



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

Magang merupakan sarana untuk menambah ilmu dan meningkatkan skill serta mengaplikasikannya secara langsung di lapangan kerja atau perusahaan. *Universitas Multimedia Nusantara* sendiri mewajibkan mata kuliah *internship* (magang) sebagai salah satu syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar sarjana atau S1. Mata kuliah magang mengharuskan mahasiswa mengambil posisi yang sesuai dengan peminatan dan jurusan yang diambil dalam pelaksanaannya. Penulis yang terdaftar sebagai mahasiswa jurusan Desain Grafis diharapkan dapat memecahkan berbagai permasalahan desain melalui pengembangan ide kreatif dan solutif yang nyata dalam kerja magang ini.

Penulis sebagai desainer grafis mendapatkan kesempatan untuk bekerja magang di *PT. Wiryra Inovasi (WIR Global)* khususnya unit *Spacesym* (sekarang berubah nama menjadi *Redspace*). Penulis dibutuhkan dalam posisi desainer grafis untuk membantu dalam pengerjaan desain secara langsung dari klien yang memakai jasa *Spacesym*. *Spacesym* sendiri merupakan agensi desain dan *branding*, oleh karena itu sangat dibutuhkan konsep dan ide kreatif dari para desainer untuk memenuhi kebutuhan klien yang beragam.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman bekerja secara nyata sebelum terjun langsung dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Dalam kerja magang mahasiswa akan menerapkan ilmu dan teori yang didapat selama perkuliahan sekaligus mendapatkan pengalaman baru dari lingkungan kerja yang nyata. Hal ini juga dapat dijadikan tolak ukur kemampuan mahasiswa saat menjalani dunia kerja yang sesungguhnya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan periode kerja magang selama kurang lebih dua bulan, yaitu terhitung dari tanggal 24 Juni 2013 sampai dengan 30 Agustus 2013. Penulis melakukan kerja magang di *PT. Wiryia Inovasi* unit *Spacesym* yang berlokasi di Jalan Kebon Jeruk no 60, Jakarta Barat dari hari Senin sampai Jumat. Waktu kerja kantor di *PT. Wiryia Inovasi* terhitung mulai dari pukul 08.30 WIB – 17.30 WIB.

Praktek kerja magang yang penulis lakukan diawasi dan dibimbing oleh design director *Spacesym* sendiri, yaitu bapak Fendy Wijaya dan senior desainer yaitu bapak Soleh. Sedangkan keputusan desain akan diserahkan kepada bapak Fendy Wijaya, yang kemudian akan disampaikan dan dievaluasi oleh manager director yaitu Ibu Renindia Karyandi. Pekerjaan yang dilakukan diberi deadline antara tiga hari sampai dengan dua minggu, sesuai dengan bobot pekerjaan yang diberikan.

Pekerjaan yang diberikan wajib dikerjakan di kantor sesuai dengan jam kerja dan diperbolehkan untuk dibawa pulang dan dilanjutkan di rumah untuk mempercepat penyelesaiannya. Tugas yang diberikan umumnya berupa project individu dan beberapa project lainnya dikerjakan oleh tim. Dari alternatif desain yang telah dibuat, nantinya akan diasistensikan kepada bapak Fendy dan diperbolehkan meminta arahan jika dirasa perlu. Apabila desain yang dibuat tidak sesuai, maka diperlukan revisi sesuai dengan arahan dari bapak Fendy.

