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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Grafis merupakan salah satu peminatan yang terdapat dalam program studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni dan Desain pada Universitas Multimedia Nusantara. Program studi Desain Komunikasi Visual merupakan program studi dimana mempertemukan seni dengan teknologi. Dimana lulusan dari program studi ini juga diharapkan dapat memahami dasar-dasar seni dan desain yang baik serta mengerti akan perkembangan teknologi terkini yang dapat menunjang penemuan kreasi-kreasi terbaru yang lebih inovatif lagi ke depannya.

Pada peminatan Desain Grafis itu sendiri dibagikan ilmu-ilmu yang lebih mendalam mengenai desain grafis seperti percetakan, *layout*, *branding*, *typography* dan sebagainya, baik dalam media cetak, elektronik maupun media *online*. Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan ilmu yang diajarkan hingga ke depannya bisa menghasilkan lulusan Desain Grafis yang sesuai dengan harapan serta visi misi Universitas Multimedia Nusantara.

Desain grafis merupakan cara penyampaian pesan dan berkomunikasi dalam bentuk visual yaitu dengan menggunakan gambar dalam menyampaikan informasi

Pembuatan Font..,Maria Yovita Karyadi,FSD UMN,2013

atau pesan. Dalam desain grafis, *typography* juga memliki peran penting dalam menyampaikan pesan dengan baik dan terkadang gambar yang disampaikan diwujudkan dalam susunan huruf yang memberikan simbol-simbol abstraksi dimana memberikan sebuah persepsi bagi orang yang melihatnya dan merasakan kesan yang ingin disampaikan dalam desain yang dibuat.

Selain mahasiswa diharapakan memiliki kemampuan yang baik, pengalaman nyata di dunia kerja juga dibutuhkan dalam berkarir. Dengan adanya pengalaman kerja, seseorang akan menjadi lebih dipercaya dan siap bersaing di dunia kerja. Karena pentingnya pengalaman kerja sebelum memasuki persaingan yang ketat di dunia kerja, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) menyiapkan mahasiswanya dengan pembekalan kerja melalui mata kuliah magang (*Internship*). Magang dilaksanakan untuk memenuhi syarat kelulusan S1 dengan beban studi 4 SKS yang dilaksanakan selama 2-4 bulan. Selain sebagai salah satu syarat kelulusan, magang juga diharapkan menjadi tempat pembelajaran bagi mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja.

Internship atau magang mempunyai kegunaan sebagi bentuk praktek dan teori yang selama ini didapatkan mahasiswa selama menjalani perkuliahan. Selain itu, magang juga merupakan salah satu proses bagi mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan dunia kerja yang akan dijalani nantinya. Dengan menjalani magang, mahasiswa tentu memperoleh banyak pengalaman, terutama dalam hal praktek menyelesaikan pekerjaan, dimana hal ini akan sangat berguna untuk

Pembuatan Font..,Maria Yovita Karyadi,FSD UMN,2013

mengasah kemampuan serta juga terjun langsung dalam menghadapi masalah dalam pekerjaan yang dimana nantinya akan membentuk pribadi menjadi lebih matang saat lulus nanti.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Mata kuliah magang atau *Internship* merupakan mata kuliah wajib yang diberikan UMN kepada mahasiswanya dengan maksud memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa tingkat akhir sehingga mendapatkan pengalaman serta ilmu baru untuk dapat bekerja secara professional seusai menyelesaikan studi S1. Selain itu diadakannya pelaksaanan kerja magang ini juga untuk salah satu syarat kelulusan S1.

