



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

Perkembangan dunia digital dapat diukur dari seberapa banyaknya masyarakat menggunakan berbagai perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kemudahan komunikasi dan akses data adalah alasan yang kerap di kemukakan sebagai alasan utama masyarakat menggunakan perangkat digital. Alasan ini pula yang menjadi penyebab banyaknya badan usaha yang berkecimpung di bidang berita lewat pendirian situs atau portal berita, namun selain berita yang bersifat formal, masyarakat juga membutuhkan informasi menarik untuk dibahas, mulai dari trend fashion dan gosip, karena menjadi penting dalam memutuskan berbagai hal. Nampaknya semua hal itu disadari betul oleh MBDC Media. MBDC merupakan singkatan dari Males Banget Dot Com. Perusahaan yang bergerak dalam bidang Media dan Video dapat melihat sisi lain dari hal-hal yang terjadi di sekitar kita, sehingga masyarakat tak lagi jenuh dengan tulisan formal dan monoton.

Dalam kaitannya dengan dunia Desain Komunikasi Visual, MBDC Media dapat mengolah informasi melalui desain gambar cover serta topic artikel yang dibuat dengan mengutamakan visual, masyarakat tidak akan dihadapkan dengan barisan tulisan yang padat dan rumit, melainkan gambar yang mewakili pembahasan pada artikel tersebut. Dalam sebuah artikel MBDC media yang di luncurkan di media sosial *Instagram* pernah mendapatkan *like* oleh 29,442 orang dan masuk dalam topik pembahasan dalam satu acara televisi swasta di Indonesia. Kekuatan visual juga mampu mengajak masyarakat ikut ambil andil dan merespon artikel. Memperlakukan berita dan informasi yang ada sebagai artikel bergambar tentunya mempengaruhi konsumen. Banyak aspek yang telah dipelajari diperkuliahan mampu diterapkan secara nyata di MBDC Media ini, berawal dari membuat *slider* artikel, memikirkan ide hal-hal yang sedang ramai di bicarakan

pada saat ini, dan lain sebagainya, semuanya dapat menjadi landasan yang kuat dalam membuat karya dan bekerja dengan baik selama praktik kerja lapangan.

Praktik kerja lapangan ini sangatlah penting karena sebagai mahasiswa akan terjun secara langsung ke dunia kerja yang sesungguhnya. Pada kerja magang, mahasiswa dapat mengaplikasikan secara langsung ilmu-ilmu yang dipelajarinya semasa di bangku perkuliahan pada proyek-proyek nyata dengan bimbingan dari mentor profesional. Tidak hanya berkaitan dengan penerapan ilmu teoritis maupun penggunaan *software* grafis, mahasiswa juga dituntut untuk mampu menuangkan ide dan mampu berkomunikasi menunjukkan sikap profesional atau *attitude* dalam bekerja, misalnya menepati *deadline*, keterbukaan terhadap kritik dan saran, dan sebagainya. Diharapkan melalui kerja magang ini mahasiswa dapat semakin mengembangkan dirinya dalam bidang desain grafis sehingga dapat bersaing di dunia kerja nantinya.

Berdasarkan hal di atas, penulis sangat tertarik untuk mencoba mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajarinya selama masa kuliah ke dalam industry nyata melalui kerja magang di MBDC Media.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang yang dijalani penulis selama 3 bulan/480 jam kerja tentu saja memiliki maksud dan tujuan agar kegiatan ini berdampak positif terhadap penulis. Tidak hanya bagi penulis, kerja magang juga dapat berdampak positif bagi tempat penulis melaksanakan kerja magang. Adapun maksud dan tujuan kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh ilmu/wawasan berupa *hardskill* (ilmu sesuai dengan bidang yang ditekuni) dan *softskill* yang tidak diajarkan di bangku kuliah, misalnya mempresentasikan ide ke rekan kerja lainnya.
2. Mendapatkan pengalaman serta wawasan mengenai dunia kerja.
3. Mengaplikasikan teori / ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan praktek kenyataannya di instansi atau perusahaan.
4. Sebagai salah satu prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.) jurusan Desain Komunikasi Visual.

1.2.1. Tujuan Kerja Magang

- a. Mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah langsung pada bidangnya dan dalam industry yang sebenarnya.
- b. Memperoleh gambaran mengenai suasana kerja yang sebenarnya.
- c. Memperoleh pengalaman langsung terjun ke industry yang akan digeluti penulis setelah menyelesaikan program sarjana.
- d. Melatih diri penulis untuk bertanggung jawab terhadap komitmen dan pekerjaan yang didapat dalam dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di PT MBDC Media selama tiga bulan terhitung sejak 11 September hingga 11 Desember 2017. Selama tiga bulan tersebut, penulis menempuh lebih dari 480 jam kerja yang berarti telah melampaui batas minimal syarat untuk menyelesaikan mata kuliah magang di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, yaitu 320 jam.

Sebelum melaksanakan kerja magang di perusahaan atau instansi yang bergerak dalam bidang media, terdapat berbagai prosedur yang perlu dilakukan oleh penulis. Adapun tahap yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap pertama yang dilakukan adalah mengirim aplikasi kerja magang melalui surat elektronik disertai dengan lampiran *portfolio* dan *curriculum vitae*;
2. Penulis menerima *e-mail* balasan berupa panggilan untuk melakukan *interview*;
3. Kemudian penulis melakukan proses *interview* yang dipimpin oleh *Editor in Chief* dan *Graphic Designer* dari MBDC Media dengan membawa surat pengantar magang, *portfolio*, dan *curriculum vitae* yang telah dicetak;
4. Selanjutnya, setelah beberapa hari kemudian penulis menerima panggilan telepon dari MBDC Media dan mendapatkan persetujuan penerimaan kerja magang di MBDC Media dan memperoleh surat penerimaan kerja magang;

5. Penulis kemudian mengurus administrasi kerja magang sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan oleh kampus.

Setelah proses pengajuan dan penerimaan kerja magang, penulis mulai melaksanakan kerja magang di MBDC Media dengan beberapa aturan selayaknya yang dilakukan oleh perusahaan lainnya. Jadwal kerja adalah Senin-Jumat, pukul 10.00 sampai dengan 18.00 (8 jam kerja) serta berpakaian rapi dan sopan.

Dalam pelaksanaan kerja magang, setiap pekerjaan yang diberikan kepada penulis terlebih dahulu diarahkan oleh *Editor in Chief* sehingga tercapai kesamaan visi dalam pengerjaan desain artikel. Selanjutnya, penulis memiliki kebebasan untuk eksplorasi desain serta dibimbing oleh senior *graphic designer*. Setelah selesai, penulis melakukan asistensi hasil kerja melalui email maupun secara langsung untuk disetujui ataupun perlu direvisi oleh *Editor in Chief*

