



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 sekarang ini, dunia desain mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik di dunia grafis maupun visual. Peranan desain grafis saat ini sudah merambah ke berbagai usaha, baik usaha menengah ke bawah maupun usaha menengah ke atas. Media promosi merupakan media yang dicari dan dibutuhkan oleh berbagai kalangan untuk memperkenalkan dan dalam rangka menaikkan angka penjualan. Para desainer grafis dituntut untuk menyisipkan jati diri produk atau perusahaan ke dalam desainnya sehingga dapat diterima di kalangan masyarakat tanpa meninggalkan jati diri si produk. Dari pengalaman di universitas, desain yang di buat di universitas akan sangat berbeda ketika di dunia kerja, oleh karena itu di butuhkan praktek kerja (Magang), sehingga calon desainer muda dapat belajar.

Penulis berkesempatan praktek kerja (Magang) di sebuah *Agency House* bernama Act! Digital, perusahaan ini telah berdiri dari tahun 2009 dengan fokus bidang *Creative Design, Web Development, dan Digital Strategy*. Penulis mengerjakan berbagai macam pekerjaan seperti packaging, Banner, Brosur, Sosial Media, Desain Games, dan lain-lain. Beragamnya bentuk pekerjaan yang diberikan dari sebuah *Agency House* memberikan banyak pengalaman baru yang tidak diberikan di Universitas.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis berpendapat bahwa kerja magang ini merupakan kesempatan untuk memperkenalkan diri ke dunia kerja yang tentunya akan dibutuhkan ketika lulus nanti. Kerja magang ini juga memberikan kesempatan bagi penulis untuk menerapkan teori dan pendidikan selama masa perkuliahan. Bukan hanya teori tentang desain saja, penulis juga belajar beradaptasi dengan tenggat waktu, disiplin kerja, dan tata krama dalam bekerja. Pelajaran lain yang penulis dapatkan dari kerja magang ini adalah bagaimana cara melakukan proses kerja dengan

benar di bidang desain grafis, mulai dari mencari referensi, ide kreatif, konsep, layout dan teknik-teknik dalam software desain untuk menunjang eksekusi desain yang lebih baik. Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk ikut merasakan dan belajar tentang sikap ketika meeting dengan klien.

Kerja Magang di lakukan dengan tujuan, sebagai berikut.

1. Mampu beradaptasi dengan cepat di lapangan kerja, baik dalam team maupun pihak-pihak yang ikut membantu dalam pengerjaan.
2. Belajar bertanggung jawab, disiplin atas pekerjaan yang telah diberikan, dan mampu menyelesaikan sesuai tenggat waktu.
3. Memberikan mahasiswa pengetahuan lebih luas tentang lapangan kerja, khususnya pekerjaan di bidang desain grafis.
4. Mampu menganalisa dan menyelesaikan masalah terhadap pekerjaan yang diberikan.
5. Mempraktekan teori dan pendidikan diperkuliahan ke lapangan kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Kerja magang di lakukan di Act! Digital Agency yang berlokasi di Ruko Kalideres Megah A36, Jl. Peta Selatan Jakarta Barat. Periode kerja magang yang telah ditempuh adalah 355 jam kerja, terhitung dari tanggal 16 Juli 2014 sampai dengan 29 September 2014. Waktu kerja dari hari Senin – Jumat dari pukul 08.00 – 17.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Mahasiswa yang ingin melakukan praktekkerja magang harus mengikuti beberapa prosedur yang sudah di terapkan dari Universitas Multimedia Nusantara. Berikut ini adalah prosedur yang penulis lakukan hingga mendapatkan kerja magang:

1. Penulis mengisi formulir Praktek kerja magang
Formulir ini berisi data diri penulis dan 5 alternatif perusahaan untuk tempat magang, yang ditandatangani oleh ketua kaprodi.

2. Mengajukan kerja magang ke perusahaan yang di tuju

Setelah memberikan formulir praktek kerja ke magang ke pihak Universitas, penulis mendapat surat pengantar dari Universitas untuk diberikan ke perusahaan yang dipilih. Surat pengantar ini dapat di perbanyak sesuai kebutuhan. Penulis mulai mengirim CV dan portofolio via email ke beberapa perusahaan seperti, *Gogirl magazine*, *Summarecon Mall Serpong*, *Aura Grafis*, *Dentsu*, dan *XgDigital*. Setelah 2 minggu tidak mendapatkan panggilan dari perusahaan tersebut, penulis mengirim cv dan portofolio via email ke perusahaan *Egghead* dan *Act! Digital Agency*. Beberapa hari kemudian, penulis mendapatkan panggilan interview di kedua perusahaan tersebut. Di *Egghead* penulis diwajibkan kerja magang minimal 4 bulan. Melalui tahap interview tersebut, penulis akhirnya memilih melakukan kerja magang di *Act! Digital Agency*.

3. Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mulai kerja magang di *Act! Digital Agency* pada tanggal 16 Juli 2014. Beberapa hari kemudian, surat pernyataan diterima magang dari perusahaan diberikan kepada penulis. Penulis langsung memberikannya kepada kaprodi dan BAAK untuk ditukar dengan surat KM03 – KM07 untuk diisi pada proses magang.