

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Memasuki era industri 4.0 dimana semua menjadi serba digital dan naiknya industri kreatif di Indonesia membuat pertumbuhan di bidang kreatif semakin pesat. Menurut Kementerian Perdagangan Indonesia, Industri kreatif merupakan industri yang memanfaatkan segala kreativitas, keahlian sesuai bakat individu guna membangun kesejahteraan dengan menciptakan lapangan pekerjaan yang menggunakan kreativitas individu tersebut (Kumparan, 2019). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) pada tahun 2011 hingga 2016, PDB laju pertumbuhan subsektor Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu kontributor tertinggi keempat di ekonomi kreatif (Media Indonesia, 2019). Dari data ini menunjukkan bahwa potensi dari subsektor Desain Komunikasi Visual sangat besar walaupun masih terkendala oleh terbatasnya ekosistem dan fasilitas.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai salah satu universitas yang mencetak lulusan desainer grafis yang unggul dengan kurikulum yang baik dan salah satunya adalah menyediakan praktik kerja magang. Praktik kerja magang di UMN ini diselenggarakan pada semester 7 atau 8. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan praktik kerja magang agar dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah didapat ke dalam industri dan mendapatkan ilmu yang tidak didapatkan selama perkuliahan. Selain memperdalam ilmu, praktik kerja magang ini berguna untuk membantu mahasiswa dalam menyempurnakan CV

dan *portfolio* yang berguna untuk karir kedepannya. Merujuk dari hal tersebut penulis memiliki ketertarikan pada bidang *advertising*. Untuk itu, penulis mencari tempat magang yang berkaitan dengan bidang *advertising*.

Penulis melakukan praktik kerja magang di sebuah *creative design agency* yang bernama Jumping Space Studio. Penulis memilih untuk melakukan praktik magang di studio tersebut karena melihat *portfolio*-nya yang bagus dan proyek-proyek yang dikerjakan sangat menarik dan dari klien-klien besar serta *review* yang bagus dari *intern* yang sebelumnya melakukan kerja praktik magang melakukan membuat penulis menjadi tertantang untuk melakukan praktik magang di Jumping Space.

1.2. Maksud dan Tujuan Magang

Maksud dan tujuan kerja magang berdasarkan latar belakang diatas adalah:

1. Mampu mengimplementasikan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan ke dalam industri yang nyata.
2. Mendapatkan dan merasakan pengalaman kerja dengan terjun langsung ke lapangan.
3. Mendapatkan jaringan dan relasi baru dengan orang-orang yang terlibat di dunia desain grafis.
4. Melatih diri untuk bekerja secara profesional, tepat waktu dan bertanggung jawab dalam dunia kerja.
5. Menambah pengetahuan dan *skill* dalam bidang *advertising* maupun hal-hal teknis seperti penggunaan *software* desain secara maksimal.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mengenai waktu pelaksanaan kerja magang, terdapat persyaratan dan prosedur yang harus diikuti dari Universitas Multimedia Nusantara dan Jumping Space Studio.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan aturan dari Universitas Multimedia Nusantara mengenai program praktik kerja magang ini, dilaksanakan saat memasuki semester 7 atau 8. Durasi minimal pelaksanaan kerja magang ini 320 jam atau sekitar 2-3 bulan. Jumping Space Studio sendiri tidak mengharuskan 3 bulan dan memperbolehkan untuk kerja magang kurang dari 3 bulan maupun lebih. Pada realisasinya, penulis melakukan kerja praktik magang selama 2 bulan dengan waktu kerja 386 jam.

Penulis melakukan praktik kerja magang selama 2 bulan yang dimulai pada tanggal 8 Juli sampai dengan 8 September 2019. Praktik magang dilaksanakan setiap hari Senin-Jumat dengan waktu masuk dan keluar yang fleksibel.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan ini dimulai dengan mencari kandidat tempat magang di aplikasi yang menyediakan lowongan kerja. Lalu, setelah mendapatkan tempat yang sesuai, penulis mulai mengisi form dan mengurus untuk pengajuan tempat magang atau yang disebut dengan KM 01 dan diverifikasi oleh koordinator magang. Proses verifikasi memakan waktu 1-2 hari. Setelah diverifikasi, penulis menyerahkan KM 01 ke admin DKV dan mendapatkan surat pengantar magang yang disebut dengan KM 02. Penulis mulai mengajukan surel lamaran magang ke

Jumping Space Studio berisikan *Curriculum Vitae (CV)*, portofolio, dan surat pengantar magang pada tanggal 28 Juni 2019.

Sehari setelah mengirimkan surel tepatnya pada tanggal 29 Juni, *Creative Director* dari Jumping Space menghubungi penulis untuk melakukan wawancara. Penulis melakukan wawancara pada tanggal 1 Juli 2019 di kantor Jumping Space bersama *Creative Director* dan *Business Director* dari Jumping Space. Setelah melakukan wawancara, penulis dinyatakan lolos menjadi *intern* di Jumping Space. Kemudian menyerahkan surat penerimaan magang dan diserahkan pada Admin DKV untuk mendapatkan KM 03-07.