



### **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

Persaingan dalam dunia kerja sekarang ini semakin ketat dan kompetitif. Tidak hanya mengandalkan *skill* dalam bidang yang ditekuni, pengalaman bekerja seringkali menjadi syarat ketentuan yang diutamakan perusahaan dalam menerima pekerja baru. Oleh karena itu, pengalaman kerja menjadi hal penting sehingga seseorang dapat lebih siap untuk terjun ke dunia kerja. Dalam dunia pekerjaan desain grafis, banyak alternatif yang dapat diampu oleh seorang desainer, salah satunya adalah dalam bidang *branding*. Branding sangat penting bagi sebuah perusahaan barang atau jasa untuk mengidentifikasi perusahaan dibenak masyarakat dan membedakan perusahaan satu dengan yang lainnya. Di dalam perkuliahan, mata kuliah *branding* juga sudah dipelajari sebelumnya oleh penulis. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan siswa dan mempraktekan apa yang telah dipelajari di bangku perkuliahan, Universitas Multimedia Nusantara menetapkan kerja magang atau *internship* sebagai mata kuliah wajib dan salah satu syarat kelulusan S1.

Pada kerja magang, mahasiswa dapat mempraktekan ilmu-ilmu yang telah dipelajari saat duduk di bangku perkuliahan. Hal ini membantu mahasiswa dalam melatih dan mengembangkan kemampuan dari segi *skill* maupun mental. Tidak hanya itu, mahasiswa juga dituntut untuk mampu bekerja tepat waktu dan lebih kritis terhadap permasalahan yang berkaitan dengan proyek maupun lingkungan tempat kerja. Mahasiswa juga dihadapkan dengan proyek nyata agar terlatih menjadi calon desainer grafis yang berkompeten dalam menyelesaikan permasalahan. Melalui kerja magang ini, mahasiswa dapat terbentuk menjadi pribadi yang lebih matang dan berpengalaman, serta siap terjun ke dunia kerja.

Berawal dari mencari lowongan kerja magang di internet dan juga mengajukan *curriculum vitae* ke berbagai perusahaan, akhirnya penulis tertarik untuk melakukan kerja magang di Rubicube Creative yang didirikan oleh Mario

Utama untuk mempraktekan ilmu yang telah dipelajari di bangku perkuliahan serta memperdalam pemahaman mengenai *branding*. Hal ini dikarenakan Rubicube Creative bergerak di bidang *branding* dan memiliki berbagai klien mulai dari dalam negeri maupun luar negeri. Maka penulis yakin di tempat tersebut, penulis akan mendapat banyak ilmu mengenai *branding* di dunia profesional. Setelah mendapat kabar bahwa penulis diterima sebagai *intern graphic design*, beberapa hari kemudian penulis mengunjungi kantor Rubicube Creative untuk melakukan *interview* sebagai syarat diterima atau tidaknya penulis menjadi bagian dari Rubicube Creative.

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

Kerja magang atau *internship* yang dijalani penulis selama 3 bulan/ 440 jam memiliki maksud dan tujuan untuk mengembangkan *skill* penulis dalam bidang yang ditekuni. Selain itu, kerja magang juga berdampak positif bagi tempat penulis melakukan kerja magang. Adapun maksud dan tujuan kerja magang adalah sebagai berikut:

### **1.2.1 Maksud Kerja Magang**

- a. Memperoleh ilmu teori maupun praktek yang tidak diajarkan di bangku kuliah. Sebagai contoh, dalam proses berpikir membuat konsep untuk suatu *branding* sehingga bisa meyakinkan klien terhadap *branding* tersebut.
- b. Memperoleh pengalaman dan wawasan lebih pada dunia kerja.
- c. Mengaplikasikan ilmu/teori yang dipelajari selama perkuliahan.
- d. Sebagai salah satu prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds).

### **1.2.2 Tujuan Kerja Magang**

- a. Menerapkan ilmu teori/praktek yang diperoleh di bangku kuliah ke dalam proyek nyata.
- b. Memperoleh gambaran dan suasana kerja yang sesungguhnya.

- c. Memperoleh pengalaman untuk terjun langsung ke dalam dunia kerja di bidang yang penulis tekuni.
- d. Melatih kemampuan mengatur waktu untuk kerja di bawah tekanan *deadline* yang sangat padat.
- e. Mempelajari cara berpikir dalam membuat sebuah konsep yang kuat untuk membuat sebuah *branding*.
- f. Melatih penulis untuk bertanggung jawab dan komitmen terhadap pekerjaan yang didapatkan pada dunia kerja.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang di Rubicube Creative ini dijalani penulis selama 3 bulan terhitung sejak 4 Juli 2017 hingga 4 Oktober 2017. Jumlah jam kerja yang ditempuh penulis adalah 440 jam kerja. Waktu tersebut lebih banyak dari ketentuan waktu magang yang telah ditentukan Universitas Multimedia Nusantara yaitu minimal 320 jam.

Sebelum melaksanakan kerja magang, penulis mengirimkan *curriculum vitae* dan *portfolio* ke Rubicube Creative melalui *e-mail*. Beberapa hari setelah itu, penulis dipanggil untuk melakukan *interview* di kantor dengan membawa *curriculum vitae* dan *portfolio* yang telah dicetak. Setelah melewati hampir 1 jam *interview* dengan Bapak Mario Utama beserta istrinya, Ibu Chritine Endang selaku *Business Manager*, penulis diterima sebagai pekerja magang di Rubicube Creative. Bertepatan dengan hari libur Lebaran yang akhirnya pihak Rubicube Creative baru bisa mengirimkan surat penerimaan magang kepada penulis pada tanggal 3 Juli 2017. Sehingga penulis kembali ke kampus untuk menyerahkan surat tersebut serta mengambil surat-surat keperluan magang pada tanggal 4 Juli 2017. Kemudian pada tanggal 5 Juli 2017 penulis melaksanakan hari pertama kerja magang.

Sama seperti banyaknya studio desain, Rubicube Creative memiliki beberapa aturan. Jam kerja adalah Senin-Jumat, pukul 09:00 hingga 18:00 dengan istirahat 1 jam serta berpakaian rapi dan sopan.

Selama kerja magang, penulis diberikan pekerjaan oleh *Creative Director* dan para pekerja lainnya yang membutuhkan bantuan desain. Sebelum memulai,

*brief* diberikan agar penulis dapat mengerjakan pekerjaan sesuai dengan apa yang diharapkan. Setelah selesai, setiap pekerjaan harus dipresentasikan dan disetujui oleh mereka dan dikirimkan melalui aplikasi *i-chat* jika hasil kerja tersebut sudah selesai. Tetapi pada bulan akhir penulis kerja magang, pekerjaan diberikan oleh *Creative Principle* untuk keperluan restoran pribadinya.



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA