

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menjalani perkuliahan sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, terdapat beberapa regulasi yang harus dipenuhi untuk mendapatkan kelulusan sebagai Sarjana Desain (S.Ds.), seperti jumlah poin SKKM tertentu, tugas akhir atau skripsi, dan pelaksanaan praktik magang.

Magang adalah sebuah usaha untuk mengembangkan kemampuan profesional, pengetahuan, keterampilan, wawasan luas, serta menguatkan *soft skills* para mahasiswa melalui pelaksanaan kerja praktik (Suharyanti, Murtini, Susilowati, 2015). Praktik magang penting untuk dilakukan oleh mahasiswa yang hendak lulus dari perkuliahan sebagai pembelajaran untuk mempelajari sistem kerja, melatih kesiapan, tanggung jawab, mengembangkan skill, komunikasi, profesionalitas, dan lain sebagainya untuk mempersiapkan mental mahasiswa menuju dunia kerja yang sesungguhnya.

Praktik magang sebagai desainer grafis dapat memperluas kreatifitas desainer dalam membuat konsep dan menciptakan suatu karya yang tak hanya memenuhi estetika keindahan desain, tetapi juga memiliki tingkat fungsional. Mahasiswa dapat belajar secara langsung bagaimana mengimplementasikan dan mempertanggungjawabkan sebuah karya desain pada dunia profesional dengan ilmu yang sudah didapat selama menjalani masa perkuliahan.

EGGHEAD *Branding Consultant* merupakan perusahaan agensi kreatif yang berbasis di Singapura dan Jakarta dengan spesialisasi penyusunan strategi *branding* dan solusi *branding*. EGGHEAD membuka kerja sama bisnis dengan klien dari seluruh dunia, yang bergerak dari berbagai bidang seperti makanan dan minuman, properti dan perhotelan, retail, finansial, dan lain sebagainya. Penulis memilih CV Pendekar Kepala Telur atau EGGHEAD *Branding Consultant* sebagai tempat praktik kerja magang karena penulis ingin mengasah kemampuan untuk bekerja bersama klien, mempelajari klien dari seluruh dunia, meningkatkan skill

desain dan penelitian dalam membuat strategi *brand*, serta pengaplikasian dalam media promosi baik cetak maupun digital.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar sarjana. Selain itu, praktik kerja magang juga bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa yang akan lulus dari perkuliahan ke dunia kerja yang sesungguhnya. Praktik kerja magang dapat mengasah kemampuan mahasiswa terhadap ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan dan mengimplementasikannya ke dalam dunia industri.

Penulis ditempatkan pada posisi desainer grafis selama proses magang berlangsung, di mana penulis bertanggung jawab untuk membuat konsep pada kampanye bulanan, pencarian referensi dan pembuatan *mood board*, *output* desain visual baik digital maupun cetak, *digital imaging*, dan lain sebagainya. Banyak pembelajaran yang didapatkan penulis, seperti skill dalam mendesain, cara berkomunikasi dengan rekan kerja, cara memahami dan memenuhi keinginan klien, dan beradaptasi dengan dunia kerja yang profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses praktik kerja magang dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah disetujui oleh perusahaan dan dapat memenuhi ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara dengan penjabaran sebagai berikut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis di CV Pendekar Kepala Telur yaitu pada tanggal 15 Februari 2021 sampai 17 Mei 2021. Penulis memiliki jam kerja dari pukul 08.30 WIB sampai 17.30 WIB sesuai dengan regulasi perusahaan. Posisi yang ditempati penulis selama melakukan kerja magang adalah sebagai desainer grafis untuk EGGHEAD *Branding Consultant* basis Singapura.

1.3.2 Prosedur Kerja Magang

Prosedur yang dilakukan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk program magang tahun 2021 dilakukan secara daring karena adanya pandemic COVID-19. Setelah mendapatkan arahan dari universitas dan dari dosen pembimbing akademik, penulis mulai melakukan riset pencarian perusahaan tempat melaksanakan program magang dengan memenuhi proses KM 01. Penulis melamar ke beberapa perusahaan yang membuka lowongan untuk desainer grafis dengan mengajukan *CV*, *portfolio*, dan surat pengantar magang dari universitas, kemudian melakukan beberapa wawancara. Pada akhirnya, penulis memilih CV Pendekar Kepala Telur atau EGGHEAD sebagai perusahaan tempat melaksanakan program magang yang juga telah disetujui oleh universitas.

Setelah menerima program magang dari EGGHEAD, penulis ditempatkan di kantor EGGHEAD basis Singapura. Selama menjalani program magang di EGGHEAD, penulis mendapat bimbingan dan arahan dari proyek direktur dan manajer proyek untuk pekerjaan desain yang perlu dilakukan. Pekerjaan-pekerjaan desain yang dilakukan oleh penulis kemudian mendapat *feedback* dan revisi dari desainer senior dan desainer junior, lalu diberikan ke klien untuk mendapat persetujuan. Setelah menyelesaikan program magang selama kurang lebih 4 bulan, penulis mendapatkan penilaian dan *feedback* dari perusahaan untuk memenuhi KM 03 sampai KM 07.