



### **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

Seiring dengan perkembangan zaman, peran desain grafis di dalam dunia kerja maupun di dunia usaha sangat dibutuhkan. Peranan dan eksistensi desainer grafis semakin meluas di berbagai perusahaan maupun usaha. Berbagai kebutuhan yang ada sekarang seperti materi promosi produk, maraknya sosial media menjadi beberapa alasan mengapa desainer grafis dibutuhkan oleh kalangan wirausahawan maupun perusahaan. Selain itu, para desainer grafis sendiri dituntut untuk selalu mengeksplor kemampuan diri dan kreativitas menurut perkembangan zaman yang ada seperti teknologi, gaya hidup, dan lainnya. Adanya pengembangan dan eksplorasi diri para desainer grafis diharapkan mampu untuk menciptakan sebuah *artwork* yang tepat sasaran dan bermanfaat bagi pihak yang membutuhkannya.

Menurut Rivai (2009) pelatihan merupakan bagian dari pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dalam waktu yang relatif singkat dengan metode yang lebih mengutamakan praktek dibandingkan teori. Rivai (2009) juga menjelaskan bahwa praktek kerja magang adalah proses sistematis yang mengubah tingkah laku dan bertujuan meningkatkan keterampilan seseorang dalam penguasaan sebuah pekerjaan dan berkaitan dengan keahlian untuk melaksanakan pekerjaan itu.

Menurut penulis secara pribadi, praktek kerja magang adalah sebuah sistem pelatihan di luar badan pendidikan di mana mahasiswa dapat menerapkan segala ilmu dan pengetahuan yang telah dipelajari selama periode tiga tahun kuliah. Praktek kerja magang ini menjadi sebuah kesempatan bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri dan mematangkan kemampuan serta kreativitas untuk terjun ke dunia kerja professional dimana diperlukan kesigapan serta pemikiran yang cepat dalam mengerjakan suatu pekerjaan. Praktek kerja magang memberikan pengalaman tersendiri bagi penulis untuk mengerjakan suatu proyek

mulai dari awal hingga hasil akhir proyek yang dikerjakan disetujui. Melalui hal tersebut, penulis merasakan pengalaman tersendiri yang dapat menjadi pembelajaran untuk ke depannya agar lebih baik lagi.

Persaingan yang semakin ketat di era ini menuntut para calon desainer untuk lebih mematangkan kualitas diri baik dari segi sikap, kemampuan, maupun kreativitas. Selain dari pribadi desainer itu sendiri, perkembangan zaman menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan agar dapat bersaing di era ini. Para desainer dituntut agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang sangat pesat.

Mata kuliah *Internship* dalam program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) diharapkan menjadi satu bentuk upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia yang dibentuk untuk para mahasiswa agar dapat meningkatkan kemampuan diri melalui praktek kerja langsung di dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Mahasiswa pun dapat merasakan perbedaan antara belajar di kampus dengan belajar di luar kampus. Melalui program kerja magang ini, mahasiswa diharapkan mampu menghadapi persaingan ketat dalam dunia kerja di masa depan.

UMN mewajibkan mahasiswa tingkat akhir untuk melakukan praktek kerja magang selama minimal 320 jam kerja atau kurang lebih selama 2 bulan. Setelah melakukan praktek kerja magang, mahasiswa menyusun sebuah laporan yang berisi detail mengenai perusahaan tempat magang dan kegiatan – kegiatan yang dilakukan selama praktek kerja magang yang hasil akhirnya harus dipresentasikan.

Penulis memilih PT. MNC Sky Vision (MSKY) sebagai tempat untuk melakukan praktek kerja magang. Alasannya adalah keinginan penulis untuk mempelajari berbagai ilmu yang berkaitan dengan desain grafis mulai dari *motion graphic*, *promotional kits*, *media design*, dan lain sebagainya. MSKY yang juga bergerak di bidang media sekaligus *pay TV* di Indonesia memberikan banyak *space* untuk bereksplorasi baik untuk kemampuan maupun kreativitas. Penulis

merasa MSKY merupakan tempat yang tepat untuk menerapkan segala ilmu dan pengetahuan yang telah penulis pelajari selama belajar di UMN.

