



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

Pelaksanaan praktek kerja magang adalah salah satu syarat untuk kelulusan yang wajib diikuti dan dipenuhi oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dengan mengambil matakuliah Magang atau *internship*. Melalui praktek kerja magang, Universitas Multimedia mengharapkan agar setiap mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja yang sesungguhnya dengan mempraktekkan ilmu yang sudah dipelajari dan didapatkan sewaktu perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam praktek kerja magang kita akan ditemukan dengan banyak pengalaman yang menarik, mulai dari kendala yang ringan sampai dengan yang sangat rumit di dalam dunia kerja yang nyata, maka dari itu melalui program magang Universitas Multimedia Nusantara mengharapkan untuk mahasiswa dapat melatih diri untuk dunia kerja dalam segi kemampuan, dan emosi. Melalui praktek kerja magang mahasiswa juga dapat mengetahui dan mengukur kemampuan yang sudah didapatkan semasa perkuliahan dan melatih untuk berpikir kritis dan kreatif dalam bekerja.

Di masa sekarang ini peran desainer dalam segala bidang usaha sangatlah penting dan dibutuhkan. Hal ini diperkuat dengan banyaknya bidang usaha yang memanfaatkan visual untuk menarik consumer. Sebagai mahasiswa desain grafis, penting bagi kita untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan diri agar dapat bersaing di dunia kerja saat ini. Salah satunya kita bisa dapatkan melalui praktek kerja magang yang di haruskan pihak Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis mendapatkan kesempatan melakukan praktek kerja magang di PT. Elven Digital Indonesia, yang merupakan perusahaan digital Branding Consultant, yang membantu dan membentuk identitas suatu perusahaan, seperti mendesain brand, logo ataupun re- desain, pembuatan website, name card, kop surat dan yang lainnya. Dengan demikian klien akan mendapatkan identitas brand yang diinginkan ataupun mencapai brand yang lebih baik dan siap untuk dipasarkan

Penulis tertarik memilih PT. Elven Digital Indonesia, karena melihat klien besar yang bekerja sama dengan PT. Elven Digital Indonesia seperti Honda, Garuda Indonesia, WRP, BINUS.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang yang dijalankan oleh penulis bertujuan untuk syarat kelulusan mata kuliah *internship* dan memperoleh pengalaman kerja yang nyata, penulis juga bertujuan agar dapat terlibat didalam proyek yang dikerjakan oleh PT. Elven Digital Indonesia, sehingga mendapatkan pengalaman kerja yang baik. adanya manfaat yang diperoleh, yaitu:

1. Sebagai syarat kelulusan dalam mata kuliah Internship yang diambil setelah penulis menyelesaikan minimal 110 SKS.
2. Penulis dapat beradaptasi dan bekerja sama dalam tim.
3. Penulis dapat membentuk karakter yang kuat terhadap tekanan dan masalah yang dihadapi
4. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan sepanjang masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktek kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis berlangsung kurang lebih selama 3 bulan dari bulan Oktober 2017 hingga bulan Desember 2017. Kegiatan praktek kerja magang berlangsung selama lima hari yaitu pada hari Senin hingga hari Jumat, selama 8 jam per hari pada pukul 08.30 hingga 17.30 dengan waktu istirahat yang diberikan pada pukul 12.00 hingga 13.00 yaitu selama satu jam. Tetapi penulis masih melakukan kegiatan perkuliahan pada setiap hari rabu dimana penulis hanya dapat melakukan praktek kerja magang mulai dari 13.00 hingga 17.30 dan perusahaan dapat menerima hal tersebut.

Penulis melakukan pembekalan magang di Universitas Multimedia Nusantara sebagai bekal untuk mejalani praktek kerja magang. Mulai dari mengikuti pembekalan magang, kemudian penulis mendapatkan surat pernyataan

telah mengikuti pembekalan magang yang dapat diambil di *student service*. Setelah mendapatkan surat pernyataan telah mengikuti pembekalan magang, penulis mengambil KM-01 di meja mba Ruth selaku administratif dari prodi Desain Komunikasi Visual, kemudian penulis mendapatkan KM-02 berupa surat pengantar magang. Setelah itu penulis mencoba *apply* kepada beberapa perusahaan dan penulis mendapatkan kesempatan praktek kerja magang di PT. Elven Digital Indonesia yaitu dengan mengirimkan email kepada perusahaan dengan melampirkan *curriculum vitae*, portofolio, dan surat pengantar magang dari Universitas Multimedia Nusantara. Setelah menunggu selama kurang lebih 1 minggu, penulis mendapatkan panggilan dari Ibu Siti Oktavine Selaku HRD PT. Elven Digital Indonesia dimana penulis mendapatkan panggilan *interview* dengan membawa CV dan portofolio pada tanggal 23 Oktober 2017 dan penulis menyetujui. Setelah itu penulis dapat langsung melakukan praktek kerja magang di PT. Elven Digital Indonesia pada tanggal 24 Oktober 2017.

Setelah diterima oleh perusahaan Elven Digital Indonesia, penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari pihak perusahaan, dimana surat tersebut harus diberikan kepada pihak Universitas sebagai bukti penerimaan magang. Penulis memberikan fotokopi surat penerimaan magang kepada BAAK untuk mendapatkan KM-03 hingga KM-07 dan surat asli kepada mba Ruth, Maka penulis terhitung magang oleh kampus pada tanggal 24 Oktober 2017.

Pada hari awal kerja penulis ditempatkan di dalam tim Produksi dari divisi *Production team*. Nama pembimbing lapangan penulis adalah Bapak Ferdinand selaku *Head of Production Team*. Penulis bertugas untuk membantu membuat beragam desain yang diperlukan, Bapak Ferdinand memberikan *brief* kepada penulis dan penulis membuat desain serta beberapa alternatif sebagai pilihan desain yang sesuai dengan keinginan perusahaan. Setelah desain selesai, penulis memberikan desain tersebut kepada Bapak Ferdinand untuk melakukan revisi jika diperlukan baik secara langsung ataupun melalui *email*.