

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Menurut Nugraheni (2017), praktek kerja magang merupakan sebuah proses pelaksanaan yang bertujuan untuk membuat mahasiswa memiliki pengalaman bekerja dan menggunakan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan pada dunia kerja nyata. Pada saat ini, praktek kerja magang menjadi salah satu syarat kelulusan dalam studi Desain Komunikasi Visual untuk mendapatkan gelar sarjana (S.Ds.). Hal ini dapat dilakukan di berbagai perusahaan atau tempat usaha yang membutuhkan jasa desain dalam menjalankan bisnis tersebut. Salah satu bagian yang membutuhkan hal ini adalah industri kreatif.

Menurut Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, industri kreatif merupakan bentuk industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu dalam menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Sementara itu, menurut Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, industri kreatif merupakan kegiatan usaha yang berfokus pada kreasi dan inovasi.

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (2014), terdapat 16 sub sektor industri kreatif di Indonesia. Keenam belas sub sektor ini adalah: (1) aplikasi dan pengembang permainan (2) arsitektur (3) desain interior (4) desain komunikasi visual (5) desain produk (6) fashion (7) film, animasi dan video (8) fotografi (9) kriya (10) kuliner (11) musik (12) penerbitan (13) periklanan (14) seni pertunjukan (15) seni rupa dan (16) televisi dan radio Melalui 16 sub sektor di atas, salah satu bentuk usaha yang bergerak dalam bidang sub sektor tersebut adalah *digital agency*.

Üreka Digital Agency merupakan sebuah *digital agency* yang menawarkan ide-ide kreatif bagi berbagai bisnis yang ingin meningkatkan permainannya di industri digital. Sebagai sebuah *digital agency* yang berusaha membuat berbagai ide kreatif, Üreka Digital Agency juga menerima pemikiran-pemikiran muda dengan ide-ide segar dan mau diasah. Penulis bergabung dengan Üreka Digital Agency karena penulis

ingin belajar proses membangun desain dan belajar untuk menjaga kepercayaan klien dengan membuat desain yang maksimal meski dimulai dari perusahaan yang masih berjangka kecil. Hal ini tentunya akan berbeda jika penulis bergabung dengan *digital agency* yang sudah besar dan stabil, mungkin tidak akan memiliki *awareness* akan hal tersebut. Dalam program kerja magang ini, penulis mendapat ajakan untuk bergabung sebagai *graphic design intern*. Dengan bergabung ke dalam Üreka Digital Agency, penulis percaya akan bertemu dengan orang-orang yang memiliki pemikiran segar dan kreatif yang akan menjadi peluang bagi penulis untuk belajar dan bertukarpikiran. Karena itu, penulis tertarik untuk belajar dan bekerja di sini yang dimulai sejak tanggal 1 Maret 2021.

1.2.Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang yang dilakukan selama 3 bulan ditujukan sebagai media pengembangan kemampuan penulis dalam bidang yang ditekuni, yakni desain grafis. Adapun maksud dan tujuan kerja magang yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1.2.1. Maksud

Sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana dan lulus dari Universitas Multimedia Nusantara.

1.2.2. Tujuan

1. Sebagai kesempatan untuk memperoleh ilmu secara teoritis dan praktikal yang tidak didapatkan lewat pembelajaran akademis di perkuliahan.
2. Sebagai tolak ukur perkembangan kemampuan dalam bidang yang ditekuni ke dalam pekerjaan nyata.
3. Melatih penulis untuk menjadi orang yang bertanggung jawab dan berkomitmen terhadap pekerjaan yang akan ditekuni secara professional.
4. Melatih penulis dalam mempelajari koordinasi di dalam tim, bekerja dengan *mindset* yang terbuka.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktek kerja magang di Üreka Digital Agency dijalani penulis dalam waktu 51 hari yang terhitung sejak 1 Maret 2021 hingga 17 Mei 2021 dengan jumlah jam kerja 330 jam per tanggal 17 Mei 2021. Sistem yang penulis ikuti selama praktek kerja magang adalah WFO (*Work from Office*). Jam bekerja resmi di Üreka Digital Agency adalah pukul 10.00 sampai pukul 16.00, tapi untuk memenuhi durasi kerja magang, penulis diizinkan untuk datang lebih pagi dan pulang lebih malam bersama beberapa anggota tim lain yang cenderung bekerja hingga malam di sana.

Pada tanggal 15 Januari, pihak HR (*Human Resource*) Üreka menghubungi penulis via *Whatsapp* dengan rujukan dari teman penulis. Pada awalnya penulis diajak untuk bergabung bekerja *full time*. Namun, karena penulis mengatakan masih perlu malakukan kerja magang, mereka pun menawarkan penulis untuk menjadi *graphic design intern* di sana setelah meninjau CV dan portofolio penulis. Setelah itu, penulis mengajukan formulir KM01 kepada Koordinator Magang DKV. Kemudian, penulis mendapatkan beberapa *QnA* via chat dan juga test, lalu selanjutnya melakukan wawancara bagian HR via *Zoom Meeting*. Pada tanggal 24 Februari penulis diberikan test untuk mendesain feeds perusahaan dan juga *Instagram story* untuk client. Setelah mengumpulkan test tersebut, pada tanggal 26 Februari penulis kembali melakukan wawancara dengan Project Manager hingga terkonfirmasi per tanggal 1 Maret, penulis resmi mengikuti program *internship* di Üreka Digital Agency. Penulis bekerja pada pukul 10.00 sampai pukul 16.00 secara resmi tetapi juga mengambil jam lembur secara tentatif sehingga penulis dapat menyelesaikan program magang dalam waktu 51 hari dengan jumlah jam kerja 330 jam.