Penulis sendiri ditempatkan di dalam divisi *Creative and Marketing Support* (CMS) yang bertugas untuk menangani hal – hal yang berkaitan dengan grafis. Divisi ini pun terbagi lagi di dalamnya, ada yang menangani *graphic design, motion graphic*, maupun *production*. Persaingan dalam dunia *pay TV* juga sangat ketat seperti adanya persaingan harga, persaingan konten TV, dan persaingan kualitas. Selain itu, persaingan dalam promosi produk juga perlu diperhatikan dengan seksama oleh divisi CMS. Perlunya konten promosi yang menarik minat pelanggan adalah *main point* dalam setiap pembuatan desain. Kreativitas dalam membuat sebuah desain sangat diperlukan, bagaimana kita mengemas suatu desain promosi yang *eye-catching, out of the box* dan menarik namun tetap berpedoman pada identitas perusahaan yaitu *clean* dan *elegant*.

Penulis berharap melalui praktek kerja magang dalam divisi CMS di MSKY, penulis mendapatkan berbagai pengalaman, pengembangan *skill* serta pengetahuan yang berkaitan dengan bidang yang penulis dalami, yaitu desain grafis. Segala pengalaman yang didapatkan diharapkan dapat menjadi pembelajaran diri untuk diterapkan agar menjadi desainer yang lebih baik di masa depan.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan penulis melakukan praktek kerja magang di MSKY adalah sebagai berikut.

### **1. Bagi Penulis**

- Untuk mengetahui lebih dalam mengenai perusahaan tempat praktek kerja magang.
- Untuk mengumpulkan data untuk penyusunan laporan praktek kerja magang sebagai syarat kelulusan mata kuliah *Internship*.

- Untuk mengobservasi langsung kondisi dan suasana kerja yang dibangun.
- Untuk mengolah dan meningkatkan kemampuan diri, sikap dan kreativitas dalam bekerja.
- Untuk mempersiapkan dan mematangkan kualitas diri dalam menghadapi persaingan di dunia kerja.
- Untuk meningkatkan wawasan tentang desain grafis melalui pengalaman praktek kerja magang.
- Untuk memahami peran desain grafis di dalam *marketing communication*.
- Untuk memahami *job description* desainer grafis dalam divisi CMS.
- Untuk memahami alur dan proses kerja divisi CMS.
- Untuk memahami berbagai aturan terkait dengan desain grafis di dalam dunia professional.

## 2. Bagi Universitas

- Untuk membangun relasi dan hubungan kerjasama yang baik antar universitas dan perusahaan sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk masa depan.
- Untuk menunjukkan bahwa UMN dapat menghasilkan lulusan terbaik dengan kualitas, pengetahuan, kinerja dan profesionalitas yang baik untuk terjun ke dunia profesional.

## 3. Bagi Perusahaan

- Untuk membangun relasi dan hubungan kerjasama yang baik antar mahasiswa peserta magang - perusahaan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan jika di masa depan perusahaan membutuhkan bantuan ataupun tenaga kerja.
- Untuk memperluas jaringan dan menjalin hubungan kerjasama yang baik antar universitas dan perusahaan bagi kelangsungan perusahaan.

- Untuk bertukar pengalaman dan pengetahuan serta menambah referensi desain bagi perusahaan.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah waktu dan prosedur pelaksanaan praktek magang di MSKY:

#### 1. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Magang

Sebelum melakukan kerja magang, proses dalam melamar berlangsung cukup singkat tanpa interview dari pihak HRD, penulis mendapatkan konfirmasi penerimaan magang pada 1 Juli 2014 dan melakukan peninjauan ke MSKY untuk bertemu langsung dengan *user* pada 2 Juli 2014. Penulis melakukan praktek kerja magang mulai 7 Juli 2014 hingga 15 September 2014 untuk memenuhi syarat dan ketentuan umum dari UMN yaitu periode minimal praktek kerja magang selama 320 jam kerja. Namun karena adanya pertimbangan dari pihak MSKY, praktek kerja magang diperpanjang hingga 3 Oktober 2014.

Waktu pelaksanaan kerja magang disesuaikan dengan karyawan tetap lainnya yaitu selama 9 jam kerja dimulai dari pukul 9 pagi hingga 6 sore berikut dengan 1 jam istirahat. Namun pada bulan Ramadhan, adanya perubahan jam kerja yaitu dimulai pukul 8 pagi hingga setengah 5 sore berikut dengan 1 jam istirahat. Waktu istirahat normalnya dilakukan pada pukul 12 siang hingga 1 siang.

