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

Setiap mahasiswa dalam suatu kampus mendapatkan pembelajaran mengenai dunia professional untuk mempersiapkan dirinya dalam menghadapi dunia persaingan pasca kuliah. Mulai dari pengembangan diri hingga ilmu sebagai bekal setiap mahasiswa. Untuk itu manusia melakukan kegiatan yaitu bekerja untuk menghidupi kebutuhan hidupnya dan bisa juga sebagai penyalur hobby seseorang. Melalui dunia pekerjaan, seseorang dapat mengembangkan kemampuannya, interaksi dengan orang lain, *networking,* juga tanggung jawab dalam menghadapi persaingan intelektual.

Dalam mempersiap diri menuju dunia professional, Universitas Multimedia Nusantara memiliki program *internship* atau praktet kerja magang. Praktik magang merupakan sebuah proses yang dilewati oleh mahasiswa tingkat akhir dan sebagai syarat yang dilakukan sebelum wisuda. Praktik magang merupakan sebuah kegiatan yang dimana mahasiswa melakukan kerja praktik di suatu perusahaan yang sesuai dengan jurusannya itu sendiri. Selama praktik magang, mahasiswa mempergunakan ilmu yang telah dipelajari dalam kegiatan perkuliahan selama ini, bekerja bersama tim, dan belajar bertanggung jawab atas apa yang dilakukan.

Dengan perkembangan teknologi dan internet yang cepat memudahkan segala urusan manusia modern di zaman sekarang ini. Membuat beberapa perusahaan memerlukan wajah baru untuk membangun brand mereka untuk berhijrah ke era digital agar tetap mengikuti perkembangan zaman sekarang. Di samping itu industri kreatif menjadi hal yang mernarik untuk diminati dari berbagai kalangan saat ini. Oleh karena itu penulis berminat dan memilih PT REDSPACE Asia yang merupakan bagian dari perusahaan PT WIR Asia karena perusahaan ini bergerak dalam *branding, design,* dan *digital engagement.* REDSPACE memiliki manajemen yang waktu yang teratur dan tata kerja yang baik terutama dalam menyelesaikan proyek. REDSPACE sudah banyak mengerjakan *brand* besar yang

Peranan desain grafis..., Azka Daulika, FSD UMN, 2017

ada di Indonesia. Hal yang menarik dari perusahaan ini adalah *digital engagement* yaitu tidak hanya semua proses mendesain, tetapi memberikan pengalaman baru untuk *client* yang dikerjakan. Dan disamping itu CEO dari WIR sendiri yaitu Daniel Surya merupakan orang yang mendapatkan penghargaan sebagai "Brand Builder of The Year 2011" oleh World Brand Congress di Mumbai, India dan merupakan orang yang sudah lama berkecimpung di dunia desain uraian mengapa memilih magang di perusahaan yang penulis ajukan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari dilaksanakannya kerja magang oleh penulis adalah:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menambah pengetahuan, pengalaman dan menambah relasi dalam dunia industri kreatif.
3. Mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam bidang pekerjaan yang sesungguhnya.

Penulis sangat bersyukur dapat melaksanakan kerja magang karena ini adalah pengalaman baru bagi penulis untuk bekerja di sebuah perusahaan branding yang dimana tujuan utama dari jurusan yang penulis ambil di perkuliahan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan kerja magang di PT REDSPACE penulis akan menjabarkan proses sebelum dan saat melaksanakan magang sebagai berikut:

Waktu

Setelah mengambil KRS *internship* penulis mengirimkan CV dan *Portfolio* ke bagian HRD beberapa perusahaan studio maupun *agency*. Dan pada hari yang sama penulis mendapatkan telfon undangan untuk wawancara untuk keesokan harinya. Penulis diwawancarai oleh *Brand Director* dari perusahaan REDSPACE, tempat dimana yang penulis ingin tuju. Dari perusahaan tersebut menetapkan waktu

Peranan desain grafis..., Azka Daulika, FSD UMN, 2017

magang selama 3 bulan, sedangkan dari kampus sendiri syarat magangnya adalah 320 jam kerja.

Waktu pelaksanaan kerja dari perusahaan tersebut adalah pukul 08.30 pagi hingga pukul 18.30 untuk waktu normal. Tetapi penulis lebih sering lembur kerja karena harus mengerjakan deadline yang cukup padat. Hari kerja di perusahaan adalah dari hari Senin sampai dengan hari Jumat tanpa adanya kegiatan kerja pada hari Sabtu dan Minggu. Selama praktik kerja magang penulis diperbolehkan izin untuk urusan kampus atau jika ada keperluan lainnya dengan meminta izin kepada pembimbing lapangan magang.

Prosedur

Dalam mencapai tujuan untuk bekerja di perusahaan tempat bekerja magang terdapat tahapan yang harus di lalui penulis dari pra-magang sampai melakukan riset lapangan pekerjaan magang serta menyesuaikan kemampuan dan minat dalam bidang desain grafis khususnya *graphic designer* sesuai dengan kejurusan yang diambil pada masa perkuliahan.

Penulis tertarik kepada perusahaan yang bergerak dalam desain dan juga digital baik itu studio maupun *agency.* Penulis mendapatkan informasi dari salah satu pegawai dari PT WIR Asia yang bekerja di *Mindstore* bahwa perusahaan REDSPACE sedang membuka lowongan magang, dan penulis langsung mengirimkan CV dan *portfolio* kepada bagian HRD dari kantor WIR. Di dalam pembuatan CV penulis mencantumkan identitas diri, keahlian software, softskills, dan beberapa prestasi yang penulis peroleh Setelah penulis mengirimkan berkas kepada PT WIR Asia tidak lama kemudian penulis dipanggil untuk menghadiri wawancara, di dalam proses wawancara penulis di minta untuk mempresentasikan isi dari *portfolio* dari penulis itu sendiri. Selama menunggu selama beberapa hari surat resmi penerimaan dari kantor nyunyu penulis dapatkan pada tanggal 17 April dan memulai pelaksanaan kerja magang pada tanggal 19 April setelah melakukan administrasi dari kampus.

Peranan desain grafis..., Azka Daulika, FSD UMN, 2017