



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

Teknologi semakin berkembang ke arah yang lebih moderen seiring dengan perkembangan zaman. Salah satunya adalah teknologi informasi yaitu, internet. Internet ini digunakan untuk memberikan banyak keuntungan sebagai media promosi dalam bentuk *website* atau iklan-iklan dalam bentuk *banner* serta sebagai sarana komunikasi bagi semua pihak.

Website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara atau video atau gabungan dari semuanya. Baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk 1 rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi tetap, jarang berubah dan informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah (wordpress.com).

Website saat ini banyak digunakan untuk media promosi secara *online* untuk menawarkan barang atau jasa serta dapat memberikan informasi suatu *brand*. Fenomena ini membuat kebutuhan akan pembuatan *website* meningkat. Disamping itu desain dalam *website* semakin menarik secara visual. Oleh karena itu, desain *website* yang baik dan komunikatif akan sampai kepada pembaca atau konsumen.

Demikian halnya dengan *brand* DAMN! I Love Indonesia yang tidak mau kalah dengan pembuatan situs *website* barunya. Dan saat ini telah satu tahun membuat situs tersebut yaitu, damniloveindonesia.com. Tujuan mereka membuat situs *website* yaitu, agar dapat meningkatkan promosi, penjualan dan dapat mampu bersaing dengan *brand* lainnya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam upaya menyelesaikan studi S-1 di Universitas Multimedia Nusantara, penulis diwajibkan untuk menempuh mata kuliah *Intership* sebagai bentuk aplikasi teori yang sudah didapatkan penulis selama di perkuliahan. Praktik kerja ini dilakukan dengan tujuan agar penulis dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan berkaitan dengan desain dan seni hingga menerapkan ilmu desain grafis yang merupakan konsentrasi pembelajaran penulis selama perkuliahan.

Sebagai mahasiswa, penulis perlu mengetahui bagaimana kondisi dunia karir maupun bisnis yang berkaitan dengan desain grafis. Pengalaman selama menjalani magang inilah yang diperlukan oleh penulis untuk belajar, mengembangkan potensi yang sudah dibentuk sejak perkuliahan, serta untuk mengenal dunia baru yang akan digeluti oleh penulis nantinya selepas mengenyam pendidikan di perguruan tinggi. Pengalaman yang diperoleh semasa kerja magang inilah yang diharapkan dapat membentuk penulis agar lebih siap menghadapi dunia kerja nantinya.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Kegiatan kerja magang dilaksanakan mulai tanggal 8 April 2013 sampai dengan tanggal 8 Juli 2013, di Bellezza Shopping Arcade 3rd Floor, #353 Jl. Letjen Soepeno no. 34, Jakarta, 12210. Kerja magang berlangsung dari hari Senin hingga Jumat pukul 10.00 – 17.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk dapat menyelesaikan studi penulis di Universitas Multimedia Nusantara, penulis harus mengikuti kewajiban akademis berupa praktik kerja magang. Namun sebelum dapat mengikuti Kerja Magang, penulis harus mengikuti prosedur pengajuan kerja magang yang telah ditetapkan oleh UMN.

Tahap – tahap pengajuan kerja magang diantaranya adalah syarat akademik, dimana para mahasiswa yang ingin melakukan praktik kerja magang diwajibkan oleh UMN untuk memiliki IPK minimal 2.00 dan sudah lulus minimal 100 sks, nilai D maksimal dua mata kuliah dan tanpa nilai E.

Karena penulis sudah memenuhi persyaratan akademik tersebut, penulis mengajukan permohonan kerja magang dengan mengisi Formulir Pengajuan Kerja Magang yang ditandatangani oleh Ketua Program Studi, dan mendapatkan Surat Pengantar Kerja Magang.

Kemudian penulis menyerahkan Surat Pengantar Kerja Magang dengan melampirkan *Curriculum Vitae* dan *Portfolio* kepada perusahaan-perusahaan yang dituju *by email*. Kemudian penulis mendapat jawaban dari perusahaan *Damniloveindonesia.com*, yang kemudian memberikan *hometest* selama seminggu untuk menguji kemampuan desain dari penulis.



Gambar 1.1 *Hometest* berupa *banner*

(Sumber : Data Internal Perusahaan)

Setelah *hometest* diterima (*by email*) dan ternyata cocok dengan *style* *Damniloveindonesia.com*, penulis memenuhi panggilan untuk wawancara kerja pada tanggal 4 April 2013. Selanjutnya penulis bertemu dengan Evan Budiono, selaku *senior graphic designer* divisi situs *DAMN! I Love Indonesia*. Penulis kemudian langsung diperkenalkan mulai bekerja terhitung tanggal 8 April 2013. Penulis kemudian diterima sebagai karyawan magang di *Damniloveindonesia.com* (PT. Octobrand Asia/*Octovate Group*) dengan

masa kerja tiga bulan. Penulis diberikan tugas-tugas yang berkaitan dengan media promosi produk secara *online* yang diproduksi DAMN! I Love Indonesia.

Selama mengikuti kerja magang, penulis tidak hanya berkewajiban untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan, namun juga harus tetap mengisi Lembar Kehadiran Kerja Magang dari kampus maupun dari perusahaan, Laporan Realisasi Kerja Magang, dan Kartu Kerja Magang sebagai bukti bahwa penulis telah mengikuti kerja magang.

