

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai mahasiswa jurusan desain komunikasi visual, pengalaman bekerja untuk terjun langsung di industri kreatif merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran. Melalui pengalaman bekerja tersebut, mahasiswa dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajarinya semasa kuliah dan mengembangkan serta mengasah kemampuannya pada bidang kreatif. Bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, pengalaman bekerja tersebut dapat diperoleh melalui program magang atau *internship* yang diwajibkan selama satu semester sebagai syarat kelulusan. Program magang yang diwajibkan ini ditujukan sebagai instrumen bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri menuju jenjang karir pada bidang sejurusan setelah lulus.

Dalam industri kreatif sendiri, peran jurusan desain komunikasi visual memiliki banyak kategori dan jenis berdasarkan tugas dan tanggung jawab yang akan diberikan. Salah satu diantaranya adalah posisi desainer grafis dalam bidang *marketing*, yang memiliki banyak peran dalam merancang desain dengan tujuan promosi dan pemasaran, baik bagi *brand* atau perusahaan, maupun produk yang diproduksinya. Peran inilah yang penulis alami dan pelajari selama menjalani program magang di PT Nyala Inovasi Properti, atau yang lebih dikenal dengan sebutan Koala. Tugas yang ditanggung oleh peran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran penulis untuk dapat merancang sebuah media yang dapat mengenalkan dan mempromosikan suatu *brand* atau perusahaan maupun produk yang dimilikinya. Media tersebut ada banyak jenisnya, baik dalam *platform* digital seperti *posting* konten promosi di sosial media, iklan di halaman web atau *e-mail*, dan banner elektronik di tempat umum, maupun dalam *platform* cetak seperti poster, *merchandise*, maupun *booth*. Di Koala, produk perusahaan yang dipromosikan berupa aplikasi di bidang pengelolaan properti, baik bagi pemilik maupun penghuni.

Selama periode penulis menjalani program magang, sistem kerja yang diberlakukan oleh perusahaan adalah *mix* antara bekerja di rumah (*work from home*) dan bekerja di kantor (*work from office*). Jumlah hari untuk bekerja di kantor adalah

empat hari dalam seminggu, sementara untuk bekerja di rumah adalah satu hari. Melalui sistem kerja *mix* ini, penulis juga dapat terlatih untuk membiasakan diri tetap produktif untuk bekerja baik di kantor maupun di rumah. Saat bekerja dari rumah, penulis dapat belajar untuk lebih disiplin dan fokus dalam mengerjakan tugas meskipun tidak berada di kantor. Sementara saat bekerja dari kantor, penulis dapat mengasah kemampuan bersosialisasi dan beradaptasi dengan suasana dan lokasi baru. Dengan bersosialisasi di lingkungan kantor, penulis dapat mengenal karyawan lain dan suasana yang terbentuk dalam perusahaan, sehingga semakin banyak ilmu yang dapat penulis peroleh baik dari sesama karyawan maupun lingkungan kantor.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain untuk memenuhi syarat kelulusan dari kampus dan memperoleh gelar sarjana, penulis memiliki tujuan mengajukan magang di perusahaan untuk mengimplementasikan ilmu yang telah penulis dapat dari perkuliahan dan mengembangkannya melalui partisipasi langsung dengan bekerja. Selain itu, penulis juga memiliki tujuan untuk memperluas ilmu di desain komunikasi visual melalui arahan dari karyawan-karyawan senior yang telah memiliki lebih banyak pengalaman bekerja langsung di industri kreatif selama penulis menjalani program magang.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Ketika mendaftar kerja magang, penulis telah memenuhi persyaratan akademik dan perusahaan yang diajukan telah mendapat persetujuan dari kampus. Dalam proses melamar, penulis mempersiapkan CV dan portofolio, serta surat pengantar magang yang kemudian dikirim kepada perusahaan yang dituju melalui *email*. Penulis mengirimkan lamaran pada PT Kebanggaan Anak Indonesia (Kiddo.id) untuk posisi *Graphic Designer Internship*, dan kemudian dihubungi kembali oleh bagian *recruitment*. Ketika dihubungi, pihak *recruitment* menjelaskan bahwa posisi yang penulis ajukan sudah penuh dan menawarkan untuk beralih magang di PT Nyala Inovasi Properti (Koala), yaitu salah satu *startup* yang sama-sama berada di bawah program OCBC NISP Ventura, sama seperti Kiddo.id. OCBC NISP Ventura adalah program modal usaha perusahaan dari PT Bank OCBC NISP Tbk yang merupakan

bagian dari OCBC Group, dan memiliki beberapa perusahaan di bawahnya, termasuk PT Nyala Inovasi Properti (Koala) dan PT Kebanggaan Anak Indonesia (Kiddo.id). Maka dari itu, Koala dan Kiddo.id memiliki *recruitment team* yang sama sehingga penulis mendapatkan tawaran untuk magang di Koala meskipun penulis mengajukan lamaran di Kiddo.id.

Setelah melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan mendapat persetujuan dari kampus, penulis kemudian melanjutkan wawancara dengan *user* secara *offline* di kantor Koala, yaitu Menara Imperium, Jl. H. Rasuna Said, No.Kav. 1, RT.16/RW.4, Kuningan. Setelah wawancara, penulis kemudian diberikan tugas yang dijadikan sebagai tes yaitu membuat desain aplikasi *voting* untuk pemilu beserta konten *post* Instagram untuk promosi aplikasi tersebut, dan animasi *motion graphic* karakter. Penulis diberikan waktu satu minggu untuk mengerjakan tugas tersebut, dan mengirimkannya melalui *email* kepada *user*. Sehari setelah tugas tersebut dikirimkan, penulis kembali dihubungi melalui telepon oleh pihak *recruitment* untuk mengabari bahwa penulis diterima di perusahaan. Pihak *recruitment* juga mengirimkan *offering letter* yang berisi pernyataan diterima di perusahaan serta detail lainnya seperti periode magang, *jobdesc*, gaji, dan tanggal mulai bekerja. Setelah mengirimkan *scan* KTP, KK, kartu mahasiswa, dan transkrip nilai untuk data perusahaan, penulis mulai bekerja di Koala pada tanggal 16 Februari untuk periode magang selama 3 bulan.

Pelaksanaan magang dilakukan secara *mix* antara *work from office* (WFO) sebanyak 4 hari dan *work from home* (WFH) sebanyak 1 hari. Jam operasional kerja dimulai dari jam 9 pagi hingga jam 5 sore, namun selama masa pandemi, terjadi penyesuaian pengurangan jam kerja hingga jam 4 sore. Meski begitu, kebijakan tersebut masih dapat berubah tergantung kondisi perusahaan sampai batas waktu yang belum ditentukan. Selama magang, penulis berada di bawah bimbingan pengawas lapangan yaitu Yoseph Christianto dan ditempatkan di tim *graphic design* yang berisi 3 *staff* lainnya. *Graphic design* berada dalam departemen *marketing* dan mengerjakan *design* untuk keperluan konten *marketing* seperti promosi, kolaborasi, dan konten *social media*.