



### **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

Persaingan dalam dunia kerja maupun bisnis tidak dapat dihindari lagi. Produsen berlomba-lomba untuk mendapatkan keuntungan semaksimal mungkin. Dalam mendapatkan keuntungan tersebutlah secara disadari desain pun memiliki peranan penting sebagai nilai tambahnya.

Desain dapat menjadi penunjang sebuah produk atau jasa agar lebih dikenal yang pastinya mendatangkan keuntungan lebih. Sebuah desain akan menjadi ciri khas yang berbeda pada setiap produk atau jasa. Media promosi pun kerap kali dilakukan guna memperkenalkan keunggulan produk atau jasa.

Untuk menjawab kebutuhan akan sebuah desain, desainer khususnya orang-orang desain komunikasi visual harus bisa memberikan desain yang unik dan berbeda dengan lainnya.

Praktek kerja magang ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan. Melalui praktek kerja magang ini, mahasiswa yang akan menjadi desainer dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapat sebagai bekal menuju dunia kerja yang sesungguhnya. Selain itu juga sebagai wadah pengembangan diri dan mendapatkan ilmu-ilmu serta pengalaman baru yang tidak pernah atau belum didapat pada masa kuliah. Hal ini juga bertujuan agar mahasiswa menjadi desainer yang siap, terampil dan kreatif untuk menjawab semua kebutuhan desain.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang atau *internship* adalah salah satu mata kuliah wajib yang diperuntukkan mahasiswa diatas semester 7 yang telah mengambil setidaknya 120 sks. Sebagai salah satu syarat kelulusan, tujuan lainnya adalah sebagai perbekalan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya. Tuntutan dari

dunia kerja mengharuskan calon pekerja mempunyai kemampuan-kemampuan yang mumpuni demi menjawab semua tantangan kerja. Ilmu-ilmu yang didapat semasa kuliah akan diaplikasikan dalam dunia kerja yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan.

Tujuan kerja magang ini antara lain:

1. Mempersiapkan mahasiswa menjadi seorang desainer yang terampil, kreatif, inovatif dan siap kerja.
2. Sebagai bekal mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja sehingga nantinya mahasiswa mengetahui apa saja kriteria yang dibutuhkan untuk bertahan di dunia kerja.
3. Sebagai wadah penerapan ilmu-ilmu yang telah didapat semasa kuliah.
4. Melatih mahasiswa untuk tampil lebih percaya diri dan komunikatif.
5. Melatih mahasiswa untuk memahami karakteristik klien yang berbeda.
6. Bagi perusahaan, diharapkan dapat meringankan pekerjaan desain.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

#### **1.3.1 Waktu pelaksanaan kerja magang**

Pihak UMN mewajibkan mahasiswa untuk melakukan praktek kerja magang dan mengambil mata kuliah *internship* pada semester 7 sampai semester 8, yang mana pembatasan waktu kerja magang 2 bulan atau 320 jam. Pihak UMN juga tidak melarang mahasiswa untuk melakukan praktek kerja magang lebih dari 2 bulan selama batasan 320 jam terpenuhi atau disesuaikan dengan ketentuan kerja yang berlaku di setiap perusahaan yang menerima mahasiswa kerja magang.

Kerja magang dilaksanakan pada:

Waktu : 24 Juni 2013 – 30 September 2013

Perusahaan : Maple Creative Tree

Alamat : Ruko Plaza Del Espana

Jl. Kalimantan No. 33, Lippo Village

Karawaci Utara

Kerja magang dilakukan selama 60 hari efektif, dimulai sejak tanggal 24 Juni 2013 sampai 24 September 2013. Akan tetapi Creative Head meminta penulis untuk memperpanjang waktu magang selama seminggu guna menyelesaikan proyek-proyek desain yang sebelumnya dikerjakan, sehingga waktu magang berakhir pada tanggal 30 September 2013.

Kerja magang ini berlangsung selama lima hari dalam seminggu dengan 8 jam kerja perhari. Waktu kerja dimulai pukul 09.00 dan berakhir pukul 17.00. Akan tetapi jika pekerjaan sedang banyak, penulis harus pulang 1 sampai 1 setengah jam lebih lama dari jadwal pulang biasanya. Waktu istirahat yang diberikan adalah pukul 12.00 sampai 13.00.