Menurut penulis, kerja magang ialah sebuah kesempatan yang sangat berguna dan positif untuk ke depannya saat menghadapi dunia kerja. Selama menjalani kerja magang, penulis banyak mengalami pengalaman yang melatih bekerja secara professional dimana tidak hanya menghasilkan pekerjaan dengan bagus, melainkan displin, tanggung jawab, insiatif, serta kemampuan bekerja sama dalam tim yang dimana semua hal ini merupakan sikap yang diajarkan secara tidak langsung selama menjalani perkuliahan. Selain itu, penulis juga dilatih agar mampu mengimplementasikan teori yang diketahui menjadi sebuah hasil kerja yang nyata dan berguna

Pembuatan Font..,Maria Yovita Karyadi,FSD UMN,2013

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu kerja magang yang ditempuh penulis dilaksanakan selama 2 bulan 16 hari yaitu mulai tanggal 8 Juli 2013 sampai dengan tanggal 30 September 2013 sesuai dengan kententuan dari UMN dalam melaksanakan kerja magang minimal 2 bulan.

Sedangkan waktu bekerja setiap hari senin hingga jumat mulai pukul 08:00 hingga pukul 17:00 WIB. Jam efektif dipotong waktu istirahat satu jam yaitu pukul 12:00 WIB hingga pukul 13:00 WIB. Dalam pelaksanaannya, jam kerja bisa menjadi lebih fleksibel menyesuaikan dengan *deadline* yang sedang dikerjakan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Saat memasuki masa liburan pergantian semester, penulis berencana untuk mengambil mata kuliah magang di semester 7. Singkatnya, penulis mengambil magang selama menjalani masa liburan yang ada. Dengan bantuan yang diberikan UMN untuk pencarian tempat magang melalui *job vacancy* dari berbagai macam perusahaan yang dilaksanakan pada acara *carrier day*. Selain itu, UMN juga memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk memilih sendiri tempat kerja magang yang sesuai dengan bidang studi yang dijalani oleh mahasiswa. Dengan kebebasan yang diberikan, penulis mencoba mengirimkan lamaran ke berbagai perusahaan yang bergerak dalam bidang desain grafis, terutama *typhography*, *layout* dan *branding* karena penulis tertarik dalam bidang *typhography* maupun *layout* serta ingin lebih mengasah kompetensi penulis dalam bidang tersebut.

Pembuatan Font..,Maria Yovita Karyadi,FSD UMN,2013

Pada mulanya penulis lebih fokus berusaha agar diterima di perusahaan PT. Aprilis Maju Media khususnya di *GOGIRl! Magazine* sebagai desainer grafis. Karena penulis tertarik dalam bidang layout majalah namun setelah ditunggu belum ada kabar dari perusahaan tersebut. Akhirnya, penulis memasukkan surat lamaran magang ke beberapa perusahaan, salah satunya *Surya University*. Beberapa hari setelah mengirimkan surat lamaran, tanggal 29 Juni 2013, penulis mendapatkan balasan *email* untuk *interview*. Pada tanggal 1 Juli 2013, penulis datang ke *Surya University* untuk menjalani *interview*, selama *interview* penulis diminta untuk membuat sketsa huruf A dan G dalam bentuk huruf kecil, besar dan bersambung. Selama 1 jam penulis menjalani *interview*, akhirnya penulis mendapatkan tawaran magang di *Surya University* pada bagian *Center of Mobile, Micro and Nanotechnology* sebagai *Typographer*, dimana selama magang penulis akan menjalankan *project* membuat huruf, angka dan tanda baca untuk *e-book* belajar membaca untuk 2 bulan ke depan. Di tempat magang, penulis diperkenalkan dengan Mrs. Audrey Song yang akan menjadi *supervisor* selama penulis magang di *Surya University*. Penulis memulai kerja magang pada tanggal 8 Juli 2013.

Selama magang, penulis diberikan arahan langsung oleh Mr. David Mendels selaku atasan bagian *Center of Mobile, Micro and Nanotechnology* dan Mrs. Audrey Song yang menjelaskan tentang *project* yang akan dikerjakan, mengecek ulang hasil yang dikerjakan oleh penulis serta mendiskusikannya sehingga mendapatkan hasil yang terbaik nantinya.

Pembuatan Font..,Maria Yovita Karyadi,FSD UMN,2013