



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 memiliki mata kuliah wajib yakni *internship* atau magang yang harus diikuti oleh semua mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana. Kerja magang sendiri adalah tahap dimana mahasiswa mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama kuliah langsung dalam industry yang ditekuni. Melalui magang, mahasiswa tidak hanya dapat menerapkan ilmu mereka, namun juga memperoleh pengalaman dan merasakan secara langsung dunia kerja.

Bidang yang diminati oleh penulis untuk didalami antara lain adalah *advertising* dan *photography*. Oleh karena itu, penulis melamar kerja di Kanoo Studio yang memiliki fokus di bidang *digital advertising*. Kanoo Studio terletak di Jl. Darwin Timur No.25, Gading Serpong, Tangerang, Banten. Jasa yang ditawarkan oleh Kanoo Studio antara lain adalah *photography*, *videography*, *layouting*, dan *social media campaign and management*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang yang dilaksanakan penulis bermaksud untuk memenuhi kewajiban sekaligus syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain. Dengan kerja magang ini, penulis ingin merasakan secara langsung bekerja dalam industri kreatif sebagai desainer grafis sekaligus memperdalam dan memperluas pengetahuan penulis dalam hal desain grafis.

Berikut adalah tujuan penulis memilih Kanoo Studio sebagai tempat melaksanakan kerja magang:

1. Menerapkan secara langsung ilmu yang diperoleh penulis selama masa kuliah di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memperdalam pengetahuan dalam desain dan fotografi.
3. Merasakan secara langsung kerja dalam industry kreatif serta cara berkomunikasi dengan klien.
4. Memperluas koneksi.

1.3. Waktu dan Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan kerja magang, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara harus terlebih dahulu dinyatakan lulus minimal 100 SKS mata kuliah, memiliki IPK minimal 2.00, maksimal dua nilai D, dan tidak mempunyai nilai E dalam transkrip akademik. Mahasiswa juga diwajibkan sudah lulus mata kuliah *Academic Writing* untuk dapat mengambil mata kuliah *internship* pada saat KRS.

Proses pengajuan magang dimulai dengan mengisi dan memperoleh *approval* dari coordinator magang pada formulir KM1 yang berisikan nama dan kontak perusahaan yang diminati. Setelah itu dilanjutkan dengan KM2 yang adalah surat pengantar kerja magang yang dilampirkan dalam lamaran kerja dan dikirimkan ke perusahaan yang telah disetujui pada KM1.

Penulis mengirimkan email untuk pengajuan kerja magang kepada Kanoo Studio pada tanggal 12 Juli 2019 yang berisikan perkenalan diri, maksud pengajuan kerja magang, dan dilengkapi dengan surat KM2, CV dan *portfolio* penulis. Kemudian penulis memperoleh jawaban pada tanggal 15 Juli yang kemudian diikuti dengan wawancara pada tanggal 16 Juli 2019. Penulis diwawancarai oleh *account*

executive Kanoo Studio dan diberikan informasi mengenai Kanoo Studio, beserta *jobdesc* secara umum.

Kemudian pada tanggal 17 Juli 2019, penulis menerima jawaban bahwa penulis diterima untuk melaksanakan kerja magang di Kanoo studio efektif tanggal 22 Juli 2019. Pada tanggal 24 Juli 2019, Kanoo Studio mengeluarkan surat penerimaan kerja magang yang kemudian penulis serahkan kepada pihak Univesitas Multimedia Nusantara untuk memperleh KM3 sampai dengan KM7