



### **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**

*Internship* atau praktek kerja magang adalah salah satu syarat kelulusan wajib di Universitas Multimedia Nusantara. Pada program studi Desain Komunikasi Visual pun tidak berbeda, mahasiswa tingkat akhir akan menjalani kerja magang untuk memperoleh gelar sarjana (S.Ds). Praktek kerja magang diperlukan oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual (atau Desain Grafis) untuk mengaplikasikan ilmu yang dipelajarinya selama perkuliahan ke dalam kehidupan nyata. Selama kerja magang, mahasiswa akan berinteraksi dengan pelaku industri kreatif profesional yang sudah lebih berpengalaman dan berpeluang untuk mengasah kemampuan artistik dan inovasi. Selain itu, kerja magang berpotensi untuk mengajarkan mahasiswa untuk bekerja sesuai dengan standar industri dan mendapatkan relasi baru yang akan berguna dalam jangka panjang di dunia profesional (2019).

Pada awal Desember 2019, penulis melakukan praktek kerja magangnya sebagai desainer grafis di PT Semarak Udaya Nirwasana (SUNVisual), sebuah studio desain grafis di Tangerang Selatan. Pekerjaan SUNVisual meliputi identitas visual, komunikasi, interaksi, dan desain ruang. SUNVisual didirikan pada tahun 2009 oleh Ismiaji Cahyono dan hingga saat ini memiliki cakupan klien yang beragam dari individu hingga korporasi (t.t.).

Penulis memilih SUNVisual sebagai tempat melaksanakan praktek kerja magangnya karena ingin mempelajari cara kerja sebuah studio desain grafis, mendapatkan pengalaman nyata berkoordinasi di dalam sebuah tim desain, dan belajar menemukan solusi kreatif yang tepat dari klien. Melalui praktek kerja magang ini, penulis berharap dapat memiliki gambaran yang semakin konkret terhadap desain grafis di tengah industri kreatif Indonesia yang semakin kompetitif tidak hanya sebagai bidang keilmuan, tetapi sebagai profesi yang berlandaskan keahlian dan keterampilan. Penulis menilai SUNVisual sebagai salah satu pelaku

industri kreatif di bidang desain grafis yang telah berpengalaman sehingga merupakan tempat yang tepat untuk mencari pengalaman yang diharapkan.

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

Menurut Erstad (2016) dan diambil dari Buku Panduan Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara (Satyagraha, 2019), praktek kerja magang yang dilaksanakan memiliki beberapa maksud dan tujuan antara lain sebagai berikut:

1. Sebagai syarat wajib kelulusan dan memperoleh gelar sarjana (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara
2. Mendapatkan pengalaman kerja di lingkungan yang profesional
3. Mendapatkan *network* di bidang terkait yaitu bidang kreatif
4. Mempelajari kemampuan dan keterampilan baru yang tidak didapatkan selama perkuliahan
5. Mengimplementasikan kemampuan dan keterampilan yang dipelajari selama perkuliahan ke dalam pekerjaan nyata
6. Mendapatkan validasi terhadap pilihan karir di bidang desain grafis
7. Meningkatkan kemampuan bekerja (*employability*)
8. Memahami peran desainer grafis di masyarakat

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

Penulis menjalani praktek kerja magang di SUNVisual selama periode tiga bulan sesuai yang disepakati pada surat penerimaan kerja magang, dimulai pada tanggal 2 Desember 2019 hingga 14 Februari 2020. Jam kerja studio dimulai pada pukul 9:00 hingga 17:00 WIB, dengan jam istirahat makan siang pada pukul 12:00 hingga 13:00 WIB. Total durasi jam kerja magang yang dijalani penulis sudah memenuhi batas minimal yang ditentukan dalam mata kuliah *Internship* Universitas Multimedia Nusantara yaitu 320 jam kerja.

Pada hari Jumat, 10 Mei 2019, penulis mengikuti kegiatan Pembekalan Magang Program Studi DKV yang diadakan di Student Lounge, UMN sebagai salah satu syarat wajib mengambil mata kuliah *Internship*. Setelah itu, penulis mengajukan formulir KM01 yang berisi 5 nama perusahaan yang berbeda. Formulir KM01 ini diserahkan kepada dosen koordinator magang melalui admin Program Studi DKV UMN untuk diverifikasi. Setelah proses verifikasi selesai, penulis mendapatkan formulir KM02 berupa Surat Pengantar Magang.

Penulis mengirimkan surel lamaran kerja magang dengan lampiran tautan *curriculum vitae* dan portofolio kepada SUNVisual pada hari Senin, 30 September 2019. Di hari yang sama, penulis mendapatkan balasan surel dan undangan wawancara pada hari Rabu, 2 Oktober 2019. Pada hari wawancara, penulis diminta untuk melengkapi beberapa dokumen antara lain portofolio cetak, CV cetak, surat pengantar magang, dan transkrip nilai dari universitas. Wawancara dilakukan di studio SUNVisual dengan Ismiaji Cahyono selaku *Creative Director* di hari yang disepakati. Dari hasil wawancara, penulis mendapatkan keputusan penerimaan magang dan dapat memulai kerja magang di SUNVisual pada hari Senin, 2 Desember 2019.

Setelah mendapatkan surat penerimaan magang dari SUNVisual, penulis menyerahkan dokumen tersebut ke pihak BAAK UMN dan Prodi DKV UMN dan mendapatkan formulir KM03 sampai KM06 yang harus diisi selama kegiatan kerja magang berlangsung dan KM07 yang diisi setelah penulisan laporan magang dan verifikasi isinya selesai dilakukan oleh pembimbing magang dan penanggung jawab di tempat kerja magang.

Pada tanggal 2 Desember 2019, penulis memulai praktek kerja magangnya di SUNVisual. Tanggung jawab penulis di studio adalah melakukan pekerjaan yang diberikan dari hasil meeting, melaporkan update progres pekerjaan, dan melakukan asistensi dan revisi sesuai *feedback* dari *Creative Director*, dan membuat *final artwork* sesuai kebutuhan proyek.