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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, terutama kehidupan sosial masyarakat. Media sosial merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat, khususnya di Indonesia. Media sosial digunakan masyarakat untuk bersosialisasi dengan individu lainnya yang ada di berbagai daerah ataupun negara. Selain itu, saat ini media sosial juga digunakan oleh para produsen untuk mempromosikan produk dan jasa yang mereka tawarkan kepada masyarakat. Untuk mempromosikan produk dan jasa secara baik, diperlukan pengetahuan mengenai *digital marketing* agar kampanye produk maupun promosi yang dilakukan melalui media sosial dapat berjalan dengan lancar dan berhasil.

PT Warhol Interaktif Indonesia (Warhol Agency) merupakan tempat penulis menjalani praktek kerja magang. PT Warhol Interaktif Indonesia adalah sebuah *agency* yang berfokus di bidang desain grafis dan *digital marketing management*. Warhol telah menerima proyek dari berbagai perusahaan besar, seperti Microsoft. Alasan penulis memilih Warhol sebagai tempat praktek kerja magang adalah ketertarikan penulis dalam dunia *digital marketing management* yang belum pernah penulis ketahui sebelumnya. Selain itu, proyek kampanye produk yang telah dikerjakan oleh Warhol Agency juga menarik perhatian dari penulis untuk mengetahui bagaimana cara mereka membuat proyek kampanye produk yang baik dan berhasil.

Praktek kerja magang yang menjadi salah satu mata kuliah di Universitas Multimedia Nusantara mendukung mahasiswa aktif untuk mendapat ilmu yang baru mengenai dunia kerja, terutama bagi mahasiswa program studi *Visual Brand Design*, untuk mengimplementasikan ilmu serta soft skill yang didapatkan selama menjalani perkuliahan di dunia kerja. Melalui kegiatan praktek kerja ini, penulis

berharap mendapatkan ilmu baru, mengukur kemampuan diri dalam dunia kerja, serta mengetahui kebutuhan dan perkembangan desain di masyarakat di era digital saat ini.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan praktek kerja magang yang penulis lakukan selama dua setengah bulan merupakan bagian dari kurikulum yang telah dibuat oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat kelulusan dari mata kuliah *Internship*. Mata kuliah *Intership* merupakan mata kuliah wajib yang perlu diambil sebagai syarat kelulusan dalam memperoleh gelar S1. Praktek kerja magang ini dilakukan dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

a. Memberikan mahasiswa kesempatan untuk mendapatkan pengalaman di dalam dunia kerja yang akan dihadapi pada masa depan.
b. Mengimplementasikan ilmu serta pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan di dunia kerja.
c. Memperluas pengetahuan mengenai desain grafis dan *digital marketing management*.
d. Memahami proses kerja kreatif yang dilakukan dalam PT Warhol Interaktif Indonesia.
e. Melatih dan meningkatkan kemampuan komunikasi, keterampilan dalam mendesain, kesabaran, kreativitas, dan bekerja sama dengan *team*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan praktek kerja magang yang penulis lakukan, terdapat peraturan mengenai prosedur dan waktu dari Universitas Multimedia Nusantara dan PT Warhol Interaktif Indonesia yang perlu ditaati oleh penulis.

1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswa untuk menjalani praktik kerja magang minimal 320 jam kerja atau sekitar 40 hari kerja. Pelaksanaan mata kuliah *Internship* dapat dilakukan oleh mahasiswa pada

perkuliahan semester 7 atau 8 yang dapat dilakukan selama jeda perkuliahan atau selama perkuliahan sedang berlangsung. PT Warhol Interaktif Indonesia tidak memberikan batas minimal waktu praktik kerja magang, sehingga penulis dapat memilih durasi praktik kerja magang yang penulis akan jalani.

Penulis akhirnya memulai praktek kerja magang tepat pada tanggal 15 Agustus 2019 dan berakhir pada 31 Oktober 2019. Praktek kerja berlangsung pada setiap hari kerja, yakni Senin hingga Jum'at, mulai pukul 9:00 WIB hingga pukul 18:00 WIB, tetapi jam kantor dapat bertambah menyesuaikan pekerjaan yang sedang dilakukan pada hari tertentu. Untuk waktu istirahat makan siang dimulai pukul 12:00 hingga 13:00 WIB. Penulis dapat hadir pada jam berapa saja selama jam kantor masih berlangsung, namun penulis memilih mengikuti jam kantor yang telah ditentukan oleh Warhol Agency. Pekerjaan dilakukan menyesuaikan jam kerja yang ada, karena pihak kantor tidak merekomendasikan melakukan pekerjaan hingga jam lembur.

2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mengikuti prosedur yang sudah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara, pertama penulis mengajukan sejumlah perusahaan yang sesuai dengan minat penulis melalui form KM 01 yang akan diverifikasi oleh dosen Koordinator Magang. Setelah diverifikasi oleh dosen Koordinator Magang, KM 01 ditandatangani oleh Kaprodi Desain Komunikasi Visual, KM 02 atau surat pengantar magang diberikan kepada mahasiswa untuk kelengkapan pada saat mengajukan praktek kerja magang di perusahaan yang dituju.

Tanggal 12 Agustus 2019, penulis mengirimkan *CV*, *portfolio*, surat pengantar magang, serta surat lamaran melalui e-mail kepada PT Warhol Interaktif Indonesia. Penulis mendapat balasan melalui telepon dari perusahaan pada tanggal 14 Agustus 2019 dan penulis diminta untuk datang ke kantor untuk diwawancarai keesokan harinya. Penulis diwawancarai oleh

CEO dari PT Warhol Interaktif Indonesia, dan pada hari itu juga, penulis diminta untuk dapat memulai praktek kerja magang. Penulis mendapatkan surat penerimaan kerja magang dari Warhol, kemudian surat tersebut diberikan kepada admin DKV dan BAAK dan penulis mendapatkan KM 03 (Kartu Kerja Magang), KM 04 (Lembar Kehadiran Kerja Magang), KM 05 (Lembar Realisasi Kerja Magang), KM 06 (Lembar Penilaian Kerja Magang), dan KM 07 (Formulir Persetujuan Laporan Magang) yang harus dipenuhi selama praktek kerja magang berlangsung. Dalam pelaksanaan praktek kerja magang, penulis perlu menyiapkan peralatan mendesain pribadi, seperti laptop dan *software* untuk merealisasikan pekerjaan penulis selama praktek magang berlangsung.