

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktik kerja magang atau *internship* adalah masa simulasi atau percobaan kerja, biasanya bagi mahasiswa aktif maupun pencari kerja. Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan praktik kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan gelar Sarjana (S.Ds.). Program kerja magang wajib yang diberlakukan Universitas Multimedia Nusantara memiliki tujuan untuk memperkenalkan dan mempersiapkan mahasiswanya kepada dunia industri. Selain itu, mahasiswa juga didorong untuk memperluas koneksi, pengetahuan, dan pengalaman yang tidak bisa didapatkan hanya melalui dalam proses perkuliahan. Melalui magang, diharapkan mahasiswa mendapat ilmu lebih mengenai industri kreatif dan profesi yang dipilih agar kelak berdampak baik ketika mahasiswa terjun ke dunia kerja sesungguhnya. Pemilihan tempat magang dibebaskan oleh pihak kampus, dengan itu, penulis memilih PT Dapoer Creative Indonesia sebagai tempat kerja magang.

PT Dapoer Creative Indonesia adalah sebuah agensi kreatif yang menawarkan jasa desain dan percetakan. Penulis mendapat kesempatan untuk magang di PT Dapoer Creative Indonesia sebagai *graphic design intern*. Penulis tertarik melaksanakan praktik kerja magang di PT Dapoer Creative Indonesia karena reputasi dan rekomendasi yang tepercaya dari rekan-rekan penulis. Dengan kerja magang di agensi desain dan percetakan, penulis juga percaya akan mendapat *insight* baru tentang dunia pekerjaan nyata di industri desain dan mengerti kebutuhan klien/ pasar di jasa desain. Selain itu, penulis juga akan mendapat proyek desain dari berbagai *brand* dengan kebutuhan desain yang berbeda-beda sehingga banyak ilmu baru yang bisa didapat.

Perusahaan menerima penulis untuk praktik kerja magang desainer grafis di PT Dapoer Creative Indonesia untuk menyalurkan kembali ilmu kepada pelajar-pelajar di bidang DKV. Perusahaan juga membutuhkan seorang *intern* sebagai

tenaga tambahan untuk membantu mengerjakan proyek-proyek desain yang didapat. Perusahaan juga membutuhkan seorang *intern* untuk mendapat ide-ide baru dan tetap *up to date* tentang tren desain dan penerapannya dalam industri desain, yang mana mahasiswa biasanya lebih awas akan tren-tren ini.

Setelah melaksanakan praktik kerja magang, penulis berharap dapat mempertahankan koneksi dengan rekan-rekan kerja baru yang penulis temui di PT Dapoer Creative Indonesia. Penulis juga berharap dapat menerapkan setiap ilmu desain grafis dan *soft skills* lainnya untuk kedepannya, baik untuk kuliah maupun saat sudah bekerja nanti. Terakhir, penulis juga berharap akan mendapat berbagai bahan pertimbangan baru untuk melanjutkan bidang yang sama dengan posisi saat ini atau tidak dengan cara lebih mengenali kemampuan dan potensi diri penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan permagangan di perusahaan Dapoer Creative Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain dan lulus dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sebagai wadah untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama masa kuliah di industri kreatif.
3. Sebagai kesempatan untuk mendapat ilmu dan mengetahui situasi nyata yang hanya bisa didapatkan lewat kerja lapangan.
4. Mendapat ilmu tentang *workflow* pekerjaan kreatif dan cara kerja yang diterapkan di dunia kerja.
5. Untuk mendapatkan pengalaman bekerja di industri yang sesuai dengan jurusan DKV.
6. Untuk meningkatkan kemampuan penulis dalam segi karakter, kerjasama tim, dan komunikasi.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode magang yang dijalani oleh penulis adalah pada masa perkuliahan semester ganjil 2023/ 2024. Selama praktik kerja magang, penulis harus mengikuti

alur prosedur dan peraturan yang telah disepakati dengan Universitas Multimedia Nusantara dan PT Dapoer Creative Indonesia. Secara rinci, waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam menjalankan praktik kerja magang, Universitas Multimedia Nusantara telah menentukan minimal waktu 640 jam kerja. Ketentuan periode kerja magang di PT Dapoer Creative Indonesia adalah minimal 3 bulan. Sebelum memulai kerja magang, penulis telah berdiskusi dan sepakat dengan perusahaan untuk memulai magang selama kurang lebih 5 bulan terhitung dari tanggal 17 Juli 2023. Seluruh karyawan tetap/ magang masuk *Work from Office* (WFO) di kantor Dapoer Creative Indonesia, Greenlake City, Rukan CBD Blok H/02-03, Cipondoh, Tangerang, dari hari Senin sampai Jumat dengan jam kerja pukul 9.00 WIB sampai 18.00 WIB (9 jam termasuk jam istirahat). Akan tetapi, perusahaan memperbolehkan pemegang untuk izin WFH atau absen disaat ada keperluan perkuliahan.

