



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

Di era yang semakin maju, pendidikan adalah kebutuhan utama agar tidak tertinggal dengan memaksimalkan potensial yang ada. Beragam instansi mulai menyediakan program-program pendidikan yang dapat diikuti masyarakat umum. Penyampaian jasa pendidikan ini kepada masyarakat membutuhkan media promosi atau iklan, salah satunya berupa komunikasi visual di bidang desain grafis. Menurut Or-coy dan Katamsi (2008), desain grafis adalah perkembangan seni lukis terapan dalam mengatur elemen visual (foto, ilustrasi, dan lain-lain) untuk menciptakan sebuah pesan (hlm. 1). Menurut Simola, Hyönä, dan Kuisma (2014) iklan dapat mempengaruhi pembaca melalui kecerdasan dan emosi untuk pemikiran lebih jauh. Visual dalam iklan mengatur kualitas pesan yang disampaikan serta lama dan tidaknya untuk diingat (5).

Pada praktek kerja magang kali ini, penulis berkesempatan untuk mengerjakan media promosi untuk berbagai program edukasi di *Continuing Education Department* (CED) UMN. Penulis banyak menggunakan elemen rupa berupa ilustrasi pada pembuatan iklan serta kebutuhan visual lain yang diperlukan. Menurut Wigan (2008), ilustrasi dapat membangun makna, mentransfer ide, menceritakan sesuatu, dan menyampaikan emosi kepada para pembaca, atau target spesifik yang telah ditentukan sebelumnya. Biasanya, ilustrasi digunakan sebagai penguat, penjelasan, dan/atau dekorasi dari suatu teks. Namun, ilustrasi dapat berperan lebih dari itu; misalnya sebagai penjelasan yang berlawanan dengan teks (hlm. 6).

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Mata kuliah *Internship* atau Magang adalah syarat kelulusan strata satu Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Mahasiswa diminta untuk menerapkan ilmu yang sudah didapat dari perkuliahan di dunia

kerja. Selain penerapan ilmu, mahasiswa juga berlatih untuk mengasah keterampilan, kepribadian, serta pengaturan disiplin waktu. Mata kuliah Magang ini bermanfaat untuk pembiasaan kehidupan kerja berikutnya setelah lulus.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses magang diawali dengan pengisian KRS pada akhir bulan Januari. Kemudian dilanjutkan dengan pengambilan syarat pertama berupa KM 01 di ruang dosen Fakultas Seni dan Desain. Pada KM 01 tersebut, penulis diharuskan mengisi beberapa kantor yang diminati untuk magang. Penulis diberitahu tentang lowongan kerja di CED UMN oleh Kaprodi DKV 2018, Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., serta dosen DKV Joni Nur Budi S.Sn., M.Ds. dan Darfi Rizkavirwan S.Sn., M.Ds.

Setelah itu penulis mengunjungi kantor CED UMN untuk wawancara pada 14 Maret 2018. Wawancara tersebut mengenai deskripsi pekerjaan yang akan dilakukan kemudian hari. Kemudian tanggal 21 Maret 2018 penulis mengirimkan surat lamaran, CV, dan portofolio yang telah direvisi. Penulis menerima panggilan untuk wawancara oleh HRD UMN pada 27 Maret 2018, yang menghasilkan surat perjanjian tentang lama kerja dan honor. Berdasarkan surat perjanjian tersebut, penulis memulai kerja magang dari 2 April sampai 4 Juni 2018.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA