



### **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

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan setiap mahasiswanya dalam tahap semester akhir untuk menjalankan program kerja magang sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain. Melalui program kerja magang ini, mahasiswa dipersiapkan untuk menghadapi situasi dan tantangan dalam dunia kerja sehingga kelak mereka dapat siap dan menerapkan semua ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan desain grafis di dalam dunia kerja. Mahasiswa juga diharapkan agar mampu menghasilkan sebuah karya yang dapat memberikan solusi permasalahan dan juga memenuhi permintaan klien secara bekerja sama. Dengan melakukan program kerja magang, mahasiswa dituntut untuk dapat menyelesaikan suatu pekerjaan dengan tepat waktu sesuai dengan *deadline* yang sudah ditentukan.

Untuk program kerja magang, penulis mendapatkan kesempatan kerja magang di Kamarupa *Design Group*, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang *branding consultant* seperti perancangan *branding, design graphic, photography, videography, arsitektur & interior* desain, *digital marketing*, hingga *website* dan pengembangan aplikasi *mobile*. Penulis memilih Kamarupa *Design Group* sebagai tempat untuk kerja magang dikarenakan Kamarupa *Design Group* merupakan sebuah perusahaan yang cukup terkenal di kalangan *branding consultant* di Indonesia yang menangani berbagai proyek berskala besar seperti MRT Jakarta, Unilever, Adira, WWF, Panin Bank, Danone, dan lain lain. Tidak hanya menyajikan desain yang baik kepada kliennya tetapi Kamarupa *Design Group* siap memberikan solusi yang tepat terhadap kliennya. Selama program kerja magang berlangsung, penulis ditempatkan di bagian *Graphic Design* yang diberikan tanggung jawab tugas, untuk mengerjakan beberapa proyek dalam hal mendesain seperti *packaging, merchandising, billboard, tas, layouting*, hingga *website*. Serta ikut bekerjasama dalam membuat suatu proyek dengan para *Senior*

*Graphic Design* dalam hal mendesain *catalog*, *cropping*, hingga *mockups*, di saat itu penulis memikirkan pentingnya untuk menimbulkan rasa empati dan solidaritas untuk mengerjakan sebuah proyek dalam satu tim.

Penulis juga memilih Kamarupa *Design Group* karena penulis ingin mengetahui bagaimana proses dalam *branding consultant* mampu menciptakan peluang bagi klien yang ingin memajukan suatu bisnis mereka, tidak hanya menyajikan desain yang baik dan menarik tetapi memberikan solusi yang tepat untuk strategi bisnis mereka. Hal ini dirasa cukup penting dikarenakan perkembangan pasar bisnis yang semakin berkembang pesat dari waktu ke waktu dan memiliki persaingan yang sangat ketat, sehingga peranan desainer grafis sangat dibutuhkan untuk membantu mengembangkan suatu bisnis yang berkompeten.

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

Melalui program kerja magang, mahasiswa diberikan bekal dalam menempuh jenjang karir yang sesungguhnya. Selain sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain, program kerja magang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan semua ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan desain grafis. Adapun maksud dan tujuan dari kerja magang yang dilakukan penulis saat ini adalah:

1. Sebagai sarana untuk menyalurkan ilmu yang selama ini dipelajari selama perkuliahan menjadi terealisasi dalam membuat suatu karya yang digunakan untuk dunia kerja.
2. Memperoleh pengalaman dan kesempatan untuk menjalin koneksi dengan para profesional atau senior desainer grafis.
3. Memperoleh pembelajaran penting mengenai pengerjaan proyek besar dalam satu tim, yang harus diwajibkan untuk mengutamakan kekompakan, empati dan solidaritas.

4. Mengasah kemampuan mahasiswa menjadi seorang yang bertanggung jawab, kreatif, komunikatif, percaya diri dan inovatif.
5. Sebagai bekal kerja yang melatih mahasiswa agar mampu beradaptasi di lingkungan kerja dan memiliki mental untuk bekerja dengan siap, percaya diri dan mau diajak untuk kerjasama.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Tahap pertama yang dilakukan penulis untuk menjalani program kerja magang ini adalah mengisi formulir pengajuan kerja magang atau KM-01 kepada pihak Kaprodi. Setelah menyerahkan formulir, dibutuhkan waktu dua hari kerja untuk mendapatkan surat pengantar magang atau KM-02 kepada perusahaan yang dituju dari Universitas Multimedia Nusantara. Selama menunggu surat pengantar magang, penulis mulai menyusun dan menyiapkan data-data yang diperlukan untuk keperluan magang seperti *curriculum vitae*, foto diri dan *portfolio*.

Selanjutnya, setelah semua keperluan untuk pengajuan kerja magang sudah siap, penulis kemudian menghubungi Kamarupa *Design Group* via *e-mail* yang tersedia pada *website* mereka ([www.kamarupa.co.id/contact/](http://www.kamarupa.co.id/contact/)) untuk mengajukan permohonan kerja magang. Pada tanggal 25 April 2016 pihak Kamarupa *Design Group* membalas *e-mail* penulis untuk mengundang interview pada tanggal 27 April 2016 di Kamarupa *Design Group*.

Sesudah interview dengan Bpk. Yorren Handoko selaku *Managing Director* di Kamarupa *Design Group*, penulis mendapatkan surat penerimaan kerja magang pada tanggal 28 April 2016 perihal diterimanya penulis untuk kerja magang mulai pada tanggal 14 Juli 2016. Setelah itu penulis kemudian menyerahkan surat tersebut kepada pihak kampus untuk mendapatkan lembar kehadiran kerja magang, lembar realisasi kerja magang, kartu kerja magang dan lembar penilaian kerja magang. Lembar penilaian kerja magang tersebut berguna untuk penilaian hasil akhir kerja penulis selama menjalankan kerja magang di

Kamarupa Design Group yang ditanda tangani oleh *Creative Director* Kamarupa Design Group, Andre Suthedja.

Pada hari pertama mulai bekerja, penulis diperkenalkan kepada seluruh karyawan Kamarupa *Design Group*. Penulis juga diperkenalkan dengan aturan kerja di kantor. Kamarupa *Design Group* memiliki beberapa aturan kerja antara lain mengenai aturan waktu, pakaian dan juga aturan mengenai kehadiran. Waktu kerja dimulai sejak pukul 09.00 – 18.00 WIB dengan waktu istirahat selama 1 jam pada pukul 12.00 - 13.00 WIB. Meskipun begitu, jam operasional kerja bersifat fleksibel setiap hari Senin-Jumat, pekerja dapat pulang lebih larut jika masih ada proyek *deadline* yang harus di kejar. Kamarupa *Design Group* juga tidak mewajibkan karyawannya untuk berpakaian formal, namun harus sopan dan rapih. Kamarupa *Design Group* memberikan tunjangan yang disesuaikan dengan kehadiran peserta magang dan memberikan makan malam bagi yang lembur.

Penulis telah memenuhi syarat untuk mengikuti sidang magang yang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara yaitu dengan melakukan kerja magang selama 40 hari atau setara 320 jam. Penulis bekerja selama 43 hari dimulai pada tanggal 14 Juli 2016 hingga selesai kerja magang pada tanggal 20 September 2016 atau setara 403 jam.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA