

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dunia industri, kebutuhan akan desain dan visual juga turut meningkat. Dalam hal inilah desainer grafis mengambil peran yang cukup penting. Universitas Multimedia Nusantara juga turut ambil bagian dengan menjadi wadah untuk akademisi muda yang bergelut di dunia desain. Salah satu cara yang dilakukan Universitas Multimedia Nusantara untuk menjawab kebutuhan industri akan desain adalah dengan membuat program kerja magang untuk mahasiswa-mahasiswi desain yang ada di semester akhir.

Kerja magang merupakan salah satu proses yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebelum menghadapi kelulusan. Proses magang ini sangat berguna untuk menjadi langkah awal mahasiswa untuk beradaptasi dengan dunia kerja, sebelum benar-benar dilepas ke masyarakat. Dengan program magang ini juga, mahasiswa mendapat pengalaman dan ilmu yang dipelajari selama magang. Selain itu, kerja magang ini juga dapat melatih kemandirian dan kemampuan menghadapi realita dunia kerja, serta *deadline* dan tuntutan yang ada dalam lingkungan tersebut. Melalui magang ini, mahasiswa diharapkan dapat menerapkan ilmu yang dipelajari selama masa kuliah, namun diimbangi dengan selera pasar dan keinginan perusahaan, sehingga mahasiswa lulusan dapat semakin berkualitas.

Untuk memaksimalkan program kerja magang ini, para mahasiswa disarankan memilih perusahaan yang memang sesuai dengan minat dan bakat, serta dengan mempertimbangkan cakupan dan lingkup yang disukai mahasiswa. Maka, penulis mencari perusahaan yang memiliki kebutuhan visual yang sesuai dengan gaya desain penulis. Jika selera visual perusahaan dan penulis sudah sesuai, penyesuaian dan adaptasi dapat lebih mudah dilakukan, dan penulis pun dapat menciptakan desain yang lebih maksimal.

Penulis mendapat kesempatan untuk bekerja di perusahaan Indonesia Kreasi Mandiri, yaitu perusahaan yang berfokus pada produk dengan pola batik, seperti buku agenda, tas, dompet, nametag, dan lain sebagainya. Perusahaan ini juga sedang mengembangkan sayapnya ke ranah travel melalui platform daring. Penulis sebagian besar berperan dalam membuat konten media sosial Instagram, meskipun ada juga beberapa pekerjaan minor seperti mendesain logo, stiker, pembaharuan website, aplikasi, dan lain sebagainya. Meskipun penulis berasal dari peminatan desain interaktif, membuat konten Instagram tidak menyurutkan minat penulis untuk menerapkan ilmu dari perkuliahan. Penulis berusaha memberi konten yang interaktif untuk menarik perhatian konsumen, seperti dengan kuis dan video. Selama proses magang, penulis juga belajar untuk berkoordinasi, beradaptasi, dan berkolaborasi dengan tim lain, seperti tim marketing dan tim informatika untuk membuat produk desain yang sesuai dengan perusahaan. Dengan berbagai pengalaman dan pembelajaran yang penulis dapatkan selama magang, penulis merasa semakin siap untuk masuk ke dunia kerja setelah masa perkuliahan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud penulis yakni mendapatkan kerja magang yang sesuai dengan minat dan kemampuan penulis, serta menyelesaikan magang dengan baik. Beberapa tujuan penulis melakukan program kerja magang yakni sebagai berikut.

1. Menambah ilmu dan pengalaman dalam lingkup dunia kerja yang berbeda dengan kegiatan di kampus, sehingga tidak gagap ketika harus benar-benar terjun ke dunia kerja.
2. Mengetahui selera pasar, desain yang sesuai dengan konsumen untuk meningkatkan atensi dan ketertarikan.
3. Meningkatkan kemampuan *brainstorming* ide agar dapat terus mengalir meskipun konten harus berbeda setiap minggunya.
4. Menerapkan ilmu desain yang sudah didalami selama masa kuliah.
5. Untuk memenuhi syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan selama 6 bulan, sesuai dengan kesepakatan penulis dengan perusahaan Indonesia Kreasi Mandiri, yakni dimulai dari tanggal 4 Januari 2021 hingga 4 Juli 2021. Penulis magang dari hari Senin hingga Jumat, pada pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB, kecuali ketika penulis meminta izin khusus untuk keperluan kampus atau kepentingan lain. Penulis melaksanakan program magang secara WFH (*Work From Home*) dikarenakan pandemi Covid-19.

Sebelum mengajukan lamaran, penulis melakukan observasi pada berbagai perusahaan yang membuka lowongan magang, serta sesuai dengan kemampuan penulis. Lalu, penulis mengajukan detail perusahaan tersebut pada pihak universitas melalui KM-1 untuk diteliti lebih jauh. Setelah mendapat izin dan surat pengantar magang dari kampus, penulis segera mengirimkan lamaran pada beberapa perusahaan tersebut.

Penulis mengajukan surat lamaran melalui surat elektronik pada perusahaan Indonesia Kreasi Mandiri pada tanggal 17 Desember 2020 dengan melampirkan surat pengantar magang dari kampus, CV, portfolio terbaru, dan dilengkapi dengan *cover letter* pada badan surat elektronik. Lalu, penulis langsung dihubungi pada sore harinya untuk melaksanakan wawancara. Saat itu, penulis diwawancarai bersama dengan satu kandidat lain.

Pada tanggal 18 Desember 2020, penulis diberi kabar bahwa telah lolos seleksi wawancara dan dapat mulai bekerja pada hari Senin, 4 Januari 2021 hingga 6 bulan ke depan. Sesuai dengan arahan dari universitas, penulis mengirim surat penerimaan magang dari perusahaan kepada universitas, dan melanjutkan KM-2 hingga KM-7.