



### **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 Komunikasi Visual merupakan strategi kreatif yang membawa seni ke arah teknis, pesan komunikatif dan pemasaran yang kemudian disuguhkan dalam bentuk visual. Pada era globalisasi ini, perkembangan teknologi dan persaingan dalam bidang desain grafis berkembang pesat. Desainer harus mampu berpikir kreatif dan inovatif dalam mencapai ide-ide dan pemecahan masalah dalam bidang yang digeluti. Agar dapat mencapai tujuan tersebut, mahasiswa DKV diwajibkan untuk melaksanakan kerja magang pada suatu perusahaan atau instansi untuk memperkenalkan mahasiswa akan dunia kerja yang sesungguhnya, sehingga mahasiswa tidak hanya menguasai mata kuliah dari segi teori melainkan praktek kerja nyata di perusahaan.

Oleh karena itu, penulis memilih PT. Doxadigital Indonesia sebagai tempat pelaksanaan kerja magang untuk lebih mengasah kemampuan di bidang desain grafis dan mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia kerja. PT. Doxadigital merupakan salah satu agensi kreatif dan digital yang telah berkembang membantu bisnis bertumbuh melalui *digital marketing*, kreativitas & teknologi.

Penulis berharap melalui praktek kerja magang ini dapat menambah pengetahuan tentang perkembangan desain dalam dunia kreatif dan digital, media promosi, pemasaran yang dapat memajukan bisnis dan ingin mengembangkan desain sebagai sarana untuk berinovasi menghasilkan strategi informasi yang menarik yang menghasilkan.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata (S1) dari Universitas Multimedia Nusantara, selain itu bertujuan agar mahasiswa dapat mengaplikasikan teori/ilmu yang diperoleh di perkuliahan dengan praktek kenyataannya di instansi atau perusahaan, menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja, bagaimana

berkomunikasi dan bersosialisasi dalam lingkungan kerja. melatih sikap lebih bertanggungjawab terhadap pekerjaan yang didapat dari perusahaan serta lebih disiplin dengan pekerjaan sesuai tenggat waktu yang telah ditentukan.

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

Pada tanggal 25 Januari 2018, penulis mengisi 5 nama perusahaan. Pada tanggal 30 Januari, penulis mendapatkan formulir KM 2. Penulis mengirim CV dan portfolio ke perusahaan-perusahaan tersebut. Lalu seminggu kemudian penulis melakukan wawancara di 2 perusahaan dan keputusan akhirnya ternyata perusahaan tersebut tidak memberi kesempatan magang karena ingin mencari pegawai tetap. Akhirnya penulis mengajukan Doxadigital Creative Agency kepada koordinator magang di formulir KM 1. Pada tanggal 22 Februari penulis mendapat tandatangan dari koordinator magang, tanggal 26 penulis mengirim lagi CV dan potofolio ke PT. Doxadigital, penulis mendapat panggilan wawancara dua hari setelahnya. Penulis harus masuk tanggal 19 Maret, tetapi dihubungi kembali untuk masuk tanggal 14 Maret. Pada tanggal 15 Maret penulis izin ke kampus untuk mendapatkan KM 3-7 dengan mengumpulkan surat penerimaan magang ke BAAK.

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama tiga bulan terhitung dari tanggal 15 Maret 2018 hingga 12 Juni 2018. Penulis bekerja lima hari seminggu yaitu Senin hingga Jumat selama 54 hari, dengan total 410 jam. Hari libur diberikan di hari Sabtu dan Minggu serta hari libur nasional. Jadwal kerja sehari-hari di PT. Doxadigital dimulai dari jam 08.30 sampai jam 17.30, dengan waktu istirahat setiap jam 12.00 hingga jam 13.00.