



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

Pendidikan dan dunia kerja memiliki keterkaitan erat. Pendidikan memiliki peran dalam menambah pengetahuan serta melatih keterampilan mahasiswa dalam bidang yang digelutinya. Pendidikan memegang peranan penting, tetapi bukan berarti dengan latar pendidikan yang baik secara otomatis menjadikan seseorang pribadi yang baik juga saat turun ke dunia kerja. Pengalaman secara langsung diperlukan untuk mempersiapkan diri serta membentuk karakter masing-masing mahasiswa agar siap menghadapi dunia kerja nyata di kemudian hari. Dengan berbekal ilmu yang selama ini diperoleh selama masa perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat mempersiapkan dirinya menjadi pribadi yang disiplin serta memiliki *skill* tinggi untuk dapat menyesuaikan diri dengan mereka yang sudah lebih berpengalaman. Universitas Multimedia Nusantara telah mengambil jalan yang tepat dengan mewajibkan mahasiswa tingkat akhir untuk mengambil mata kuliah *Internship*, di mana mahasiswa diharuskan melakukan kerja magang di perusahaan-perusahaan pilihan mahasiswa sendiri selama minimal 40 hari kerja; tentu saja dalam bidang yang sesuai dengan jurusan masing-masing.

Wheeler (2006) dalam bukunya *Designing Brand Identity* menyebutkan bahwa *brand* yang merupakan bagian dari *branding* sangatlah penting bagi sebuah perusahaan. Hal ini dikarenakan sebuah perusahaan dengan *brand identity* yang baik akan lebih menarik publik untuk menaruh kepercayaan pada perusahaan tersebut sehingga mereka bersedia untuk membeli produk ataupun jasa yang ditawarkan, bahkan jika harus mengeluarkan uang lebih sekalipun. Publik yang telah menaruh kepercayaan pada perusahaan ini secara tidak langsung ikut membantu menjaga konsistensi perusahaan. Maka dari itulah sekarang semakin banyak bermunculan perusahaan-perusahaan yang secara khusus menangani

branding, ataupun perusahaan-perusahaan desain grafis yang menerima pengerjaan proyek *branding*.

Branding bukanlah sesuatu yang mudah untuk dilakukan karena membutuhkan observasi mendalam mengenai perusahaan tertentu, dimulai dari visi dan misi hingga target pasarnya. Yluva Brand Communication sebagai salah satu perusahaan *branding consultant* membutuhkan tim yang terdiri dari orang-orang yang bisa bekerja sama dengan gabungan *skill* serta disiplin yang tinggi agar bisa semakin berkembang dan dikenal sebagai tenaga profesional. Berkembangnya perusahaan membuatnya membutuhkan tenaga kerja tambahan untuk turut membantu proses pekerjaan yang ada. Maka dari itulah Yluva Brand Communication membuka kesempatan bagi para mahasiswa dari jurusan Desain Komunikasi Visual untuk melakukan program kerja magang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari diadakannya mata kuliah kerja magang ini adalah untuk melatih mahasiswa tingkat akhir agar peka terhadap lingkungan kerja yang akan dihadapi nantinya setelah lulus dan lepas dari universitas. Secara lebih spesifik, tujuan kerja magang menurut penulis adalah sebagai berikut:

- 1.) Mahasiswa dapat menerapkan serta mengembangkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan pada pekerjaan yang sesuai dengan profesinya masing-masing.
- 2.) Mahasiswa mendapatkan pengetahuan akan penanganan proyek serta cara menyelesaikan masalah yang mungkin timbul dalam pekerjaan. Terlebih lagi, mahasiswa dilatih untuk bekerja sama dengan banyak orang dengan disiplin ilmu serta latar belakang yang berbeda-beda.
- 3.) Mahasiswa dapat melatih kedisiplinan terhadap pekerjaan yang dilakukan sehingga menjadi tenaga kerja yang profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang dilaksanakan penulis mulai dari tanggal 27 Maret sampai dengan 27 Juni dengan total 47 hari kerja aktif. Hal ini berdasarkan persyaratan kampus untuk menjalankan minimal 40 hari kerja.

Selama periode ini, penulis diberikan izin untuk tidak masuk kerja setiap hari Senin dikarenakan adanya jadwal kuliah di kampus. Waktu kerja setiap harinya dimulai pukul 09.00 dan berakhir minimal pukul 18.00. Lembur dilakukan apabila karyawan, termasuk penulis, belum selesai mengerjakan pekerjaan sesuai *deadline* atau atasan memberikan tugas lembur akibat adanya tugas yang memang harus diselesaikan. Waktu istirahat makan siang yang diberikan bagi semua karyawan dimulai dari pukul 12.00 hingga pukul 13.00.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada awalnya saat penulis memulai pencarian lowongan kerja magang, penulis mencari dari beberapa situs di internet yang memberikan informasi mengenai lowongan pekerjaan tetap maupun magang. Selain itu, penulis juga mencari di situs beberapa perusahaan yang memang sudah dikenal namanya oleh penulis. Awalnya memang cukup sulit karena tidak semua perusahaan membuka kesempatan untuk magang. Penulis juga beberapa kali mengirimkan e-mail ke beberapa perusahaan tetapi tidak mendapatkan balasan. Penulis terus mencari karena penulis tahu bahwa mencari pekerjaan bukanlah suatu hal yang mudah.

Akhirnya, sampailah penulis pada iklan di situs kaskus.co.id yang dibuat oleh Yluva Brand Communication. Berdasarkan kriteria yang disebutkan, penulis mengirimkan CV serta portfolio ke alamat e-mail yang tertera. Sore harinya, penulis menerima telepon dari pihak Yluva yang menawarkan kesempatan untuk melakukan wawancara di kantor keesokan harinya dan penulispun bersedia.

Keesokan harinya, sekitar pukul 10.00, penulis tiba di kantor Yluva yang berlokasi di Tanjung Duren. Dalam proses wawancara dengan *Senior Art Director* Yluva, Davy Satria, penulis membicarakan berbagai hal, mulai dari portfolio hingga gambaran mengenai *work pace* di dunia kerja yang belum bisa

dibayangkan sebelumnya oleh penulis. Setelah wawancara berakhir, penulis pun secara resmi diterima sebagai karyawan magang di Yluva, ditempatkan pada divisi Kreatif dengan posisi *Junior Graphic Designer*. Pada hari itu pula penulis diperkenalkan kepada setiap karyawan yang ada di kantor. Selama melaksanakan kerja magang di Yluva, penulis berada di bawah bimbingan Davy Satria selaku *Senior Art Director* serta Anastasia Indria selaku *Creative Director*.

Sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis wajib mengisi kehadiran kerja magang serta laporan realisasi kerja magang. Kehadiran kerja magang menyediakan informasi mengenai jadwal absensi penulis selama bekerja di Yluva serta keterangan mengenai pekerjaan apa saja yang dilakukan setiap harinya. Laporan kerja magang merupakan kesimpulan dari kehadiran kerja magang, yaitu keseluruhan pekerjaan yang dilakukan penulis setiap minggunya. Tabel kehadiran kerja magang dan laporan realisasi kerja magang ditandatangani oleh Davy Satria selaku pembimbing lapangan penulis, kecuali jika yang bersangkutan sedang tidak ada di tempat. Jika demikian, maka yang menggantikan untuk memberikan tanda tangan adalah Ibu Anastasia Indria selaku *Creative Director*.

U M N