



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

Salah satu tahapan dan syarat kelulusan mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara adalah melakukan kerja magang di sebuah perusahaan. Kerja magang dapat dilakukan oleh mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual sejak semester 7, jika telah memenuhi syarat-syarat yang ditetapkan oleh kampus seperti telah mengambil minimal 100 sks dan tidak memiliki nilai D lebih dari 2 mata kuliah (berdasarkan kurikulum 2014) dan melakukan prosedur pendaftaran untuk yang terdiri atas KM 01 untuk mendaftarkan dan mendapat persetujuan untuk lokasi kerja magang dari koordinator mata kuliah magang, dan prosedur lainnya. Berdasarkan kondisi ini, Penulis melakukan kerja magang di semester delapan dan mendaftarkan beberapa perusahaan salah satunya studio desain Kamarupa.

Studio desain Kamarupa merupakan sebuah perusahaan desain yang tergabung dalam Kamarupa Group. Kamarupa Group terdiri atas studio desain grafis dengan nama yang sama dan studio desain interior dan arsitektur dengan nama High Street. High Street tidak memiliki desainer grafis dan selama ini kebutuhan grafis dilakukan oleh Kamarupa. Sayangnya dengan meningkatnya kebutuhan grafis yang semakin tinggi, Kamarupa tidak dapat mengimbangi, karena Kamarupa juga menerima proyek-proyek desain pribadi. Oleh sebab itu, High Street meminta Kamarupa Studio rekomendasi untuk mengisi posisi desainer grafis dan membuka lowongan magang untuk bidang tersebut. Penulis yang telah mendaftarkan diri untuk magang di Kamarupa Studio direkomendasikan oleh Kamarupa kepada High Street untuk magang dan membantu memenuhi kebutuhan desain grafis di High Street. Melihat kondisi yang ada dan mendapat persetujuan dari koordinator magang, Penulis memutuskan untuk menerima tawaran magang di High Street.

Highstreet Studio merupakan sebuah studio desain interior dan arsitektur yang telah mengerjakan banyak proyek dari perusahaan retail maupun independen, seperti rumah makan Cup Bop, Sushi Tei, outlet Cottonink, PT. Sarana Stell dan lainnya. Pekerjaan desainer grafis di High Street berkolaborasi dengan desainer interior dan arsitek dalam memenuhi kebutuhan seperti grafis dan mural di dalam ruang dan/bangunan yang di rancang, serta membantu *Design Advisor* untuk mendesain presentasi, sosial media dan media lain sebagai representasi perusahaan. Karyawan yang berkerja di High Street berkerja di ruang kerja bersama yang mempermudah komunikasi dan menciptakan keakraban dan kebersamaan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang merupakan salah satu langkah pertama mahasiswa untuk memasuki dunia kerja profesional dan menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama minimal tiga tahun belajar di bangku kuliah. Dengan melakukan kerja magang, mahasiswa dapat memahami dan mendapat pengalaman lebih mengenai proses kerja dan etika di dunia kerja profesional. Mahasiswa juga belajar untuk berkarya dan menuangkan ide di bawah kondisi terbatas oleh waktu, kondisi, aturan dan lingkungan yang berbeda. Selain itu ketika bekerja magang, mahasiswa lebih memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi karena ketika bekerja mahasiswa dapat bertemu dan berperan dalam kondisi dan menjadi bagian dslam tingkatan sosial yang beragam.

Selama melakukan kerja magang, Penulis mendapatkan banyak manfaat, mulai dari pengalaman menerapkan berbagai ilmu yang telah dipelajari secara praktik dan teori di perkuliahan sampai kepada kemampuan ketika mencari rekanan yang akan sangat berguna untuk Penulis kedepannya. Penulis juga belajar untuk menemukan ide, dan mendesain yang sesuai dengan aturan dan image perusahaan yang sudah berdiri sampai sekarang. Selain itu Penulis juga belajar dalam merancang sebuah bisnis dan brand baru yang menjadi salah satu proyek yang dikerjakan Penulis selama magang, serta tata cara berdiskusi dan presentasi yang baik. Di luar proyek-proyek yang dikerjakan, Penulis belajar untuk memiliki

kedisiplinan, beradaptasi dengan lingkungan yang baru dan cara bersosialisasi dengan sesama rekan kerja, atasan dan rekanan bisnis perusahaan. Selain itu Penulis juga mendapatkan pengalaman dan sedikit pengetahuan mengenai desain interior dan arsitektur.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses kerja magang Penulis dimulai dengan mencari studio desain yang menerima magang desainer grafis di sekitar Jakarta, terutama Jakarta Barat dari internet, kenalan dan teman-teman. Setelah menemukan beberapa yang cocok, Penulis mengajukan kepada koordinator mata kuliah magang. Sayangnya tidak semua perusahaan yang Penulis ajukan disetujui oleh koordinator, tapi salah satu yang disetujui adalah Kamarupa. Setelah mendapat persetujuan, Penulis mendaftarkan diri ke studio-studio yang tersebut dan menunggu jawaban.

Penulis tidak mengalami proses kerja magang yang mudah karena sejak mengirimkan aplikasi kerja magang ke perusahaan yang dipilih, Penulis tidak mendapat jawaban ataupun panggilan wawancara. Oleh sebab itu, Penulis mencari alternatif perusahaan lain dan mengajukan ke dosen koordinator magang dan mendaftarkan diri lagi. Sampai akhirnya pada tanggal 31 Oktober 2017, Penulis mendapat panggilan telepon untuk wawancara dari High Street. Saat itu Penulis belum menyadari bahwa High Street adalah perusahaan yang berbeda, karena Penelepon mengatas namakan Kamarupa dan melakukan proses wawancara.

Proses wawancara Penulis dilakukan pada Jumat, 3 November 2017 di kantor High Street pada pukul 14.00 WIB. Proses wawancara dilakukan bersamaan dengan kandidat lainnya yang berasal dari Universitas lain. Setelah proses wawancara, Penulis tidak langsung mendapatkan jawaban, melainkan melalui telepon pada sore hari dan dapat mulai bekerja di Selasa, 14 November 2017. Jam kerja dimulai pukul 8.30 WIB sampai 17.30 WIB dengan menggunakan pakaian yang rapi dan sopan. Setelah mulai bekerja, Penulis baru menyadari bahwa nama perusahaan tempat magang Penulis tidak terdaftar dan belum diajukan ke koordinator mata kuliah magang, dan terjadi kesalahan dalam bentuk format surat penerimaan dari perusahaan, sehingga sekitar satu bulan

waktu kerja Penulis tidak terhitung dalam waktu kerja oleh Kampus. Secara resmi menurut aturan Universitas Multimedia Nusantara, Penulis mulai bekerja di tanggal 16 November 2017 sampai dengan tanggal 9 Februari 2018.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA