



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

Pada era globalisasi ini perkembangan penyampaian informasi sudah sangat berkembang pesat. Khususnya pada media cetak dan elektronik, hal-hal yang terjadi pada kesahariannya dapat sampai kepada para penerima informasi tanpa adanya batasan jarak, waktu dan sosial. Namun semua informasi tersebut disampaikan tidak hanya berupa lisan dan tertulis namun juga secara visual. Tidak hanya berisikan tatanan teks yang mengandung informasi namun juga tatanan visual sehingga pesan informasi tersebut dapat diterima dengan ramah oleh para audiens. Karena itu dibutuhkan para tenaga kreatif untuk dapat merangkum suatu pesan informatif sehingga dapat diterima oleh publik yaitu masyarakat yang menganggap informasi sebagai kebutuhan di era modernisasi ini.

Disinilah dimana peran sebagai desainer grafis dibutuhkan, dalam merangkum sebuah media dalam bentuk apapun selalu terdapat tampilan. Baik itu adalah tampilan luar atau muka dan juga tampilan dalam. Seperti halnya majalah sebagai bentuk dari media cetak penyampai informasi. Memiliki tampilan seperti tampilan muka yaitu cover sebagai tampilan awal yang dilihat oleh konsumen. Karena itu cover majalah tersebut harus dapat menarik konsumen untuk membeli dan membaca majalah tersebut. Dengan cara menampilkan foto, ilustrasi, atau elemen visual lainnya dengan menggunakan unsur dan teori desain dalam pengaplikasiannya. Lalu selain cover majalah, tampilan dalam yaitu isi dari majalah juga sangatlah penting. Isi dari majalah tidak hanya teks namun juga penempatan foto dan juga pengaplikasian elemen visual ke dalam teks (infografis) sehingga pembaca tertarik untuk membaca

dan dibantukan dalam mencerna informasi dari teks tersebut. Dan semua itu membutuhkan tenaga desainer grafis dalam merancang tampilan tersebut.

Untuk dapat mendalami peranan desain grafis dalam media informasi maka penulis melaksanakan praktek kerja magang sebagai desainer grafis pada salah satu perusahaan media terkemuka di Indonesia yaitu Gramedia Majalah yang merupakan bagian dari perusahaan Kompas Gramedia, pada redaksi Majalah Ide Bisnis lebih spesifiknya. Dalam kesempatan tersebut penulis melaksanakan tugas sebagai desainer grafis dengan tugas kerja yang bervariasi namun tetap di satu lingkup profesi yaitu desainer grafis. Seperti me-layout tampilan isi majalah, yang dibagi pada setiap rubric yang dapat terdiri dari 1-10 halaman tiap rubrik. Selain itu penulis juga membuat infografis pada beberapa rubric yang dinilai butuh elemen tersebut sebagai penunjang rubric. Bahan untuk membuat infografis sudah tersedia di dalam naskah. Lalu penulis juga membuat ilustrasi sebagai penunjang rubrik yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

Berdasarkan uraian singkat pada latar belakang diatas, penulis memilih untuk memberikan judul **“Peranan Desain Grafis dalam Redaksi Majalah Ide Bisnis”** untuk melengkapi laporan magang ini.

1.2. Maksud dan Tujuan kerja magang

Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan melaksanakan program praktek kerja magang dengan mengambil mata kuliah *Internship*. Mata kuliah ini bertujuan untuk menerapkan apa yang sudah dipelajari dalam perkuliahan baik praktek maupun teori.

Berikut merupakan tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis dalam laporan kerja magang ini :

- 1.) Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.
- 2.) Mengetahui secara langsung peranan desain grafis dalam perusahaan media dalam konteks ini yaitu redaksi majalah.
- 3.) Mendapat pengalaman kerja sebagai desainer grafis pada perusahaan media khususnya media cetak.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

- 1.) Periode praktek kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis dimulai dari tanggal 6 Maret 2013 sampai tanggal 17 Mei 2013, dengan total masa kerja kurang lebih sebanyak 2 bulan.
- 2.) Desainer grafis Gramedia Majalah memiliki jam masuk mulai pukul 09.00 hingga 18.00 atau hingga pekerjaan selesai.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan kerja magang

Setiap mahasiswa UMN yang mengambil mata kuliah Internship harus terlebih dahulu melalui prosedur administratif yang telah ditetapkan oleh UMN. Prosedur resmi pengajuan kerja magang tersebut adalah sebagai berikut :

1.) Mengisi formulir Permohonan Kerja Magang

Pertama penulis mengisi formulir pengajuan kerja magang dan diajukan kepada Ketua program studi Desain Komunikasi Visual melalui staff fakultas. Lalu penulis mendapatkan surat pengantar untuk dapat melakukan proses lamaran kepada perusahaan yang dituju. Sebelumnya perusahaan tempat penulis melakukan kerja magang memang membuka lowongan untuk kerja magang. Penulis mengetahui hal tersebut dari acara yang dinamakan 'Job Fair' yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara yang mengundang Gramedia Majalah dalam acara tersebut

2.) Pengajuan Permohonan Kerja Magang ke Perusahaan yang Dituju

Setelah mendapatkan surat pengantar, penulis melakukan permohonan kerja magang ke perusahaan yang dituju dengan mengirimkan surat lamaran dan portofolio melalui surat elektronik. Setelah penulis dikontak oleh pihak *Human Resources Department* dan diterima untuk melaksanakan kerja magang di perusahaan tersebut, penulis datang untuk mengisi formulir data diri dan langsung melakukan kerja magang setelah itu.



UMN