



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

Secara pribadi, penulis sering membeli kebutuhan sehari-hari di mall karena berisikan tenan-tenan ternama sehingga penulis memiliki kepercayaan pribadi terhadap suatu *brand*. Selain itu, mall memiliki berbagai macam kebutuhan konsumen yang dapat ditemukan dalam satu tempat seperti tenan pakaian, hiburan, *event*, obat medis, elektronik dan sebagainya. Dengan banyaknya tenan dapat mempermudah penulis untuk membeli kebutuhan pribadi tanpa pergi ke tempat lain. Dengan keahlian penulis sebagai desainer grafis, penulis ingin terlibat dalam periklanan di mall.

Penulis memiliki ketertarikan desain grafis khususnya pada bidang *layouting*, ilustrasi dan fotografi. Seluruh tenan memerlukan media-media yang berisikan tentang informasi yang ingin disampaikan dipadukan dengan seni untuk menarik perhatian konsumen. Hasil media sebagian besar menggunakan teknik *layouting* yang nyaman untuk dibaca dengan foto sebagai wujud asli dari sebuah produk atau acara yang akan datang.

Untuk saat ini, terdapat tenan-tenan yang belum membuka usahanya di mall sehingga ditutup dengan triplek berwarna putih. Pihak pengelola Mall @Alam Sutera memiliki kebijakan bahwa ruang tenan yang awalnya hanya triplek berwarna putih wajib diberi visual yang menarik agar konsumen nyaman dan tertarik untuk melakukan *selfie* dengan visual tersebut. Kebijakan tersebut menjadi salah satu daya tarik penulis untuk membuat ilustrasi di mall.

Mall @Alam Sutera memiliki *workshop* rutin setiap hari sabtu yang bernama Futopia *Workshop*. Pihak pengelola membuat *workshop* kecil dengan gratis atau berbiaya terjangkau seperti, *tutorial* melukis, *make up*, menari, pembuatan keramik, dan lain sebagainya. Tujuannya adalah membangun komunitas para penghuni Alam Sutera yang menjadikan mall sebagai pusat perkumpulan utama. Selain *workshop*, terdapat juga *event* yang tidak kalah menarik seperti

pameran lukisan, *pet show*, *chinese new year*, dan sebagainya. Seluruh acara tidak luput dari dokumentasi. Baik foto atau video yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai asset perusahaan untuk membuat promosi di kemudian hari. Alasan tersebut sebagai salah satu daya tarik saya untuk mendokumentasikan acara dalam bentuk foto di mall tersebut.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara memiliki kebijakan bahwa seluruh mahasiswa dan mahasiswi tingkat akhir wajib untuk melaksanakan pembekalan kerja nyata atau magang di perusahaan yang telah disetujui. Kebijakan tersebut sebagai salah satu syarat kelulusan untuk seluruh mahasiswa.

Menurut penulis, pembekalan kerja nyata memiliki tujuan bervariasi yang berguna untuk masa depan. Khususnya bagi mahasiswa dan mahasiswi *Visual Brand Design*, dituntut untuk menerapkan ilmu – ilmu desain grafis yang didapat selama kuliah ke dunia kerja. Seluruh hasil desain penulis akan menjadi hak milik mall sehingga dapat digunakan untuk keperluan mall seperti promosi.

Penulis secara tidak langsung belajar untuk mengatur waktu yang efisien dengan cara mengolah desain mana yang dijadikan prioritas utama pada hari tertentu agar sesuai dengan jadwal. Dalam proses pembuatan suatu informasi, penulis tidak dapat bekerja sendiri sehingga mewajibkan diri untuk berkenalan dan berkoordinasi dengan desainer lain dan divisi lain yang bersangkutan. Kejujuran menjadi kunci utama untuk membangun sebuah kepercayaan dengan desainer lain, divisi lain, dan atasan. Penulis menggunakan kesempatan ini bukan hanya untuk melaksanakan kewajiban melainkan menjadikan sebagai sumber pengalaman dan pengetahuan untuk mengembangkan keahlian desain grafis pribadi di masa depan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis bekerja pada hari kantor selama 9 jam. Dipotong dengan jam istirahat siang maka menjadi 8 jam perhari. Proses pelaksanaan magang berurusan dengan BAAK, HRD Theresia, dan Andrian Saputra. Lebih lengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut.