#### 2. Prosedur Pelaksanaan Praktek Kerja Magang

Prosedur yang penulis alami untuk melakukan praktek kerja magang dimulai dari mengirimkan *Curriculum Vitae* yang disertai dengan portfolio dan *showreel* kepada pihak MSKY lalu menunggu panggilan.

Setelah itu penulis mendapatkan panggilan dari pihak MSKY melalui telepon. Penulis diberikan beberapa pertanyaan mengenai periode magang, alasan melakukan praktek kerja magang dan lainnya. Setelah wawancara singkat via telepon, barulah pihak MSKY mengundang penulis untuk

datang ke kantor MSKY untuk mengetahui prosedur dan brief praktek kerja magang di MSKY.

Setelah diterima dan diundang oleh pihak MSKY untuk datang ke kantor, pihak yang bertanggung jawab menjelaskan mengenai prosedur, insentif, dan brief *job description* yang akan dilakukan selama praktek kerja magang sebagai desainer grafis.

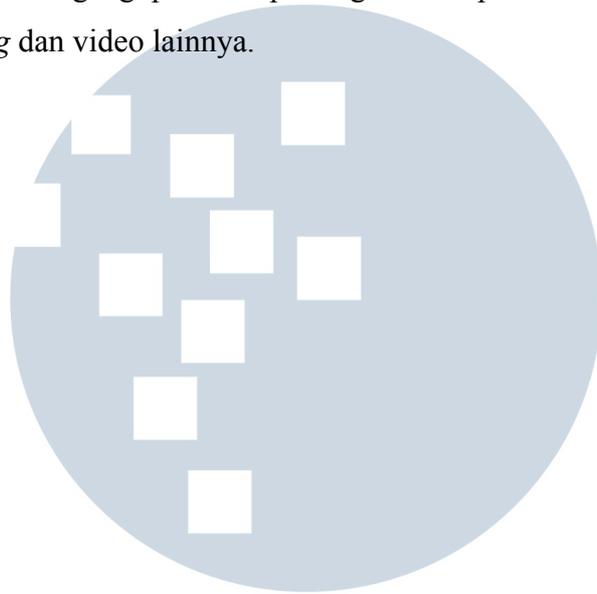
Penulis ditempatkan ke dalam divisi CMS. *Job description* yang diberikan kepada penulis selama praktek kerja magang terbilang *random* sesuai dengan kebutuhan, namun lebih banyak membantu di bagian yang berhubungan dengan cetak dan web seperti *media and promo design*, *Above The Line*, *Below The Line*, *merchandise*, dan lainnya. Namun penulis juga membantu dalam pembuatan *motion graphic* seperti pembuatan *board* dan *assets*.

Jefkins (1997) menjelaskan bahwa *Above The Line* adalah media yang berhak mengatur pengakuan dan pembayaran komisi kepada biro-biro iklan. Sifat *Above The Line* merupakan media “tak langsung” yang mengenai audiens, karena sifatnya yang terbatas pada penerimaan audiens. *Above The Line* meliputi media radio, media televisi, media pers seperti surat kabar nasional, majalah konsumen, direktori atau buku tahunan. Sedangkan *Below The Line* adalah media yang “langsung” mengenai audiens karena sifatnya yang memudahkan audiens langsung menceraap satu produk/pesan saja. Contoh *Below The Line* adalah iklan promosi penjualan.

*Merchandise* adalah suatu produk yang menjadi representatif bagi suatu badan usaha, perusahaan, atau komunitas untuk memasarkan dan mempromosikan produk maupun perusahaan/badan usaha/komunitas yang bersangkutan. *Merchandise* perusahaan yang seringkali penulis buat seperti *lanyard*, *t-shirt*, dan sebagainya.

*Board* dan *assets* sangat erat kaitannya dalam pembuatan materi *motion graphics* untuk kebutuhan iklan televisi atau materi promosi televisi lainnya. *Board* lebih dikenal dengan sebutan *storyboard* berupa

urutan *frame* berisi gambaran *scene-scene* yang dapat menjadi acuan dalam proses pembuatan suatu video. *Assets* adalah materi-materi awal yang digunakan sebagai konten dari video. Sedangkan *motion graphics* adalah pengembangan *graphic design* yang menjadi salah satu bagian yang memegang peranan penting dalam pembuatan iklan televisi, *film making* dan video lainnya.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA