



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

Aktivasi digital memiliki peran penting dalam mempromosikan suatu *brand* yang masih belum dikenal oleh masyarakat luas. Aktivasi digital memiliki peran penting dalam sebuah *brand*, mulai dari tahapan penelitian untuk menarik perhatian masyarakat dengan cara melakukan analisa mengenai target konsumen yang dituju hingga tahap dimana konsumen mau untuk membeli *brand* tersebut. Aktivasi digital dapat berupa gambar maupun video yang didesain dengan grafis yang unik agar dapat meraih perhatian *target market* dalam suatu *brand*.

Desain grafis merupakan bidang yang sedang berkembang di Indonesia. Hal ini dibuktikan dari banyaknya perguruan-perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta bahkan berbagai macam kursus dan program studi mengenai bidang tersebut. Hal ini juga mendorong munculnya berbagai macam jasa desain seperti agensi dan studio desain. Praktek kerja magang merupakan sebuah pelatihan kerja yang dilakukan, untuk mempersiapkan diri sebelum memasuki dunia kerja. Selain untuk mendapatkan gelar sarjana di bangku perkuliahan, magang juga memiliki dampak positif bagi seseorang. Hal ini karena, semakin tingginya tuntutan dari dunia kerja baik dari sisi kemampuan maupun pengalaman. Saat menjalankan praktek kerja magang, mahasiswa dilatih untuk dapat beradaptasi dalam lingkungan kerja, melatih komunikasi dan interaktif, dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan selama menempuh jenjang perkuliahan.

Universitas Multimedia Nusantara adalah kampus yang tidak hanya membekali mahasiswanya melalui teori, tetapi melalui praktek kerja magang melalui mata kuliah *internship* yang dapat diambil pada semester 7 atau 8. Melalui praktek kerja magang, mahasiswa dapat merasakan dunia kerja secara nyata, sebagai bekal setelah lulus dari Universitas. Penulis memilih semester 8 untuk menempuh praktek kerja magang, dimana ilmu dan pengalaman selama magang dapat memberikan manfaat untuk CV dan portofolio penulis kelak.

Penulis memilih studio Metamorphosys yang berada di bawah naungan PT Meta Karya Kreativindo dalam menempuh praktek kerja magang, karena studio tersebut memiliki berbagai macam proyek berasal dari klien-klien berskala besar dan desain yang berkualitas sehingga dapat mengasah kemampuan dan membantu penulis dalam dunia kerja di masa mendatang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktek kerja magang pada semester 8 dalam kurun waktu 3 bulan, untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan mata kuliah wajib yakni Internship di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis juga ingin mendapatkan pengalaman dalam bidang desain grafis sebelum terjun ke dunia kerja. Tujuan dari praktek kerja magang yaitu:

1. Menerapkan ilmu yang telah dimiliki dari bangku perkuliahan ke dunia kerja profesional.
2. Menambah kemampuan dan pengalaman, baik dalam dunia desain grafis serta cara menghadapi berbagai macam klien.
3. Menambah portofolio sebagai persiapan untuk kerja setelah lulus.
4. Melatih mental dan manajemen waktu dalam bekerja, sehingga dapat menyelesaikan deadline dengan kualitas baik dan tepat waktu.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Terdapat beberapa peraturan dan prosedur baik dari Universitas Multimedia Nusantara, maupun Metamorphosys dalam menempuh praktek kerja magang. Hal tersebut meliputi:

a. Waktu Pelaksanaan Kerja magang

Universitas Multimedia Nusantara menentukan durasi kerja magang bagi para mahasiswa yakni minimal 320 jam kerja atau 40 hari kerja. Kerja magang dapat dilaksanakan pada semester 7 atau 8. Namun, Metamorphosys memiliki ketentuan kerja praktek magang dalam waktu minimal 3 bulan.

Penulis menempuh praktek kerja magang pada semester 8 tepatnya pada tanggal 21 Januari 2019 hingga 21 April 2019. Praktek kerja magang dilakukan dari pukul 09.00-18.00 WIB dan istirahat makan siang pada pukul 12.00 WIB hingga pukul 13.00 WIB. Jumlah jam kerja magang dalam satu hari adalah 8 jam. Total waktu yang telah ditempuh adalah 532 jam dalam 58 hari kerja.

b. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengikuti prosedur yang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara dengan mengajukan perusahaan melalui KM01. Setelah diverifikasi, penulis kemudian mendapatkan Surat Pengantar Magang atau KM02, yang akan diikutsertakan dalam mengajukan diri untuk melakukan praktek kerja magang di perusahaan yang telah dipilih.

Prosedur yang penulis lakukan dalam menempuh program kerja magang di Metamorphosys adalah mengirimkan Surat Pengantar Magang, CV, portofolio, dan surat lamaran yang dikirimkan melalui e-mail pada hari Kamis, 10 Januari 2019. Pada hari Jumat, 11 Januari 2019 pihak Metamorphosys menghubungi penulis lewat telepon untuk melakukan wawancara pada hari Selasa, 15 Januari 2019. Proses wawancara dilakukan oleh 3 orang yaitu Triden Tan sebagai *Managing Director*, Ryan Stevan sebagai *Creative Director*, dan Kiki Kurniawan selaku *Admin & Support* di *Metamorphosys Studio*. Setelah wawancara berakhir, penulis mendapatkan kabar penerimaan magang dan langsung melakukan tanda tangan kontrak di hari yang sama. Kemudian penulis mendapatkan surat penerimaan magang pada tanggal 21 Januari 2019 dan mengajukannya ke admin DKV dan BAAK agar memperoleh KM-03 hingga KM-06 sebagai data yang harus dipenuhi selama menempuh proses kerja magang.