

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setelah menjalani masa perkuliahan dan mempelajari mengenai desain grafis selama 7 semester, sampailah saat di mana penulis menerapkan ilmu yang telah penulis peroleh selama perkuliahan ke dalam kehidupan nyata, yaitu praktek kerja magang atau *internship*. Praktek kerja magang ini difasilitasi dan diwajibkan oleh universitas guna memberikan pelatihan bagi mahasiswa yang menjalani untuk terlibat langsung dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Dalam melaksanakan program *internship* ini, mahasiswa dituntut tak hanya mampu merealisasikan *hard skill* yang telah diperoleh semasa perkuliahan, melainkan juga membutuhkan *soft skill* yang dimiliki oleh mahasiswa. Kedua kemampuan tersebut semakin diasah dan dilatih dalam pelaksanaan *internship* di tempat yang sudah ditentukan bersama pembimbing magang.

Penulis mengambil praktek kerja magang ini pada semester 8 dengan pertimbangan penulis sudah memiliki dan memperoleh beragam skill, baik *hard skill* dan *soft skill*, yang cukup untuk diterapkan pada dunia kerja. Program ini juga dipilih penulis untuk dijalani pada semester akhir sehingga membantu penulis dalam mempersiapkan diri sebelum menyelam lebih jauh ke dalam dunia kerja yang sesungguhnya setelah tamat masa perkuliahan.

Penulis memulai dengan mencari tempat magang, seperti studio desain dan *design agency* yang sedang membuka lowongan *internship*. Kemudian, penulis mengajukan KM1 pada pembimbing magang sehingga penulis dapat mendaftarkan diri dan mengirimkan CV serta portfolio pada perusahaan yang dituju oleh penulis melalui *e-mail*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan praktek kerja magang atau *internship* ini dilaksanakan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah *Internship* di Universitas Multimedia

Nusantara. Selama 3 bulan, penulis menjalankan masa *internship* ini yang berujung pada sidang akhir penulis dalam perkuliahan. Selain menjadi syarat kelulusan dan pemenuhan jenjang S1, terdapat beberapa tujuan lain dari *internship*, yaitu:

1. Memberi kesempatan dalam merealisasikan ilmu yang telah dimiliki ke dunia kerja nyata.
2. Semakin mengembangkan kemampuan *hard skill* dan *soft skill*.
3. Memberi bekal pengalaman sebagai persiapan sebelum menuju dunia kerja.
4. Melatih bekerja dalam tim dan berpikir kreatif dalam *branding agency*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan praktek kerja magang yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara memiliki beberapa ketentuan mengenai waktu kerja magang yang harus dijalani dan prosedur pelaksanaan yang harus diikuti oleh mahasiswa, baik dari universitas dan EGGHEAD *Branding Consultants*.

1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara menyediakan program praktek kerja magang yang wajib diambil oleh mahasiswa di semester 7 atau semester 8 masa perkuliahan. Mahasiswa diwajibkan untuk mengambil mata kuliah *Internship* sehingga dapat menjalani magang. Durasi *internship* yang diwajibkan dari universitas adalah selama 320 jam, setara dengan 40 hari atau 2 sampai 3 bulan masa kerja magang.

Penulis mulai melaksanakan program magang selama 3 bulan, yaitu sejak tanggal 22 Februari 2021 hingga 22 Mei 2021. Durasi magang ini telah disepakati dan dituliskan dalam *acceptance letter* yang diterima oleh penulis. EGGHEAD *Branding Consultants* memiliki jam kerja dalam seminggu yaitu Senin sampai dengan Jumat pada pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB setiap harinya. Terdapat pula jam makan siang dengan durasi 1 jam, yaitu dari jam 12.00 WIB hingga 13.00 WIB.

Sehubungan dengan adanya pandemi yang terjadi di Indonesia, EGGHEAD *Branding Consultants* melaksanakan kebijakan kerja dari rumah atau WFH (*Work From Home*) yang sudah dilaksanakan sejak Maret 2020 hingga saat ini. Penulis mengikuti kebijakan tersebut dan menjalani program magang dari rumah. Komunikasi dilakukan melalui berkirim pesan di Whatsapp dan juga Google Meet.

2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan program magang, penulis mengikuti berbagai prosedur yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Pada tahapan pertama sebelum mendaftarkan diri di tempat magang, penulis mengikuti sosialisasi penjelasan mengenai program praktek kerja magang yang dilaksanakan oleh program studi DKV di Universitas Multimedia Nusantara. Sosialisasi tersebut bersifat wajib dan menjadi syarat untuk mendapatkan surat KM01.

Selanjutnya, penulis memperoleh surat pengantar berupa surat KM02 yang didapatkan penulis setelah mengajukan nama 5 perusahaan yang dituju oleh penulis. Surat KM02 dikirimkan bersama dengan CV dan portofolio ketika melamar ke perusahaan yang penulis tuju, yaitu EGGHEAD pada 4 Februari 2021. Di hari yang sama, penulis mendapatkan *e-mail* berisi undangan wawancara yang dilaksanakan pada siang harinya pukul 13.00 WIB. Wawancara dilaksanakan melalui Google Meet bersama dengan Fabian Jastin dan Sherly Listianti yang merupakan *Brand Strategist* dari EGGHEAD. Setelah melalui proses wawancara, penulis menunggu hasil wawancara dan memperoleh kabar bahwa penulis diterima menjadi anggota *internship* EGGHEAD pada 8 Februari 2021.

Penulis kemudian mendapatkan *acceptance letter* yang menyatakan bahwa penulis menjadi bagian dari program magang EGGHEAD sebagai desainer yang dilaksanakan mulai 22 Februari 2021 sampai 22 Mei 2021. *Acceptance letter* yang diterima oleh penulis tersebut kemudian ditukarkan dengan KM03 sampai KM07.