



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara memiliki kewajiban untuk menempuh mata kuliah *Internship* atau kerja praktik lapangan sebagai salah satu syarat menyelesaikan program pendidikan S1. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk mengetahui bagaimana dunia kerja yang nantinya akan dihadapi. Mahasiswa belajar untuk berproses seperti mencari perusahaan yang membuka lowongan magang, kemudian melalui tahapan seleksi termasuk wawancara kemudian bisa berkesempatan menjalani praktik kerja lapangan. Tentunya praktik kerja lapangan diharapkan memberikan pengalaman, wawasan baru, relasi dan gambaran bagaimana bekerja serta menerapkan apa yang sudah didapat selama 4 tahun menempuh perkuliahan.

Oleh karena itu, dalam memenuhi kewajiban mata kuliah magang, penulis melakukan praktik kerja magang di perusahaan yang sesuai dengan jurusan yaitu *Visual Brand Design*. Penulis mengirim lamaran kepada perusahaan bernama PT. Kurnia Ciptamoda Gemilang yang merupakan perusahaan dibidang *fashion retail*, yang mengelola produk Charles & Keith, Pedro dan Emporio Armani 7 di Indonesia. Penulis diberi kesempatan oleh PT. Kurnia Ciptamoda Gemilang untuk melakukan praktik kerja lapangan di perusahaan tersebut.

Penulis ditempatkan pada divisi *Marketing* produk Emporio Armani 7 (EA7). EA7 adalah sebuah fesyen *brand* berasal dari Italia dengan koleksi *sporty* yang masuk ke Indonesia pada akhir April 2019. Meski sebelumnya sudah hadir di pasar global sejak tahun 2004. EA7 hadir dengan koleksi untuk pria dan wanita dengan spesialisasi jenis olahraga yang berbeda, yaitu *training*, olahraga air, olahraga atletik, tenis, basket dan olahraga luar ruang. *Brand image* produk EA7 di mata konsumen sebagai brand fesyen *soul* dan *sport skin*. Emporio Armani 7 sebagai produk premium, memiliki target pasar usia 30 – 40 tahun dengan kalangan menengah ke atas.

Alasan penulis memilih perusahaan tersebut adalah karena penulis ingin memiliki pengalaman kerja praktik di bidang desain grafis pada perusahaan yang bergerak di dunia *fashion retail*. Pengetahuan teori yang telah penulis dapatkan selama kuliah di Universitas Multimedia Nusantara sangat berguna bagi kerja praktik di dunia nyata dalam magang, salah satunya adalah teori dan praktik dalam menggunakan *software Adobe Illustrator, Adobe Photoshop* dan *Adobe Family* lainnya seperti *Adobe Indesign* dan *Adobe Premiere*. yang sangat dibutuhkan untuk dapat mengerjakan berbagai macam karya visual yang dibutuhkan oleh perusahaan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam melaksanakan kerja praktik magang, penulis bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam dunia kerja sebagai seorang desainer grafis. Selain itu penulis belajar untuk membangun relasi baru, dan sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Secara garis besar, penulis mendapatkan wawasan untuk mengetahui bagaimana dunia industri yang sebenarnya, dengan segala kemampuan baik *hard skill* dan *soft skill* pun semakin dikembangkan dengan banyak berlatih dari tugas yang diberikan. Di perusahaan banyak ilmu dan pengalaman yang penulis dapatkan. Selain belajar *software design* baru, juga pengalaman untuk mengikuti *event* dan belajar mengevaluasi kekurangan dari setiap yang sudah dikerjakan untuk dikemudian bisa bekerja dengan maksimal.

1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Penulis memulai dengan merancang dan mengirimkan sebuah *Curriculum Vitae (CV)* kepada PT. Kurnia Ciptamoda Gemilang yang bersisi data diri penulis, riwayat pendidikan, sosial media, keahlian penggunaan *software* desain, serta hobi personal. *CV* dirancang beserta portofolio karya-karya desain yang dirancang selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara berupa *branding*, poster, buku, ilustrasi, kampanye, serta adanya berbagai karya yang telah dibuat selama Tugas Akhir pada semester lalu.

Setelah penulis mengirimkan *CV* dan portofolio, penulis dipanggil untuk melakukan proses wawancara dengan membawa surat pengantar magang dari kampus. Penulis kemudian diterima oleh perusahaan PT. Kurnia Ciptamoda Gemilang pada tanggal 18 Februari 2019, dan mulai melakukan praktik kerja magang dengan periode sejak tanggal 17 Februari 2019 sampai 16 Januari 2020, namun karena ada kesalahan penulis ketika mengurus surat magang, maka jam kerja magang penulis terhitung dimulai pada tanggal 29 Oktober 2019. Kurang lebih penulis akan melakukan kerja magang selama 320 jam sesuai dengan regulasi kampus.

Dari rentang tersebut penulis rata – rata melakukan praktik magang selama 14 jam sehari, sudah dikurangi dengan jam istirahat selama 1 jam. Dalam seminggu penulis datang ke kantor pada hari Senin – Jumat dan Sabtu ketika ada *event* khusus. Selama melakukan praktik kerja magang, penulis tidak terbebani untuk datang pagi dan pulang lebih malam untuk memenuhi target 320 jam. Selain itu karena sistem serta kondisi lingkungan kerja praktik magang yang menyenangkan membuat penulis bisa belajar berinteraksi dan membaaur dengan divisi lain untuk menambah pengetahuan.

Lokasi kantor tersebut terletak di Jalan Buntu No. 40, Kebayoran, Jakarta Selatan. *Briefing* sistem pekerjaan dilakukan dengan di ruangan divisi dengan pembimbing lapangan serta peserta praktik kerja magang. Dalam *briefing* tersebut dibahas konsep perancangan mulai dari ide ke eksekusi pada sketsa manual. Terkadang rapat dilakukan bersama *head division* untuk menyelaraskan ide dan konsep bersama. Selama proses pengerjaan dan revisi, penulis diberi arahan oleh Ibu Iris Putri sebagai pembimbing lapangan.