



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

Perkembangan industri kreatif di Indonesia sangat cepat dan telah mencakupi berbagai macam bidang dimulai dari sektor pendidikan, ekonomi, budaya, teknologi, hiburan, dll. Dengan munculnya industri kreatif tersebut diharapkan dapat menjawab berbagai macam tantangan dan persoalan dalam dunia kerja saat ini, tujuannya agar semakin mendorong terciptanya kemakmuran perekonomian di Indonesia. Seiring dengan perkembangan industri kreatif di Indonesia, tidak luput juga dengan terciptanya berbagai macam bidang pekerjaan, diantaranya adalah profesi sebagai *graphic designer*.

Saat ini menjadi tantangan para generasi muda untuk menjawab berbagai macam persoalan yang ada pada industri kreatif di Indonesia dalam mencapai jenjang karirnya. Sebagai seorang *graphic designer* diharapkan untuk dapat menjadi sumber daya manusia yang berkompeten di bidangnya yang memiliki wawasan luas dan kecakapan *skill*, untuk nantinya diterapkan dalam dunia kerja. Sebagai langkah awal dibutuhkan pula wadah yang menjadi naungan bagi para *graphic designer* sebelum masuk ke dalam dunia kerja profesional. Untuk itu Universitas Multimedia Nusantara hadir sebagai wadah institusi pendidikan yang memberikan kesempatan bagi para generasi muda yang saat ini berkonsentrasi dalam bidang profesi *graphic designer*, dengan membuka praktik kerja magang (*internship*) sebagai matakuliah kuliah wajib dalam memperoleh gelar strata 1,

Praktik kerja magang merupakan proses penerapan pembelajaran yang telah didapatkan mahasiswa selama berada dalam bangku kuliah dan di praktikan melalui kerja nyata pada perusahaan. Dengan tujuan mempersiapkan serta mengasah kemampuan belajar mahasiswa dalam menekuni jurusan *graphic design* agar siap memasuki dunia kerja. Sebagai mahasiswa *graphic design*, penulis ingin mengembangkan kemampuan dalam mendesain berdasarkan wawasan yang telah dimiliki dan didukung dengan kemampuan dalam salah satu bidang *graphic design* yaitu *branding*. Penulis memilih Piktora studio, karena tertarik dengan karyanya dalam penyedia layanan jasa *graphic design* dan *website development*, tidak hanya itu saja Piktora studio menyediakan jasa *branding design* yang memiliki *style modern*, minimalis, elegan, dan memiliki kesan berkualitas dengan tetap mengedepankan kaidah dasar desain pada setiap karya yang telah dikerjakan. Untuk itu penulis ingin mengasah kemampuan dalam bidang *branding design* dengan melakukan praktek kerja magang di Piktora studio.



1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud penulis dalam melakukan praktik kerja magang adalah untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapatkan selama masa perkuliahan, dan mengasah kemampuan atau *skill* dalam menjawab permasalahan serta kebutuhan, pada setiap karya yang dikerjakan, dan dipraktikan langsung dalam dunia kerja *graphic design* dan *branding*. Kemudian tujuan penulis adalah untuk memenuhi SKS mata kuliah *internship*, dan sebagai salah satu syarat kelulusan akademik dalam memperoleh gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik kerja magang pada:

Waktu : 16 November 2018 – 16 Februari 2019

Jam Kerja : Senin – Jumat, 09.00 – 18.00 WIB

Perusahaan : Piktora Studio

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 8 November 2018 penulis melamar untuk mendaftar magang sebagai mahasiswa *graphic design* melalui email hello@piktora.com sebelumnya penulis mendapat info dan rekomendasi dari teman sesama mahasiswa Desain Komunikasi Visual dari Universitas Multimedia Nusantara yang telah bekerja di Piktora studio. Adapun dokumen yang dilampirkan penulis dalam mengajukan lamaran, berisi CV dan *portfolio* serta surat izin melakukan praktek kerja magang dari kampus yang dikirim melalui *email*.

Kemudian pada 12 November penulis mendapat balasan untuk melakukan interview yang dijadwalkan pada tanggal 15 November 2018 di kantor Piktora

studio yang berlokasi di Jl. Pondok Hijau Golf Raya, Gading Serpong, Tangerang. Pada hari yang ditentukan penulis hadir pada pukul 11.00 WIB untuk melakukan *interview* yang dilaksanakan di lantai 3, oleh *team creative designer*. *Interview* berlangsung selama 1 jam. Selanjutnya penulis mendapatkan *email* penerimaan magang pada tanggal 15 November 2018. Pada tanggal 16 November 2018, penulis memulai kegiatan magang selama 3 bulan dengan total 9 jam kerja, termasuk jam istirahat. Masuk mulai pukul 09.00 dan pulang pukul 18.00. Selama proses magang berlangsung penulis juga mendapatkan keringanan untuk izin mengenai urusan perkuliahan, sakit, dan kepentingan pribadi