Saat mulai awal perkuliahan baru atau sekitar awal September, penulis meminta izin kepada *Creative Head* untuk menghadiri jadwal perkuliahan Seminar setiap hari Selasa, sehingga dalam seminggu hanya masuk 4 hari.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Saat mengakhiri semester 6, penulis berencana melakukan praktek kerja magang di sela liburan pergantian semester. Penulis mencari informasi mengenai perusahaan-perusahaan yang bergerak dalam bidang desain dari sebelum berakhirnya semester 6, akan tetapi jarang perusahaan desain yang sedang membuka lowongan praktek kerja magang, sampai akhirnya penulis menemukan Maple Creative Tree yang lokasinya dekat dengan tempat tinggal penulis sedang membuka lowongan praktek kerja magang dan segera mengajukan permohonan lamaran kerja magang, juga mengirimkan CV dan portfolio. Namun harus menunggu beberapa waktu sampai dipanggil untuk melakukan wawancara dengan pihak Maple Creative Tree. Saat wawancara, penulis berhadapan langsung dengan *Creative Head* yang menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan

penulis apakah sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan, selain itu dijelaskan juga mengenai tata tertib dan prosedur pekerjaan yang biasa dilakukan oleh Maple Creative Tree.

Sekitar 4 hari setelah wawancara, penulis mendapat e-mail dari Bapak Albert Sutedja selaku *Creative Head* bahwa diterima untuk melakukan kerja magang mulai dari tanggal 24 Juni 2013. Dalam Maple Creative Tree, penulis tidak magang sendiri, karena ada mahasiswa magang lainnya yang juga berasal dari UMN.

### 1.3.3 Prosedur Kerja di Perusahaan

Maple Creative Tree mempunyai prosedur kerja yang biasa diterapkan oleh desainer grafis, yang mana harus memulai suatu pekerjaan dari tahap yang paling dasar yaitu memahami brief. Bapak Albert selaku *Creative Head* tidak menganjurkan pekerjanya langsung memulai pekerjaan tanpa melalui proses dari awal. Beliau selalu berkata bahwa sebuah pekerjaan desain tanpa didasari oleh pemahaman *brief* dan proses sketsa terlebih dahulu akan mengalami kesulitan yang lebih daripada mengikuti proses desain yang benar.

Proses desain selalu diawali dengan *briefing*, yang mana Bapak Albert akan memberikan penjelasan kepada penulis mengenai permintaan desain dari klien. Setelah proses *briefing*, Bapak Albert akan membantu dalam proses *brainstorming* untuk mendapatkan kata kunci dari *brief* tersebut. Proses *brainstorming* akan menghasilkan *mind map* yang sangat berguna bagi penulis dalam mencari ide-ide untuk mengerjakan proyek desain. Setelah *brainstorming*, tahapan selanjutnya adalah menggambar sketsa sebanyak-banyaknya dan diasistensikan kepada Bapak Albert. Bapak Albert akan memilih beberapa sketsa dan alternatifnya yang sekiranya sesuai dengan hasil *mind map* dan *brief* dari klien. Proses dilanjutkan dengan digitalisasi sketsa yang terpilih. Lalu diasistensikan lagi kepada Bapak Albert. Apabila dinilai kurang sesuai dengan *brief*, akan dilakukan revisi dan setelahnya penulisan konsep dan warna dari

sketsa yang terpilih. Jika semua telah disetujui, maka Bapak Albert akan mengirimkan *file* tersebut kepada klien untuk meminta pendapat dari klien.

Pengiriman *file* pun ada prosedurnya tersendiri yang mana *file* berupa *preview* foto dari hasil digitalisasi yang dikerjakan. Ukuran *file* pun tidak lebih dari 500kb dengan resolusi maksimal 150dpi. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir pencurian desain yang dapat dilakukan oleh klien karena biasanya pembayaran akan dilakukan setelah klien menerima hasil paling final.

Jika klien tidak puas dengan hasil tersebut, maka proses desain akan dilakukan dari tahap *brainstorming* yang lebih spesifik sampai hasil akhirnya diterima oleh klien.



UMN