



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

Di Universitas Multimedia Nusantara, Kerja magang (*Internship*) merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa S-1 Desain Komunikasi Visual – Fakultas Seni dan Desain sebagai salah satu syarat kelulusan di bidang akademik. Dengan mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu mengetahui sedikit banyak tentang permasalahan yang terjadi di dalam dunia kerja, sehingga pada saat mahasiswa telah lulus dan terjun di dalam dunia kerja, mereka sudah memahami dan mampu menemukan ide-ide sebagai solusi kreatif dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut.

Profesi sebagai desainer grafis merupakan profesi yang cukup populer dan banyak dicari dalam industri perekonomian saat ini. Hal ini tentunya tidak lepas dari kemajuan teknologi khususnya teknologi komunikasi yang sangat pesat pada era ini. Desain grafis sendiri merupakan jembatan perpaduan antara seni murni dengan teknologi, sehingga dengan semakin majunya teknologi, maka makin diperlukan desain grafis untuk memadukan antara sisi kreatif seni dan juga teknologi yang dikemas dalam bentuk digital. (Johan, 2008: hal)

Seorang desainer grafis sendiri bertugas sebagai penyampai pesan visual dalam bentuk teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Di dalam proses pengolahan pesan visual inilah peran desainer menggabungkan antara seni dan teknologi. Desainer grafis harus mampu untuk mengubah pesan abstrak dari klien mereka ke bentuk yang lebih konkrit secara kreatif seperti misalnya ke dalam bentuk yang lebih konkrit (huruf, simbol, gambar, dll) agar bisa dilihat, ataupun dipegang, ataupun dirasakan oleh target pasar yang akan dituju oleh klien tersebut. Selain itu, desainer grafis sendiri berperan dalam memegang ide /

konseptor sekaligus pembuat karya / eksekutor dalam sebuah karya desain. Tujuan utama tentunya agar para target dari klien mampu mengerti dan memahami pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh klien dalam bentuk visual.

Ada 2 bentuk media yang biasanya ditampilkan dalam sebuah karya desain yaitu media statis (cetak) dan media elektronik (digital). Contoh dari media statis sendiri yaitu seperti brosur, koran, majalah, *flyer*, spanduk, *banner*, dll, sedangkan media digital sendiri biasanya dalam bentuk TV Commercial, web, film animasi, dll. Dalam proses perancangan desain sendiri, desainer grafis tentunya tidak terlepas dari penggunaan software-software pendukung desain, seperti misalnya *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Indesign*, *Adobe Flash*, *Adobe Dreamweaver*, *Autodesk 3Ds Max*, dll.

Berkenaan dengan banyaknya *software-software* desain yang beredar di pasaran, tentunya sebagai seorang desainer grafis yang baik harus mampu mengetahui *software* mana yang sesuai dengan kebutuhan mereka dalam menyelesaikan suatu proyek desain. Di dalam kerja magang (*internship*) yang Penulis jalani ini cenderung lebih banyak menggunakan *software Adobe Illustrator* dalam pembuatan proyek-proyek desain yang diberikan oleh pihak perusahaan. Proyek-proyek desain yang diberikan sebagian besar berhubungan dengan media promosi dari perusahaan tersebut.

Perusahaan yang Penulis pilih sebagai tempat magang (*internship*) adalah sebuah perusahaan yang sudah cukup berpengalaman bergerak di bidang *Event Organizer*, yaitu PT. Citra Kreasi. Di sini, posisi dari Penulis yaitu sebagai staff desain untuk bagian media promosi dari perusahaan tersebut. Dilihat dari pengalaman perusahaan tersebut yang tentunya telah memiliki klien-klien yang cukup ternama, diharapkan dapat memberikan banyak pengetahuan serta pengalaman bagi mahasiswa di dalam dunia kerja. Diharapkan mahasiswa bisa terbiasa bekerja di bawah *deadline* dan juga mampu menyelesaikan

permasalahan-permasalahan yang kelak terjadi di dunia kerja dengan memberikan solusi-solusi kreatif di setiap tantangan yang ditemui di dalam dunia kerja.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Di dalam proses kerja magang ini, diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan professional untuk :

- Menyelesaikan persoalan-persoalan desain yang dihadapi dengan menerapkan ilmu/bekal dari perkuliahan.
- Mengetahui dan memahami mengenai tata cara proses pengerjaan desain di dalam sebuah perusahaan.
- Melatih mental mahasiswa agar mampu bekerja di bawah tekanan, serta tepat waktu (*deadline*) pengumpulan desain.
- Mampu menghubungkan antara dunia kerja dan kuliah, belajar mengenai toleransi, dan sikap mengendalikan diri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan oleh Penulis selama dua bulan, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan/kesempatan yang diberikan oleh perusahaan yang terkait.

Proses pelaksanaannya dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2012 sampai dengan 12 April 2012 yang dilaksanakan mulai pukul 09.00 hingga pukul 15.00. Tiap hari senin hingga jumat. Beberapa saat penulis melakukan ijin dan mengerjakan tugas melalui email dikarenakan penulis sedang menjalani Tugas Akhir yang mengharuskan penulis untuk bimbingan.

1.4 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang sendiri yaitu diawali dengan informasi dari salah seorang teman bahwa ada lowongan magang di perusahaan milik saudaranya. Posisi yang ditawarkan yaitu posisi desainer grafis. Berangkat dari informasi tersebut, maka Penulis pun mencoba untuk melamar ke perusahaan tersebut. Perusahaan itu sendiri bergerak di bidang *Event*

Organizer, khususnya untuk mengurus *event* pameran mobil, yang bernama PT. Citra Kreasi sebagai PT utamanya, sedangkan yang mengurus mengenai event pameran mobil sendiri bernama PT. Tristar Promosindo.

Seminggu setelah surat lamaran, CV, dan portofolio dimasukkan, dipanggilah Penulis untuk wawancara / interview dengan pihak perusahaan. Pihak perusahaan diwakili oleh Bapak Denny selaku *Chief Marketing Officer* sekaligus yang menjadi *Supervisor* dalam proses magang sendiri menjelaskan mengenai pekerjaan-pekerjaan apa saja yang harus dilakukan selama magang di sana. Beberapa contoh pekerjaan yang harus dilakukan yaitu membuat design untuk dipresentasikan ke klien, selain itu juga desain untuk membantu dekorasi pameran, seperti *cutting sticker*, dll. Setelah selesai wawancara dan diskusi singkat dengan *supervisor*, maka, pada tanggal 20 Februari resmi menjadi pegawai magang bagi perusahaan tersebut.

