



### **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 saat ini perkembangan pengetahuan dan teknologi semakin pesat dan tidak disadari menjadi bagian dari kehidupan masyarakat kota setiap hari. Media digital sebagai informasi yang akan disampaikan pada masyarakat, dan internet sebagai pendukung publikasi membuat pengaruh besar pada saat ini. Media cetak yang awalnya digunakan sebagai media publikasi, berpindah posisinya ketika media digital dianggap masyarakat lebih cepat, mudah dan murah dalam mempublikasikan pesan yang ingin disampaikan pada khalayak.

Media digital yang semakin berkembang dan banyak dibutuhkan oleh masyarakat dalam menyampaikan suatu pesan secara visual menjadi alasan penulis memutuskan bekerja magang sebagai *Graphic Designer* yang dapat membantu perusahaan dalam mempermudah penyampaian pesan tersebut.

Penulis bekerja magang di perusahaan *brand fashion* Kidnapped Ally dan ditempatkan dibagian *creative* sebagai *Graphic Designer* dengan tugas melakukan sesi foto produk maupun foto model di dalam ruangan (studio), juga mendesain segala kebutuhan materi publikasi dalam *website* atau media sosial. Penulis tertarik mempelajari pemotretan dalam ruangan dengan objek benda ataupun manusia dengan menggunakan *lighting* yang diatur menggunakan *light meter*. Pemotretan dalam studio dilakukan berkali-kali hingga mendapatkan komposisi dan warna yang sesuai dengan konsep yang sudah dibuat. Kemudian ketertarikan penulis dengan *software Adobe* membantu dalam proses *editing* foto, agar foto yang akan di *publish* akan sama dengan konsep awal.

Kelebihan foto studio dibandingkan dengan foto *outdoor* adalah pada penataan cahaya yang dapat diatur, dan tidak akan terpaku pada cuaca lingkungan. Penulis tidak akan dipersulit dengan tempat dan ijin untuk melakukan sesi foto. Begitu juga dengan penataan cahaya/*lighting* yang dapat diatur sesuai kebutuhan dan tidak akan terganggu oleh cuaca.

Foto yang dilakukan penulis membantu konsumen dalam melihat detail produk yang akan ia beli, dan juga sebagai visual dari poster/*campaign* yang dibuat setiap pengadaan *event* perusahaan *brand* tersebut. Dengan latar belakang tersebut, penulis memberi judul laporan magang “Peranan Desainer Grafis pada *Brand Fashion Kidnapped Ally*”. Dalam laporan magang ini, penulis akan membahas peranan seorang desainer grafis di dalam sebuah perusahaan fashion lokal untuk memenuhi kebutuhan desain yang penjualannya berbasis *webstore*.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) diwajibkan mengambil mata kuliah *Internship* sebagai salah satu syarat kelulusan Strata satu. Hal ini dimaksudkan agar setiap mahasiswa mendapat kesempatan untuk menerapkan teori-teori yang mereka dapatkan selama proses perkuliahan di lapangan dan sebelum masuk ke dalam dunia kerja.

Berikut adalah tujuan yang ingin penulis sampaikan dalam penulisan laporan magang ini :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana.
2. Mengetahui sebesar apa fungsi Desainer Grafis dalam sebuah perusahaan *brand fashion*, dan memberikan pengetahuan baru kepada masyarakat mengenai pembuatan visual dan konsep foto studio dan juga desain yang berkaitan dengan produksi dan publikasi.
3. Mendapat pelatihan kerja yang sesuai dengan profesi yang ingin ditekuni, dan mendapatkan pengalaman bekerja sebagai lulusan *fresh graduate*.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) wajib mengambil mata kuliah *Internship* atau magang selama kurun waktu dua hingga empat bulan sesuai dengan kebutuhan dan kesempatan yang diberikan oleh pihak perusahaan terkait. Setiap mahasiswa UMN yang ingin mengambil mata kuliah *Internship* harus telah menyelesaikan studi semester 5 dan sudah lulus sekurang-kurangnya 80 Satuan Kredit Semester (SKS) dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) terakhir minimal 2,00. Saat mendaftarkan diri untuk mengikuti kerja magang, penulis telah menyelesaikan seluruh studi peminatan Desain Grafis semester 1 hingga semester 6 dengan total jumlah 128 SKS dan IPK 3,30.

Awalnya penulis berencana melaksanakan kerja magang selama dua bulan di perusahaan Kidnapped Ally, terhitung sejak 13 Maret 2013 hingga 13 Mei 2013. Namun dalam meralisasikannya, Kidnapped Ally mengalami musibah banjir pada tanggal 24-26 April 2013 dan mengikuti beberapa *event* di akhir April 2013 dan awal Mei 2013 yang menyebabkan jam kerja penulis menjadi ditambahkan hingga tanggal 4 Juni 2013. Perusahaan tersebut mewajibkan penulis untuk bekerja hari Senin hingga Jumat dari jam 9:00 WIB hingga jam 17:00 WIB.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

1. Penulis memulai masa kerja magang dari tanggal 13 Maret 2013 hingga tanggal 4 Juni 2013, dengan demikian total masa kerja magang penulis adalah kurang lebih tiga bulan.
2. Jam kerja Perusahaan memiliki jam masuk mulai pukul 09.00 hingga 17.00 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 Universitas Multimedia Nusantara. Prosedur pengajuan kerja magang tersebut adalah sebagai berikut. Pada awalnya, penulis mengisi formulir permohonan kerja magang. Formulir ini berfungsi sebagai acuan pembuatan Surat Pengantar Kerja Magang yang ditujukan pada perusahaan yang diinginkan oleh mahasiswa. Formulir tersebut berisi data pribadi mahasiswa, diantaranya nama, NIM, program studi, jumlah SKS lulus, IPK, nama perusahaan dan alamat perusahaan yang dituju. Kemudian penulis mengajukan Permohonan Kerja Magang ke Perusahaan yang dituju. Setelah formulir kerja magang diserahkan, Surat Pengantar Kerja Magang dari UMN diberikan ke perusahaan yang diinginkan. Mahasiswa yang telah mengirim surat wajib melapor apabila permohonan magang diterima atau tidak kepada Koordinator Kerja Magang oleh perusahaan. Setelah penulis mengajukan lamaran, CV, dan Portfolio pada Perusahaan, penulis mendapat panggilan *interview* dari pihak perusahaan. *Interview* yang dilakukan santai dan membahas tentang *portfolio* yang telah penulis buat dan pekerjaan yang akan dilakukan selama proses magang berlangsung.

Kerja magang dapat dimulai setelah mahasiswa menerima surat pernyataan telah diterima untuk bekerja oleh perusahaan tersebut dan menggandakan surat tersebut untuk disimpan untuk dokumen pribadi. Sedangkan surat balasan yang asli diberikan kepada Koordinator Kerja Magang.

Penulis melaksanakan kerja magang di sebuah *Brand local fashion*, Kidnapped Ally, Jl. Delima 1 Blok C/x no.2 Karang Tengah, Tangerang. Kidnapped Ally adalah sebuah *Brand Fashion* yang mengembangkan usahanya dalam bentuk *webstore*. Dalam waktu empat tahun perusahaan tersebut telah melakukan produksi dari pemilihan bahan, konsep desain pakaian, pemotretan, hingga publikasi melalui internet secara mandiri. Faktor tersebut yang membuat penulis ingin belajar lebih dari kesempatan magang ini agar dapat mengetahui cara produksi sebuah produk pakaian dari awal pembuatan, publikasi, hingga sampai di tangan pelanggan.