

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri Desain Komunikasi Visual di Indonesia pada masa ini sudah berkembang dengan sangat pesat, hal ini sejalan dengan berkembangnya teknologi dari segala bidang. Sudah semakin banyak bidang desain yang ada pada saat ini, salah satunya adalah *digital design* atau desain yang berfokus pada media digital seperti *website* dan media sosial. Kedua media tersebut dapat berperan besar dalam bertumbuhnya suatu perusahaan atau *brand* ditengah zaman modern ini sehingga menjadikannya sebagai suatu kebutuhan yang penting.

Sejalan dengan kebutuhan desain dari perusahaan atau *brand*, dibutuhkan peran desainer yang berpengalaman dan dapat menghadirkan solusi kreatif dalam setiap desain. Melihat pentingnya hal tersebut, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswa untuk mengambil mata kuliah *Internship* agar dapat melakukan praktik kerja magang pada semester akhir. Selain menjadi salah satu syarat kelulusan dari universitas, kegiatan kerja magang ini dapat membantu mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan, dan mempelajari hal-hal baru dalam dunia kerja profesional.

Berdasarkan hal tersebut, Universitas Multimedia Nusantara memberikan kebebasan kepada para mahasiswa untuk mencari dan mengajukan perusahaan sebagai tempat magang. Pada akhirnya, penulis memutuskan untuk melamar magang di Dreambox Branding Consultant. Perusahaan ini sudah berdiri sejak tahun 2012 dan dikenal dengan banyak pengalamannya dalam menangani proyek besar dari berbagai klien ternama di Indonesia. Penulis diberikan kepercayaan untuk melaksanakan praktik kerja magang dengan posisi sebagai *digital designer* dalam divisi *web & digital design*. Dengan menjalani praktik kerja magang di Dreambox Branding Consultant, penulis berharap dapat mempelajari hal-hal baru dalam dunia kerja, mengembangkan kreativitas desain dan ikut berkontribusi dalam perusahaan tempat penulis magang. Selain itu, penulis dapat menambah portfolio melalui karya-karya hasil desain selama mengikuti magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik kerja magang di Dreambox Branding Consultant dengan maksud untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Adapun tujuan dari pelaksanaan praktik kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman bekerja secara profesional dengan menangani proyek-proyek di perusahaan.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan dan mempelajari hal-hal baru selama magang.
3. Meningkatkan kemampuan penulis dalam hal desain dan kreativitas berpikir dalam menyelesaikan setiap proyek yang dikerjakan.
4. Memperluas dan membangun relasi dengan rekan kerja baru.
5. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, dan kedisiplinan diri.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan praktik kerja magang, terdapat beberapa aturan terkait pekerjaan dan prosedur magang yang diberikan oleh Dreambox Branding Consultant dan Universitas Multimedia Nusantara yang harus dipatuhi penulis.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa wajib mengikuti praktik kerja magang pada semester akhir perkuliahan. Sesuai dengan ketentuan, penulis harus menyelesaikan minimal 320 jam kerja atau setara dengan bekerja 8 jam per hari selama 40 hari di perusahaan tempat magang.

Penulis memulai praktik kerja magang di Dreambox Branding Consultant pada tanggal 1 Februari 2021. Terkait dengan masa pandemi Covid-19 di Indonesia, perusahaan menerapkan WFH (*work from home*) untuk semua anggota perusahaan. Pada masa ini, perusahaan tetap menerapkan jam kerja yang sama seperti jam kerja WFO (*work from office*), yaitu pada hari Senin sampai Jumat pada pukul 09.00 sampai 18.00 dengan jeda istirahat selama satu jam (pukul 12.00 sampai 13.00).

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada pelaksanaan praktik kerja magang, Universitas Multimedia Nusantara memberikan prosedur dan persyaratan yang harus diikuti oleh semua mahasiswa peserta magang. Untuk mengikuti kerja magang, mahasiswa diwajibkan sudah mengambil dan lulus mata kuliah sampai 100 SKS, lulus mata kuliah *Academic Writing*, memiliki nilai IPK dengan minimal angka 2,00, tidak memiliki nilai E pada keseluruhan mata kuliah yang telah diikuti, dan sudah mengikuti pembekalan magang.

Setelah memenuhi semua persyaratan yang dibutuhkan, penulis mengisi dan mengajukan KM 01 pada tanggal 11 Januari 2021. Selanjutnya, penulis menunggu verifikasi pengajuan perusahaan magang dari Dosen Pembimbing Akademik dan Koordinator Magang. Pada tanggal 13 Januari 2021, penulis mendapatkan KM 02 atau surat pengantar magang melalui *e-mail* admin FSD. Penulis kemudian melakukan lamaran magang ke Dreambox Branding Consultant pada tanggal 22 Januari 2021 dengan mengirim *e-mail* berisi portofolio, *curriculum vitae*, dan surat pengantar magang. Setelah menunggu beberapa hari, penulis dihubungi oleh Andri Rosdian Fauzi selaku *Human Resource* di Dreambox Branding Consultant untuk melakukan wawancara pada tanggal 27 Januari 2021. Selanjutnya, penulis menunggu sampai tanggal 29 Januari dan *Human Resource* memberitahukan bahwa penulis diterima perusahaan untuk melaksanakan praktik kerja magang mulai tanggal 1 Februari 2021.

Setelah mendapatkan surat penerimaan magang, penulis kemudian mengirimkan *e-mail* kepada admin FSD dan melampirkan surat tersebut saat pengisian data magang di my.umn.ac.id, serta mengunduh berkas KM 03 sampai KM 07. Selama menjalani praktik kerja magang, penulis mengisi berkas KM 03 sampai KM 07 yang kemudian diberikan tanda tangan oleh pembimbing lapangan sebagai kelengkapan dan bukti bahwa penulis telah mengikuti magang di perusahaan.