



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 merupakan kegiatan menggabungkan tipografi, ilustrasi, fotografi, dan percetakan dengan tujuan untuk memberikan informasi, instruksi, maupun persuasi. Seorang desainer grafis memiliki peran sebagai jembatan antara klien sebagai pengirim pesan dan target audiens sebagai penerima pesan. Tugas dari seorang desainer grafis adalah menerjemahkan pesan-pesan abstrak tersebut ke dalam wujud kongkrit yang bisa dilihat, dipegang, dan dirasakan sehingga dapat dimengerti dan diterima dengan baik oleh audiens. Untuk lebih mendalami peran sebagai seorang desainer grafis, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk melaksanakan praktek kerja magang di sebuah perusahaan atau *graphic house*.

Penulis memilih melaksanakan kerja magang di sebuah perusahaan karena merasa tertarik untuk mempelajari desain sebagai bagian dari strategi pemasaran dan promosi. Dengan melaksanakan kerja magang di sebuah perusahaan, penulis dapat mengeksplorasi ilmu yang didapat selama masa perkuliahan, terutama di bidang *digital publishing* dan menerapkannya dalam lingkungan kerja nyata.

Perusahaan yang menjadi pilihan penulis dalam melaksanakan kerja magang adalah PT. Supra Kreatif Mandiri yang berlokasi di Pesanggrahan, Jakarta Barat. PT. Supra Kreatif Mandiri merupakan sebuah perusahaan *e-commerce* yang bergerak di bidang ritel sejak tahun 2015. Perusahaan inilah yang mengusung platform *e-grocery* dari Ranch Market dan Farmers Market, yakni KeSupermarket.com. Penulis memilih PT. Supra Kreatif Mandiri sebagai tempat pelaksanaan kerja magang karena penulis merasa cocok dengan gaya desain dari KeSupermarket.com, yaitu *clean* dan *premium*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis bermaksud untuk menambah wawasan dan pengalaman kerja penulis dalam bidang desain grafis. Tujuan dari pelaksanaan kerja magang antara lain sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Penulis berkesempatan untuk mengeksplorasi ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dan menerapkannya dalam bentuk praktek kerja nyata.
3. Penulis dapat mempelajari penerapan desain grafis sebagai bagian dari strategi pemasaran dan promosi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Langkah pertama yang dilakukan penulis dalam proses pelaksanaan kerja magang adalah mengajukan beberapa alternatif perusahaan yang dilampirkan dalam formulir KM01. Setelah KM01 disetujui, penulis menukar KM01 dengan KM02, dan kemudian penulis mengirimkan lamaran beserta CV dan *portfolio* melalui e-mail ke PT. Supra Kreatif Mandiri. Keesokan harinya, penulis mendapatkan balasan e-mail dan telepon dari pihak perusahaan untuk melakukan tes dan *interview* pada tanggal 23 Juni 2017 di Ranch Market Headquarter Pesanggrahan dengan membawa CV, 1 lembar foto berwarna ukuran 4x6 cm, 1 lembar fotokopi KTP, serta data pribadi pelamar yang sudah diisi lengkap. Pada hari yang sama, penulis diinformasikan bahwa penulis diterima menjadi peserta magang di PT. Supra Kreatif Mandiri.

Penulis memulai kerja magang pada tanggal 30 Juni 2017, namun karena penulis terlambat menyerahkan surat keterangan penerimaan kerja magang dari perusahaan ke pihak UMN, maka penulis melaporkan kerja magang yang dimulai dari tanggal 5 Juli 2017 hingga 29 September 2017. Penulis bekerja 4 hari dalam seminggu, yaitu hari Senin, Selasa, Rabu, dan Jumat dari pukul 08.30 hingga 18.00 dengan 1 jam istirahat.