



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

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni dari Universitas Multimedia Nusantara, setiap mahasiswa diwajibkan untuk menjalani program kerja magang selama minimal dua bulan kerja. Hal ini tentu merupakan sebuah kesempatan besar bagi para mahasiswa untuk merasakan dunia kerja sekaligus mendapatkan ilmu dan berbagai pengalaman yang belum tentu dapat ditemui di dunia perkuliahan. Kesempatan kerja magang ini sangat berguna sebagai sebuah langkah persiapan bagi mahasiswa untuk menuju ke tahap selanjutnya setelah mengakhiri dunia perkuliahan, yakni dunia kerja. Maka, melalui kerja magang ini para mahasiswa diharapkan mendapatkan suatu pembekalan yang cukup.

Bidang kerja yang hendak penulis ambil tentunya berkaitan dengan jurusan yang telah ditempuh selama menjalani pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara, yaitu desain grafis. Oleh karena itu, pencarian tempat magang penulis fokuskan pada tempat – tempat yang berkaitan dengan bidang tersebut, seperti *graphic house*, *branding consultant*, atau pun majalah. Namun pada akhirnya penulis menjatuhkan pilihan pada Fresh Creative, sebuah *graphic design agency* yang memfokuskan dirinya pada *identity development* dan *brand communication*.

Branding dewasa ini merupakan sebuah aktivitas yang sangat populer di masyarakat. Berbagai merk bahkan individu berlomba-lomba ‘menjual’ dirinya melalui penampilan visual yang menarik guna merebut atensi dari masyarakat dan memenangkan pasar (Kaputa, 2011). Kegiatan penciptaan citra tersebutlah yang termasuk dalam serangkaian kegiatan *Branding*. Dan dari rangkaian kegiatan tersebut, desainer grafislah yang berada di belakangnya. Desainer grafislah yang menciptakan rancangan-rancangan seperti logo, *stationery set*, *website* dan

sebagainya, yang bilamana digabungkan menjadi serangkaian identitas visual yang kuat. Hal tersebut sangat menarik bagi penulis dan merupakan sebuah kesempatan yang besar bilamana penulis dapat turut serta dalam proses tersebut, di dalam sebuah tim yang profesional.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari kerja magang ini adalah untuk memperoleh ilmu, dan terutama pengalaman yang tidak didapatkan di dunia perkuliahan, sebagai bekal bagi penulis untuk nantinya menghadapi secara nyata dunia kerja setelah lulus dari Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis adalah dari 7 Maret 2013 hingga 8 Mei 2013, berdasarkan persyaratan dari kampus untuk menjalani kerja magang minimal selama dua bulan kerja.

Waktu kerja yang dijalani oleh penulis adalah sama dengan karyawan tetap, yaitu hari Senin sampai Jum'at dari pukul 8.30 WIB hingga 17.30 WIB. Jam lembur juga tetap berlaku bagi karyawan magang bilamana perusahaan sedang dihadapkan pada *deadline* atau pekerjaan yang menumpuk.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang diawali dari proses pencarian tempat kerja. Sebelumnya penulis membuat CV dan portfolio yang berisi karya-karya selama masa perkuliahan untuk dilampirkan ketika akan melamar pekerjaan, karena hampir semua perusahaan desain mempersyaratkan portfolio yang baik untuk dapat lolos menjadi karyawan (magang) di perusahaan tersebut.

Kemudian penulis mulai mencari perusahaan-perusahaan desain lewat situs

google dengan pencarian *branding consultant, branding agency*, dan sejenisnya. Dari situ, penulis kemudian mengirimkan CV dan portfolio kepada beberapa perusahaan yang penulis anggap memiliki kualitas yang baik, supaya penulis dapat memperoleh pengalaman kerja yang baik pula. Akhirnya setelah melalui proses wawancara dari beberapa perusahaan, penulis memutuskan untuk melakukan kerja magang di *Fresh Creative*.

Pada hari Kamis, 7 Maret 2013 penulis memulai hari pertama kerja. Hari pertama kerja diawali dengan perkenalan dengan seluruh anggota / karyawan di *Fresh Creative*, baik dari tim desain yang berisi 4 orang anggota, maupun dari bagian lain. Selanjutnya penulis diberikan penjelasan mengenai tahapan pengerjaan karya, pembagian tugas, sistem email, serta sistem penyimpanan data dan penamaan data.

Selama bekerja magang penulis mendapatkan bimbingan dari Ibu Imelda Dewajani selaku Pemilik dan *Creative Director* di *Fresh Creative*, Kak Dodi Mustafa selaku *Art Director*, serta oleh para desainer senior selama menjalani proses kerja magang.

Sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis wajib mengisi kehadiran kerja magang dan laporan realisasi kerja magang. Kehadiran kerja magang memberi informasi mengenai jadwal kehadiran / absensi penulis selama bekerja. Laporan realisasi kerja magang merupakan tabel mingguan yang berisi daftar pekerjaan yang dilaksanakan oleh penulis. Tabel kehadiran kerja magang dan laporan realisasi kerja magang ini ditandatangani oleh Ibu Imelda selaku *Creative Director*, atau pun Kak Dodi selaku *Art Director*.