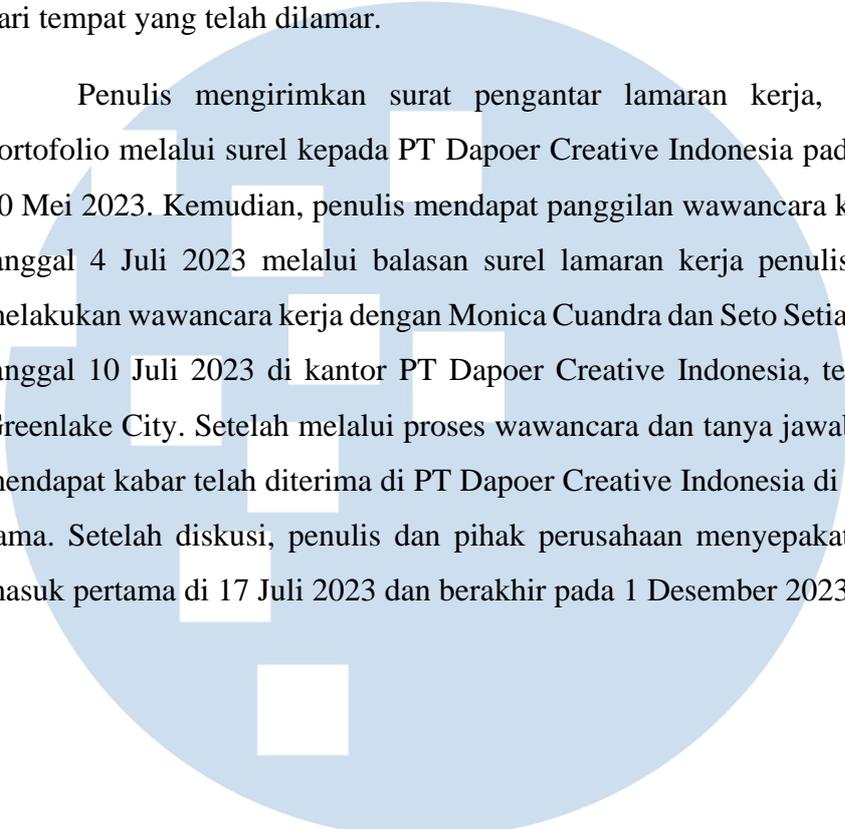
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa/i harus memenuhi beberapa syarat untuk dapat melakukan praktik kerja magang yaitu wajib sudah lulus mata kuliah mencapai 100 SKS, sudah mengambil Mata Kuliah *Academic Writing* (ACW), IPK minimal 2,00, dan tidak memiliki nilai D & E. Kemudian, mahasiswa juga diwajibkan untuk sudah mengikuti Pembekalan Magang yang diadakan oleh program studi Desain Komunikasi Visual.

Setelah mengikuti Pembekalan Magang pada tanggal 9 Mei 2023, penulis mencari lowongan dan mengajukan formulir persetujuan tempat magang yang diincar oleh penulis di *website* Merdeka UMN. Setelah mendapat persetujuan dari koordinator magang, penulis mendapatkan surat pengantar magang dari UMN yang akan diberikan kepada perusahaan tempat kerja magang. Lalu, penulis mulai mengirimkan CV dan portofolio ke

beberapa perusahaan yang sudah disetujui kampus dan menunggu panggilan dari tempat yang telah dilamar.

Penulis mengirimkan surat pengantar lamaran kerja, CV, dan portofolio melalui surel kepada PT Dapoer Creative Indonesia pada tanggal 30 Mei 2023. Kemudian, penulis mendapat panggilan wawancara kerja pada tanggal 4 Juli 2023 melalui balasan surel lamaran kerja penulis. Penulis melakukan wawancara kerja dengan Monica Cuandra dan Seto Setiawan pada tanggal 10 Juli 2023 di kantor PT Dapoer Creative Indonesia, tepatnya di Greenlake City. Setelah melalui proses wawancara dan tanya jawab, penulis mendapat kabar telah diterima di PT Dapoer Creative Indonesia di hari yang sama. Setelah diskusi, penulis dan pihak perusahaan menyepakati tanggal masuk pertama di 17 Juli 2023 dan berakhir pada 1 Desember 2023.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a square cutout in the center, and the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' are arranged around it.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA