



### **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**

Apa yang dipelajari di dalam kelas tak selalu berlaku hitam-putih pada dunia kerja. Ada variabel-variabel lain yang harus dipertimbangkan dalam penerapannya di dunia kerja. Praktik kerja magang adalah salah satu wujud usaha Universitas Multimedia Nusantara dalam mengenalkan mahasiswa pada praktik dunia kerja. Pada kesempatan praktik kerja magang, mahasiswa dapat mempelajari dinamika dunia kerja secara langsung, serta berkesempatan menerapkan ilmu yang sudah dipelajari pada bangku kuliah secara nyata.

Sejak aktif menjadi relawan dalam sebuah organisasi non-profit yang berfokus pada pendidikan antarbudaya, penulis memiliki ketertarikan terhadap penerapan desain dalam pengalaman belajar seseorang. Dalam pengalaman bekerja penulis pun, hampir dalam setiap kesempatan, penulis memilih untuk bekerja pada perusahaan yang berfokus pada bidang pendidikan. Penulis ingin mendalami pengalaman bekerja pada perusahaan yang memiliki produk pendidikan untuk menjadi mengenal prospek pekerjaan yang bersinggungan dengan ilmu yang dipelajari penulis dalam industri tersebut. Atas dasar cerita seorang kawan penulis, penulis ingin bekerja magang di Lingkaran untuk mendalami sisi lain desain yang dapat digabungkan dengan desain komunikasi visual, yaitu *experience design* yang diterapkan dalam konteks pendidikan. Penulis memulai kerja magang di saat yang tepat, karena Lingkaran sedang mengembangkan platform Lepas. Lepas adalah sebuah platform pekerja lepas yang dikembangkan sebagai respon Lingkaran terhadap pandemi yang sedang terjadi. Melalui pengembangan tersebut, penulis berkesempatan mempelajari proses desain dari hulu ke hilir.

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

Sebagaimana yang tertulis pada Buku Saku Kurikulum DKV (2018), tujuan kerja magang adalah untuk mencapai kompetensi utama di mana mahasiswa dapat menghubungkan dan membuktikan apa yang telah dipelajari di kelas dan membangun *soft skill* dan *hard skill* pada tempat kerja. Di samping itu, secara

pribadi, maksud dan tujuan penulis dalam mengikuti kerja magang adalah penulis ingin mengenalkan diri pada desain *user interface* dan *user experience* (UI/UX). Penulis ingin mengenal dunia desain lain yang kini sedang memiliki banyak permintaan dalam berbagai industri.

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

Setelah nilai semester 6 telah keluar, penulis segera mengajukan KM 1 kepada admin FSD. Pada awalnya, penulis mengajukan perusahaan Milestone, Kamarupa, Lingkaran, Pustaka Lebah, dan VMLY&R Indonesia. Kelima perusahaan yang penulis ajukan segera disetujui pada tanggal 26 Juni 2020 dan penulis segera mendapatkan KM 2 berupa Surat Pengantar Magang.

Penulis segera mengirimkan lamaran beserta KM 2 kepada perusahaan yang telah disetujui. Awalnya, penulis mendapatkan undangan wawancara dari Kamarupa dan VMLY&R Indonesia. Namun, penulis memutuskan untuk tidak melanjutkan aplikasi karena alasan terkait kondisi pandemi. Di sisi lain, Lingkaran membalas pada tanggal 30 Juni 2020 untuk mengundang penulis untuk diwawancarai via Google Meet dan mengharuskan penulis untuk mengisi dua tes kepribadian.

Setelah penulis mengisi tes tersebut, penulis melaksanakan tes wawancara pada tanggal 1 Juli 2020. Awalnya, penulis mengajukan diri untuk bekerja magang sebagai desainer grafis. Namun, Wendy Pratama, founder dari Lingkaran, menawarkan penulis untuk mengisi posisi bekerja magang sebagai desainer UI/UX. Penulis pun mengiyakan tawaran tersebut. Pada tanggal 6 Juli 2020, Lingkaran mengirimkan Internship Letter sebagai tanda penerimaan penulis sebagai UI/UX Design Intern. Penulis segera menandatangani surat tersebut dan memulai hari pertama kerja magang di tanggal 8 Juli 2020.

Untuk memenuhi syarat minimal 320 jam kerja dalam periode kerja magang, penulis melakukan kerja magang selama 3 bulan. Jam kerja berlaku pada hari Senin sampai Jumat, dimulai dari jam 10.00-18.00. Perusahaan memberlakukan istirahat dari jam 12.00-13.00. Secara efektif, jam kerja terhitung 7 jam per hari. Ketika Semester Gasal 2020/2021 sudah dimulai, penulis mengambil 3 kelas yang memotong jam kerja sebesar 6 jam per minggu. Tetapi, hal tersebut sudah dikomunikasikan dan tidak mengganggu jam kerja.