



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

Seiring dengan pesatnya perkembangan dunia industri saat-saat ini, semakin banyak kita lihat produk-produk atau barang-barang bermunculan dipasaran yang saling bersaing satu dengan yang lainnya, produk-produk tersebut terus berusaha membuat produknya nampak atau terlihat di masyarakat dengan berbagai cara, mulai dari pencitraannya yang dibuat menarik dan informatif agar dapat diinformasikan dan dipublikasikan dengan kuat.

Banyak cara yang mereka lakukan untuk perusahaan mereka untuk memasarkan, mempublikasikan juga menginformasikan barang atau jasa dagangannya ke masyarakat agar produk mereka mempunyai citra yang kuat sehingga masyarakat mempercayai produk tersebut. Seperti yang kita ketahui bahwa elemen grafis adalah salah satu cara untuk memasarkan dan memikat produk barang atau jasa bahkan event ke masyarakat luas. Maka dari itu dengan berkembangnya industri tersebut dapat dikatakan begitu juga pesatnya perkembangan industri desain grafis.

Melihat beratnya persaingan yang terjadi di dunia kerja, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswa/i-nya untuk melakukan praktek kerja magang di instansi terkait dengan program studinya. Maksud dari praktek kerja magang ini adalah selain memenuhi persyaratan wajib kelulusan, juga untuk mempersiapkan mahasiswa/i agar siap bersaing dalam dunia industri setelah lulus kuliah. Maka dari itu mahasiswa/i memerlukan pengalaman kerja yang sesungguhnya. Hal ini juga dimaksudkan untuk mempraktekan ilmu-ilmu teori dan praktek yang telah dipelajari

semasa kuliah ke dalam dunia kerja. Karena alasan tersebut penulis memilih untuk melakukan praktek kerja magang di PT. MILESTONE DINAMIKA PERKASA sebagai seorang desainer grafis

Dalam praktiknya, penulis ditempatkan dalam posisi graphic designer yang dimana harus dapat memvisualisasikan brief yang diberikan oleh Art Director, maka dari itu penulis sangat antusias dalam melakukan praktek kerja magang ini karena dapat dijadikan wadah untuk menuangkan dan mengimplementasikan pembelajaran studi desain yang diberikan selama jenjang kuliah dan juga sebagai bekal dan pengalaman akan dunia kerja.

Pada bab berikutnya, penulis akan menjelaskan bagaimana sistematis perusahaan, apa saja yang dikerjakan, kesimpulan dan hasil yang didapat selama kerja magang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dilakukanya kerja praktik magang diantaranya adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan S1 jurusan Desain Grafis di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui praktik kerja magang ini, mahasiswa/i diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya dalam hal selera, rasa, teori juga praktiknya.

Selain itu dalam kesempatan praktik kerja magang yang diberikan, mahasiswa diharapkan mendapatkan gambaran seperti apa dunia industri yang dihadapinya nanti sehingga mahasiswa dapat membekali dirinya agar siap bersaing setelah lulus kuliah nanti. Hal terpenting adalah agar penulis dapat merasakan langsung dan mendapatkan pengalaman serta ilmu yang bermanfaat dari praktik kerja magang

yang dijalaninya sehingga penulis dapat mandiri, bersikap professional dan bertanggung jawab atas apa yang akan dikerjakanya nanti di dunia industri.

1.3 Waktu dan Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

1.3.1 Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang penulis dimulai pada tanggal 1 September 2012 yang diperjanjikan akan dilaksanakan selama dua bulan kedepan dan akan berakhir pada tanggal 1 November 2012, penulis menempati bagian Creative dan menjadi seorang Graphic Designer. Terhitung dalam 2 bulan dengan waktu kerja 4 hari per minggunya yang dimulai setiap hari Selasa pukul 13.00 hingga hari Jumat, Penulis masuk pukul 13.00 pada hari selasa dikarenakan masih adanya kegiatan akademis di kampus.

1.3.2 Prosedur Praktik Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk memilih tempat dimana mereka akan melaksanakan praktik kerja magang. Berhubungan dengan ketertarikan penulis pada bidang Advertising, maka penulis mencari perusahaan yang memang fokus pada bidang tersebut. Pilihan penulis adalah PT.MILESTONE DINAMIKA PERKASA.

Penulis mendapatkan Informasi mengenai Milestone dari seorang temannya yang juga berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dan setelah menghubungi Milestone penulis diminta untuk mengirimkan CV serta Portofolio dalam bentuk Soft copy ke email yang telah disediakan, namun karena keterbatasan ukuran data yang bisa dikirim melalui email maka setelah dirundingkan dengan

pihak Milestone Penulis diperkenankan membawa CV dan Portofolio dalam bentuk Hard Copy pada tanggal yang ditentukan sekaligus mengikuti Interview.

Pada tanggal yang ditentukan penulis di Interview langsung oleh Ibu Cita Tahir selaku Creative Director dari Milestone, Pada saat Interview penulis diberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan selera seni dari Penulis, pertanyaan itu berupa selera penulis dalam memilih Film yang suka ditonton, Musik yang didengar dan menanyakan beberapa hasil karya penulis yang terdapat di dalam Portofolio yang dibawa penulis. Dan setelah itu penulis diminta untuk langsung datang dua hari mendatang untuk memulai kegiatan kerja praktek di Milestone yang jatuh pada tanggal 1 September 2012.



U
M
N