pagi. Penulis pun hadir di tanggal yang sudah disepakati dan proses wawancara pun dilakukan dengan Denissa Ijo selaku managing director dan Fanny Tania sebagai art-director yang memimpin proses wawancara. Selama proses tersebut, penulis diberikan penjelasan mengenai visi & misi perusahaan dan harapan-harapan yang Titik Garis tujukan kepada peserta magang salah satunya dengan melihat semua proyek layak untuk diberikan servis terbaik, jadi apapun proyek yang diberikan (seperti media promosi sampai konten sosial media sekalipun), peserta magang diharapkan mampu bekerja dengan hati-hati, rapi dan detail .

Penulis juga diberikan kesempatan untuk menjelaskan spesialisasi dalam desain untuk melihat sekiranya proyek apa yang dapat secara efektif dipegang oleh penulis, setelah itu, penulis pun memulai proses uji berupa pembuatan konten sosial media instagram suatu brand yang sedang ditangani Titik Garis.

Setelah proses wawancara diselesaikan, penulis diberikan konfirmasi penerimaan lewat surel pada hari yang sama dengan interviu dan akhirnya penulis memutuskan untuk menjadi peserta magang dan sudah dapat menjalani proses magang di Titik Garis dengan periode kerja yang dimulai dari tanggal 11 Februari sampai 29 Juni 2019 seperti yang tertulis dalam berkas kontrak yang telah dikirimkan balik oleh penulis pada tanggal 9 Februari 2019.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A