



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

Praktik kerja magang atau *internship* merupakan suatu program pelatihan kerja dimana mahasiswa mendapat kesempatan untuk belajar dan merasakan dunia kerja secara langsung di bawah naungan perusahaan yang berkaitan. Umumnya, praktik kerja magang berguna untuk memberikan mahasiswa pengalaman kerja awal sehingga nantinya mampu untuk bersaing di dunia kerja yang sesungguhnya. Pada saat magang, mahasiswa diharapkan mampu untuk beradaptasi dan berkembang dalam dunia industri, membangun relasi terhadap sesama rekan kantor, dan menerapkan ilmu yang sudah didapat untuk sisa masa perkuliahan.

Universitas Multimedia Nusantara memfasilitasi dan memberi kesempatan kepada mahasiswanya untuk melakukan praktik kerja magang sesuai dengan minat mahasiswa yang dapat diambil melalui mata kuliah *internship* pada semester 7 atau 8. Dalam kesempatan ini, penulis melakukan kerja magang di semester 7, dimana nantinya ilmu dan pengalaman yang sudah diperoleh akan dipergunakan untuk merancang tugas akhir, *CV*, dan *portfolio* kerja penulis kelak.

Penulis melakukan *internship* di salah satu studio desain grafis di Jakarta, yaitu Thinking*Room atau PT. Thinking Room Indonesia. Keingintahuan penulis terhadap *branding*, proses kerja yang baik dan benar, pola pikir eksploratif, dan eksekusi penyelesaian masalah yang maksimal mendorong penulis untuk melakukan *internship* di studio Thinking*Room. Terlebih lagi Thinking*Room memiliki program kurikulum untuk *intern* yang mendorong penulis untuk dapat lebih memahami materi tipografi dan *branding* secara komprehensif.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang penulis tempuh selama kurang lebih 3 bulan merupakan bagian dari kurikulum Universitas Multimedia Nusantara untuk memenuhi syarat

mata kuliah *internship* di semester 7. Mata kuliah *internship* merupakan mata kuliah wajib yang dimaksudkan untuk:

- 1) Memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa tentang bagaimana dunia kerja yang aktual dan relevan setelah lulus nanti.
- 2) Mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama proses kuliah pada dunia kerja profesional.
- 3) Memahami proses berpikir kreatif, eksplorasi visual, dan cara kerja efektif dalam studio desain grafis sehari-hari.
- 4) Memperluas wawasan mengenai desain grafis khususnya *typography* dan *branding*.
- 5) Belajar untuk disiplin dan berkomitmen dalam menyelesaikan tanggungan pekerjaan yang diberikan sesuai waktu yang ditentukan.
- 6) Mengasah kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam sebuah tim.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam menjalankan praktik kerja magang, terdapat beberapa aturan waktu dan prosedur baik dari Universitas Multimedia Nusantara maupun Thinking*Room yang harus diikuti:

1) Waktu Pelaksanaan Magang

Sesuai ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara mengenai praktik kerja magang, proses magang dilaksanakan pada saat memasuki semester 7 atau 8 dan atau saat jeda semester 7. Durasi pelaksanaan magang yang telah ditentukan adalah 40 hari kerja dengan ketentuan minimal 320 jam kerja. Namun, sesuai dengan ketentuan Thinking*Room, proses kurikulum *internship* dilaksanakan selama minimal 3 bulan.

Penulis melakukan praktek kerja magang pada semester 7 tepatnya dimulai tanggal 5 Agustus 2019 sampai dengan 4 November 2019. Proses magang berlangsung dari senin hingga jumat mulai pukul 10.00 WIB hingga pukul 19.00 WIB dengan istirahat makan siang pukul 12.00 hingga 13.00 WIB.

2) Prosedur pelaksanaan kerja magang

Sesuai ketentuan prosedur magang dari Universitas Multimedia Nusantara, penulis terlebih dahulu mengajukan daftar opsi perusahaan sesuai minat penulis yang disusun dalam form KM-01. Setelah disetujui, surat pengantar magang diberikan untuk dilampirkan bersama *Curriculum Vitae* dan *portfolio* saat melamar di perusahaan yang disetujui.

Dengan *CV*, *portfolio*, *internship letter*, beserta surat pengantar magang, penulis mengirimkan surel lamaran magang ke Thinking*Room pada 9 Juli 2019. Penulis mendapat balasan di hari yang sama untuk datang wawancara pada hari Kamis tanggal 11 Juli 2019. Namun karena penulis berhalangan untuk hadir di waktu yang ditentukan, maka proses wawancara diundur menjadi hari Jumat, 12 Juli 2019 pukul 15.00 WIB.

Proses wawancara dilakukan oleh Eric Widjaja (*Creative Director, Founder*), Ritter Willy Putra (*Art Director*), dan Bram Patria Yoshugi (*Senior Graphic Designer*). Keesokan seninnya, penulis mendapat *e-mail* pemberitahuan berupa *acceptance letter of internship* yang menyatakan bahwa penulis diterima sebagai salah satu *intern* di Thinking*Room untuk periode Agustus s.d. November 2019.

Kemudian *acceptance letter* tersebut diajukan ke administrasi DKV dan BAAK untuk memperoleh KM-03 hingga KM-07. Kartu magang ini wajib diisi oleh penulis selama proses kerja magang berlangsung.

Dalam pelaksanaan kerja magang, setiap pekerjaan yang diberikan kepada penulis terlebih dahulu di *brief* oleh *art director* maupun *senior graphic designer* yang bersangkutan agar dapat menyamakan persepsi dan memahami konsep keseluruhan pekerjaan yang akan diberikan. Selanjutnya, penulis bebas melakukan eksplorasi desain tentunya dengan bimbingan dan konsultasi dari *art director* atau *senior graphic designer* yang bersangkutan.