



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Saat ini studio yang sedang melonjak pesat adalah studio-studio yang bergerak di bidang desain grafis terutama di dunia *branding*. Banyaknya perusahaan yang membutuhkan peremajaan pada kemasan, logo, *company profile*, poster, *x-banner*, dan lain sebagainya. Sehingga dunia desain menjadi hal utama yang sedang *trend* dan dipandang tinggi saat ini. Karena desain saat ini sangat dibutuhkan oleh seluruh perusahaan untuk menarik perhatian dan mempermudah dalam bekerjasama dengan perusahaan lain dan mendapatkan klien. Oleh karena itu, dunia desain dimata perusahaan dianggap sebagai kulit luar yang dapat dilihat klien pertama kali untuk menarik perhatian dan juga menggambarkan baik atau tidaknya perusahaan itu.

Dari dunia branding studio ternyata ada di Tangerang dari sekian banyaknya *branding* studio. Ternyata dari banyaknya *branding* studio di Tangerang ada branding studio yang bernama UNIXON. UNIXON adalah studio yang berfokus di dunia desain grafis dalam *branding*. Meskipun demikian adanya studio yang diberi nama UNIXON ini tidak hanya membuat segala sesuatu dalam *branding* saja, tetapi ia juga bermain dalam *shooting*, pembuatan *web design*, video animasi kartun, dan lain sebagainya.

Penulis memilih praktek kerja magang di salah satu studio desain yang bergerak di bidang *branding* yaitu UNIXON. Ketertarikan penulis terhadap studio UNIXON ini dikarenakan ilmu desain yang penulis dapatkan lebih banyak dan merasa lebih tertantang, serta waktu kerja yang di berikan fleksibel karena studio ini buka 24 jam. Tidak hanya tertarik pada ilmu desain yang diperoleh dan juga waktu kerja yang fleksibel, penulis juga peroleh pengalaman yang asyik, unik, dan menarik dari studio UNIXON sangatlah banyak mulai dari ikut *shooting*, membuat video animasi, berpikir secara cepat tanggap dalam menemukan solusi serta jalan keluar jika mendapatkan kesulitan dalam mengerjakan desain yang

membuat penulis tertarik untuk langsung melakukan kerja praktek di studio UNIXON. Terlebih lagi proyek-proyek yang penulis dapatkan sangatlah banyak dan berskala besar dimana penulis dapat langsung ikut serta mendesain beberapa perusahaan terkenal mulai dari perusahaan Campina, Indocart, PT. Samator, RS. Siloam, Universitas Prasetya Mulya, dan lain sebagainya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam praktek kerja magang yang penulis jalankan selama 6 bulan merupakan bagian dari kurikulum Universitas Multimedia Nusantara untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah *Internship* di semester 8. Mata kuliah *Internship* ini merupakan mata kuliah wajib di Universitas Multimedia Nusantara yang harus diambil mahasiswa sebagai syarat dari kelulusan untuk memperoleh gelar S1. Selain itu praktek kerja magang dimaksudkan untuk:

- a. Memberi pengalaman bekerja bagi mahasiswa agar tidak kaget dalam menghadapi dunia kerja sesungguhnya setelah lulus nanti.
- b. Menerapkan seluruh ilmu yang diperoleh dari kampus Universitas Multimedia Nusantara ke dunia kerja profesional.
- c. Memperluas dan memperoleh banyak ilmu pengetahuan desain grafis khususnya *branding*.
- d. Memahami proses kerja dan kreatif yang dilakukan dalam studio UNIXON.
- e. Mengasah dan meningkatkan *skill* komunikasi, interaksi, keterampilan mendesain, kreativitas, kesabaran, mental, dan bekerja sama dalam satu team.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk melaksanakan praktek kerja magang ada beberapa peraturan waktu dan prosedur dari Universitas Multimedia Nusantara dan studio UNIXON yang wajib diikuti.

1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Menurut ketentuan yang terbentuk di Universitas Multimedia Nusantara dalam program *Internship*, waktu pelaksanaan praktek kerja magang ialah saat memasuki semester 7 atau 8 yang dilakukan pada jeda semester ataupun saat

semester berjalan. Waktu magang yang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara adalah selama 2-3 bulan atau 40 hari kerja dengan minimal 320 jam kerja. Namun, ketentuan yang diberikan oleh studio UNIXON untuk waktu magang yang diperkenankan adalah 3-6 bulan.

Penulis akhirnya melakukan praktek kerja magang pada saat sebelum memasuki semester 7 tepatnya pada tanggal 1 Agustus 2018 sampai dengan 23 Januari 2019. Praktek kerja magang ini berlangsung setiap hari kerja dihari Senin hingga Jumat dengan jam kerja 24 jam dengan hadir di jam berapa saja bebas, Sabtu dan Minggu dengan waktu kerja 24 jam sesuai dengan tugas yang di dapatkan (tidak wajib datang ke kantor). Waktu istirahat untuk makan siang sendiri jam 12:00 WIB – 13:00 WIB, untuk istirahat di malam hari karena lembur dan dapat tugas bisa pulang lebih dari jam 23:00 WIB penulis sejujurnya tidak ikut istirahat karna harus segera menyelesaikan dan selalu dapat tugas tambah lebih yang membuat penulis harus terus mengejar mengerjakan karya sesuai dengan permintaan CEO itu sendiri. Akhirnya, penulis telah berhasil menempuh kerja magang selama 6 bulan, dengan total jam kerja yang telah di tempuh adalah 413 jam dengan total 48 hari. Penulis juga pernah mengambil cuti hanya saat UTS dan UAS saat menempuh kuliah wajib semester 7.

2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan seluruh prosedur yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara dalam melaksanakan praktek kerja magang, penulis mengajukan beberapa pilihan perusahaan yang sesuai dengan keinginan dan minat penulis dalam form KM01 untuk diverifikasi oleh dosen Koordinator Magang. Setelah selesai diverifikasi, surat pengantar magang atau KM02 dikeluarkan untuk diberikan beserta kelengkapan lainnya untuk di ajukan kepada perusahaan yang dituju.

Dari Surat Pengantar Magang yang dilengkapi dengan *CV*, *portfolio*, dan surat lamaran penulis kirim melalui e-mail ke studio UNIXON pada tanggal 25 Juli 2018. Penulis mendapatkan balasan pada tanggal 26 Juli 2018 dan melakukan

wawancara besoknya di tanggal 27 Juli 2018 penulis hadir jam 07:30 WIB, penulis melakukan wawancara langsung di studio UNIXON. Proses wawancara dilakukan oleh CEO dan Marketing, keesokan harinya tepat tanggal 28 Juli 2018 penulis langsung dihubungi via-telepon bahwa penulis diterima kerja dan diminta untuk datang pada tanggal 1 Agustus 2018 untuk perkenalan dan percobaan pertama dalam membuat sebuah desain. Kemudian surat keterima magang yang penulis peroleh dari studio UNIXON tersebut diberikan ke admin DKV dan BAAK agar mendapatkan KM03 sampai KM06 yang harus dipenuhi selama proses kerja magang berlangsung.

Hingga sampai dimana penulis masuk pada hari terakhir kerja praktek magang, surat keterangan selesai magang diberikan kepada penulis beserta lembar nilai yang penulis peroleh dari hasil kerja magang di studio UNIXON pada tanggal 8 Februari 2019. Penulis juga diminta untuk balik lagi jika telah selesai mengerjakan TA dan selesai siding magang. Penulis diperlakukan dengan baik dan diakhir magang penulis diajak makan bersama CEO.

