



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

Perkembangan zaman saat ini telah melahirkan masyarakat informasi. Keingintahuan membuat informasi begitu penting bagi manusia. Salah satu sarana untuk memenuhi keingintahuan itu adalah melalui media massa. Seiring berjalannya waktu, media massa kini telah banyak jenisnya, salah satunya adalah tabloid. Tabloid merupakan surat kabar yang penerbitannya tidak harian (bisa mingguan, dwimingguan, dan sebagainya), dan terfokus pada hal-hal yang tidak primer, seperti olah raga, gaya hidup, otomotif, *gadget*, dan sebagainya.

Pada kesempatan magang ini penulis berkesempatan untuk bekerja pada bagian artistik. Sebagai seorang artistik penulis bertugas untuk membuat *layout*, poster, dan ilustrasi. Seorang artistik harus menyajikan informasi untuk para pembaca dengan desain yang menarik, mudah dibaca dan dipahami.

Penulis melakukan praktek kerja magang pada Kompas Gramedia yang bergerak dibidang media cetak. Alasan penulis memilih Kompas Gramedia sebagai tempat menjalankan kerja magang, karena penulis menginginkan pekerjaan yang sesuai dengan peminatan yang penulis ambil yaitu desain grafis. Praktek kerja magang ini diharapkan dapat membantu penulis agar lebih siap untuk terjun dalam dunia desain grafis. Pembelajaran yang telah dipelajari penulis dalam masa perkuliahan di kampus belumlah cukup untuk dunia kerja secara profesional.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

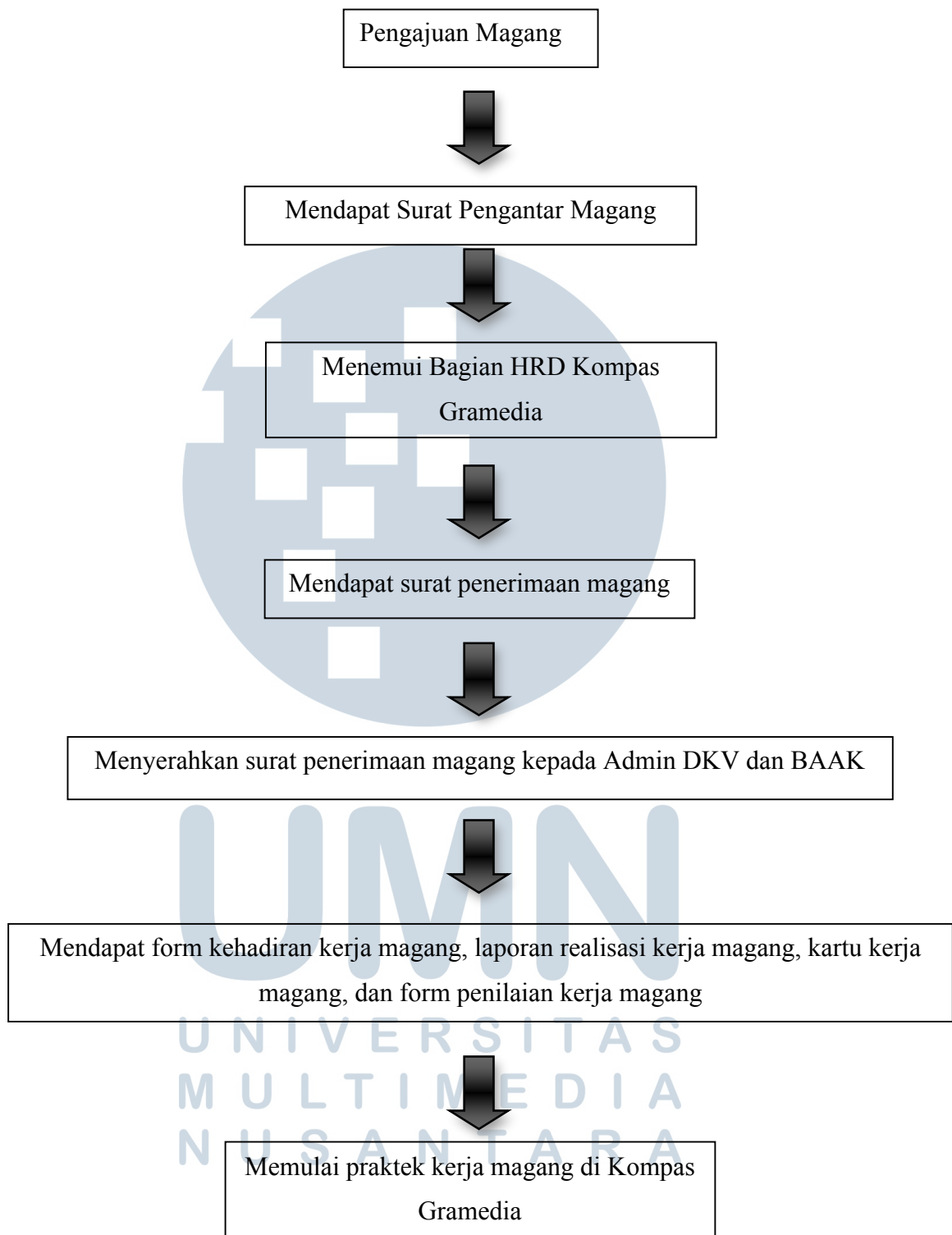
Selain sebagai persyaratan wajib untuk memperoleh gelar sarjana (S1) praktek kerja magang ini juga bermaksud agar dapat menambah pengetahuan, pengalaman

serta relasi yang menekuni bidang yang sama, serta mempraktekkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama di Universitas. Praktek kerja magang ini bertujuan supaya penulis bisa lebih mempersiapkan diri dalam dunia kerja, dan menambah ilmu tentang desain grafis pada saat praktek kerja magang, serta menambah pengalaman dan pengetahuan sehingga menjadi seorang yang mampu bekerja dan bersaing secara profesional dalam dunia kerja, serta memperbanyak koneksi dan relasi dari manapun.

1.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur kerja magang yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara adalah kurang lebih 40 hari kerja, dengan waktu kerja 320 jam – 480 jam. Kerja magang dapat dilakukan setelah mengajukan form KM-01 kepada Kaprodi, kemudian dilanjutkan dengan menerima form KM-02 yang diberikan sebagai surat pengantar magang untuk perusahaan. Setelah mendapat balasan dari perusahaan penerima kerja magang, kemudian diserahkan kepada BAAK, lalu mendapat KM-03 sampai KM-07. Penulis melakukan kerja magang selama dua bulan lebih seminggu, mulai pada tanggal 9 Juni 2014 sampai dengan 15 Agustus 2014 bertempat di Kompas Gramedia Kebun Jeruk. Penulis ditugaskan pada redaksi Tabloid Sinyal. Jam kerja penulis tidak menentu, sesuai dengan tugas yang diberikan. Hari kerja redaksi Sinyal adalah pukul 09.00-17.00 dari hari senin sampai jumat. Berikut ini adalah bagan singkat dari prosedur pelaksanaan magang:

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Bagan 1.1 Prosedur pelaksanaan kerja magang