1.3.1 Waktu pelaksanaan kerja magang

Sebelum melaksanakan kewajiban, penulis diwajibkan melakukan kontrak kerja dengan pihak PT. Alam Sutera pada pukul 09.00 WIB tanggal 24 Februari 2020 di Gedung *Synergy*, Alam Sutera, Tangerang Selatan. Penulis dibantu dengan salah satu *Public Relation* PT. Alam Sutera bernama Theresia. Berdasarkan surat kontrak, penulis dapat melaksanakan kewajibannya mulai dari tanggal 24 Februari 2020 hingga 19 Juni 2020. Penulis ditempatkan di dalam departemen komunikasi visual.

Hari kerja terdapat 5 hari, mulai dari senin hingga jumat lalu masuk pada jam kerja dari 08.30 WIB hingga 17.30 WIB selama 8 jam yang dipotong dengan jam istirahat. Mengingat bahwa pandemik virus Covid-19 yang sedang melanda Indonesia, PT. Alam Sutera memutuskan untuk melakukan program *Work From Home* kepada seluruh karyawan dan anak magang dari tanggal 23 Maret 2020 hingga 26 Mei 2020.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan beberapa prosedur pelaksanaan magang yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Tujuannya adalah agar pihak kampus dapat memantau kinerja dan perkembangan penulis selama melaksanakan kegiatan magang.

Hal paling pertama adalah mengikuti seminar pembekalan magang yang berisikan tentang KM. Lalu penulis mengajukan form KM 01. Formulir ini terdapat daftar – daftar perusahaan yang diminati penulis untuk diserahkan ke koordinator magang, Aditya Satyagraha. Sebelum mengisi, penulis melakukan riset tentang studio dan perusahaan yang menarik agar sesuai dengan ekspektasi. Proses pengesahan KM 01 memerlukan waktu kurang lebih 7 hingga 14 hari.

Setelah KM 01 diverifikasi, penulis mendatangi admin DKV untuk menukar KM 02 yang berisikan tentang surat keterangan mahasiswa Universitas Multimedia

Nusantara yang kemudian diserahkan ke perusahaan dan studio yang disetujui oleh coordinator magang. Penulis membuat CV dan portfolio yang kemudian dikirim ke perusahaan yang disetujui melalui *email*. Terdapat 3 perusahaan yang memanggil penulis untuk melakukan wawancara yaitu PT. Alam Sutera Tbk, PT. Cerita Bahagia (Bridestory), dan PT. Astra Property. Diantara 3 perusahaan tersebut, PT. Alam Sutera yang lebih dahulu memberi informasi ke penulis untuk diwawancara. Akan tetapi PT. Cerita Bahagia dan PT. Astra Property terlambat memberi informasi kepada penulis sehingga penulis tidak dapat memenuhi panggilan perusahaan untuk wawancara.

Penulis memenuhi panggilan wawancara dari PT. Alam Sutera di kantor *management Mall @ Alam Sutera*. Andrian Saputra selaku *Head of Event & Promotion Department* dan Arief Setiawan selaku karyawan desainer sebagai pewawancara. Beliau memberikan ujian kecil yaitu membuat *feed* Instagram dan konsep *photobooth*. Alhasil, penulis diterima di mall @ Alam Sutera.

Penulis melakukan tanda tangan kerja kontrak di gedung *Synergy* sekaligus meminta surat keterangan diterima perusahaan pada Theresia. Penulis memberi *fotocopy* surat tersebut untuk diserahkan ke BAAK sebagai syarat mengambil KM 03–KM 07. Sedangkan surat asli diserahkan ke admin DKV sebagai syarat untuk absen kehadiran kerja.