



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 sudah ada di Indonesia sejak zaman penjajahan Belanda dimana percetakan dan koran mulai masuk Indonesia. Bidang ilmu ini mulai berkembang kembali pada tahun 1970-an dimana mulai muncul komunitas dan pameran desain grafis. Sejarah panjang membawa berbagai perubahan pada keilmuan ini sehingga perlunya dokumentasi.

Desain Grafis Indonesia lahir pada 2007 untuk membimbing pemahaman di antara desainer grafis dan persimpangannya dengan seni, desain, budaya, dan masyarakat. Desain Grafis Indonesia memiliki dampak langsung pada praktik desain grafis di Indonesia dengan meneliti, menyimpan, merawat, menjaga, dan melestarikan warisan sejarah desain grafis di Indonesia. memiliki kecintaan akan perkembangan desain grafis yang diwujudkan melalui DGI Store (toko), DGI Press (penerbitan), DGI talks (seminar), AIM (Arts Initiative Movement), dan Museum DGI.

Kecintaan serta konsentrasi akan perkembangan desain grafis inilah yang membuat penulis memilih Desain Grafis Indonesia sebagai tempat untuk mengaplikasikan ilmu yang dimiliki penulis. Penulis hendak menggali serta menerapkan ilmu layout serta manajemen pada dunia kerja. Hal ini sejalan dengan semangat Desain Grafis Indonesia akan perkembangan desain grafis melalui DGI Press dan pengaturan media sosial DGI yang cukup padat. Kemampuan layout

penulis dilatih dari proyek DGI Press seperti buku Catatan Ombak dan Awan. Kemudian kemampuan manajemen penulis dilatih dari pengaturan proyek secara mandiri di DGI seperti pembuatan kampanye dari awal hingga *launching*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan penulis pada mata kuliah *internship* serta syarat kelulusan dari Strata Satu (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Penulis dapat menerapkan disiplin ilmu, keahlian, serta keterampilan yang telah dipelajari selama perkuliahan pada dunia kerja baik secara teknis maupun sikap kerja professional.
3. Menguji serta mempelajari ilmu yang sudah terbukti pada industri desain grafis di Indonesia melalui praktisi-praktisi senior. Ilmu yang diuji serta dipelajari tidak hanya ilmu teknis namun juga ilmu *soft-skill* diantaranya manajemen proyek, komunikasi antar rekan kerja, kerja cepat dan tepat waktu, serta kerjasama dengan rekan kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur magang/*internship* diawali pada tanggal 15 September 2018 dengan mengirim surat permohonan magang di Desain Grafis Indonesia sebagai desainer grafis disertai *curriculum vitae*, *portfolio*, dan surat pengantar dari kampus kepada *program director* Desain Grafis Indonesia dan *bureau chief* Desain Grafis Indonesia. Dilanjutkan dengan pengumuman penerimaan permohonan magang

pada hari dan tanggal yang sama. Prosedur magang dimulai pada tanggal 19 September 2018.

Waktu kerja dilakukan sesuai aturan di kantor Desain Grafis Indonesia yaitu lima hari kerja, Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat dengan jam kerja 9.30 pagi hingga pukul 17.00 sore kecuali hari Kamis yang setengah hari dimulai pukul 9.30 hingga 14.00. Proses magang yang berlangsung dari 19 September 2018 hingga 31 Januari 2018, selama 64 hari telah mencapai 398 jam. Jumlah jam tersebut diakumulasi dari jumlah jam kerja perhari dikurangi 1 jam istirahat makan siang, sehingga terhitung waktu kerja normal dan lembur.

