



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

Magang merupakan kegiatan akademik yang dilaksanakan oleh mahasiswa sebagai bekal untuk memperoleh pengalaman kerja nyata yang belum didapat selama mengenyam pendidikan di perguruan tinggi. Praktik kerja ini dilakukan untuk menerapkan dan mengaplikasikan pengetahuan yang didapat dari perkuliahan selama kurang lebih tujuh semester, sekaligus melatih keterampilan dan profesionalisme mahasiswa di dunia kerja. Pengalaman kerja ini dibutuhkan oleh agar nantinya mahasiswa dapat mempersiapkan *skill* dan mental dengan sebaik mungkin sebelum terjun ke dunia kerja yang umumnya selektif dalam memilih calon tenaga kerja yang profesional pada bidangnya. Praktik kerja magang merupakan salah satu upaya dan sarana pengembangan diri agar mahasiswa dapat lebih mandiri saat kelulusan tiba.

Oleh karena itu, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) mewajibkan mahasiswanya untuk mengambil mata kuliah magang sebagai salah satu syarat kelulusan. Dalam hal ini, penulis mengambil praktik kerja magang di bidang desain grafis yang merupakan salah satu peminatan dalam program studi Desain Komunikasi Visual. Desain grafis memiliki beragam sub bidang, salah satu sub bidang yang penulis minati dan ingin lebih dalami adalah *branding*. *Branding* merupakan kumpulan kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh suatu perusahaan untuk membangun dan membesarkan *brand*, sehingga *brand* tersebut dapat

dikenal dan memiliki arti bagi konsumen atau target konsumennya. Di antara berbagai perusahaan yang bergerak di bidang *branding*, penulis memilih *RedSpace* berdasarkan pertimbangan klien-klien yang pernah ditangani. Perusahaan-perusahaan besar seperti *Sony* dan *CIMB Niaga* telah memercayakan *RedSpace* sebagai *brand consultant* perusahaannya. Menurut penulis, hal tersebut dapat mencerminkan profesionalisme perusahaan dan para pekerjanya. Diharapkan adanya praktik kerja magang ini dapat memberikan persiapan menghadapi berbagai situasi dalam lapangan kerja, sehingga penulis dapat memperoleh wawasan baru dalam bidang pekerjaan yang kelak akan ditekuni.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh sebagai syarat kelulusan UMN untuk memperoleh gelar S.Sn atau Sarjana Seni. Di sini, mahasiswa diberikan kesempatan mengenal seluk beluk dunia kerja, mulai dari proses pengajuan kerja, wawancara, etika dalam bekerja, sistem kerja perusahaan, peran perusahaan dan para pekerjanya, hingga permasalahan kerja dan pencarian solusinya.

Praktik kerja magang yang penulis jalani di *RedSpace* bertujuan untuk mempelajari dan mendalami proses desain *branding*. Hal ini mencakup proses menganalisis, merencanakan strategi, mengimplementasi, dan mengevaluasi untuk menghasilkan desain yang efektif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan klien. Hasil desain dapat berupa identitas *brand*, *packaging*, brosur, ilustrasi, infografik,

website, dan sebagainya. Melalui pengalaman tersebut, penulis dapat memperoleh pengetahuan baru yang belum didapat selama di bangku kuliah.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Persyaratan waktu kerja magang yang diberikan oleh UMN adalah kurang lebih dua hingga tiga bulan, 40 hari kerja, atau 320 jam kerja. Berdasarkan persyaratan tersebut, penulis menjalani magang selama tiga bulan dengan total 41 hari kerja aktif, mulai dari 3 Maret 2014 hingga 30 Mei 2014 di perusahaan *branding RedSpace*.

RedSpace berlokasi di Jalan Panjang No.70, Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Jam kerja dimulai dari pukul 08.30 hingga 17.30 dengan waktu istirahat pukul 12.00 hingga 13.00. Hari kerja efektif penulis selama magang adalah empat hari dalam seminggu, karena setiap hari Kamis penulis masih mengambil mata kuliah *elective 2D Vector Animation* dari pukul 13.00 hingga 15.00 guna memenuhi syarat total SKS di UMN.

Penulis mulai mencari tempat magang beberapa hari setelah penulis menyelesaikan Tugas Akhir dan dinyatakan lulus sidang akhir. Setelah mencari informasi dari beberapa media, pada 24 Februari 2014, penulis mengirimkan CV dan portfolio melalui e-mail ke tiga perusahaan yang bergerak di bidang kreatif, yaitu *RedSpace*, *Seratus Company*, dan *WIT Creative*. Ternyata permohonan magang penulis disambut baik oleh ketiga perusahaan dan diundang untuk wawancara. Berdasarkan pertimbangan selanjutnya, penulis memilih *RedSpace*

yang bergerak di salah satu bidang desain yang penulis minati, yaitu *brand design*, sehingga penulis dapat meningkatkan keterampilan di bidang tersebut.

Pada Kamis, 27 Februari 2014, penulis menghadiri proses wawancara di kantor *RedSpace* bersama *Creative Director*, Renindia Karyandi, dan *Senior Brand Designer*, Tarisa Halim. Setelah mempresentasikan *CV* dan *portfolio* serta menjawab beberapa pertanyaan dari pewawancara, penulis memperoleh kesepakatan untuk memulai magang pada Senin, 3 Maret 2014 sebagai *Junior Brand Designer*. Selama praktik kerja magang, penulis dibimbing oleh *Creative Director* dan memperoleh upah Rp 2.000.000 untuk seluruh periode magang.

