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

Kerja magang atau praktik kerja merupakan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa untuk beradaptasi dengan dunia kerja yang akan ia masuki setelah lulus. Kerja magang perlu dilakukan mengingat mahasiswa tidak mendapatkan pengalaman kerja secara nyata saat berada di bangku perkuliahan. Dengan adanya kerja magang, maka mahasiswa dapat melatih mental dan kemampuan, serta sikap profesional sehingga mahasiswa lebih siap bersaing dalam dunia kerja nantinya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, universitas di Indonesia, khususnya Universitas Multimedia Nusantara menyediakan mata kuliah kerja magang yang wajib untuk diambil mahasiswa sebagai syarat kelulusan.

Sesuai dengan peminatan penulis, yaitu desain grafis, maka penulis melakukan kerja magang di bidang tersebut. Bidang desain grafis tersebut terbagi-bagi menjadi beberapa sub bidang, salah satunya adalah *branding*. *Branding* adalah strategi mengkomunikasikan suatu *brand* dengan mengembangkan *brand* tersebut melalui nama, identitas, dan pesan yang ingin disampaikan suatu *brand* sehingga *brand* tersebut dapat dikenal dan melekat di benak masyarakat.

Branding merupakan salah satu bidang dalam desain grafis yang memiliki peluang pekerjaan yang besar melihat banyaknya perusahaan-perusahaan di Indonesia yang membutuhkan *branding* untuk mengembangkan perusahaannya. Oleh karena itu, penulis mengambil kerja magang di bidang *branding*.

Setelah melihat portofolio dari beberapa perusahaan yang bergerak di bidang *branding*, penulis memilih perusahaan Redspace yang bergerak di bidang *branding* dan *brand application*. Penulis memilih Redspace berdasarkan daftar klien-klien besar yang pernah ditangani, seperti *Sony*, CIMB Niaga, dan BII. Klien-klien besar merupakan indikator profesionalisme suatu *design agency* di mana penulis ingin belajar banyak dari *agency* tersebut.

Peran desainer grafis …, Michella Putriayu, FSD UMN, 2014

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang bertujuan untuk membekali mahasiswa sebelum mahasiswa memasuki dunia kerja dengan pengalaman kerja yang nyata. Mahasiswa dibekali tidak hanya *skill*, melainkan juga etika dan penyelesaian masalah dalam pekerjaan. Selama melakukan kerja magang, mahasiswa juga dapat mempraktekan ilmu yang telah didapat selama menjalani perkuliahan. Selain itu, kerja magang merupakan salah satu syarat yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara kepada mahasiswanya untuk memperoleh gelar sarjana.

Kerja magang yang penulis jalani di Redspace bertujuan untuk memperdalam ilmu di bidang *branding*. Penulis juga dapat mempelajari cara memenuhi kebutuhan klien dan mengimplementasikannya dalam berbagai media desain, seperti brosur, web, dan sebagainya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

a) Mengirim Surat Lamaran dan CV

Setelah penulis mencari beberapa tempat magang, penulis memutuskan untuk mengirim lamaran ke perusahaan Redspace. Penulis mengirimkan surat lamaran, CV, serta portofolio melalui *email* kepada *creative director* di perusahaan Redspace

b) Wawancara

Satu minggu setelah penulis mengirimkan *email* lamaran, penulis dipanggil untuk melakukan wawancara di kantor Redspace. Penulis diwawancara oleh *creative director*, yaitu Renindia Karyandi.

c) Penerimaan Magang

Setelah melalui tahap wawancara bersama *creative director*, 2 minggu kemudian penulis dihubungi oleh *Program Manager* Redspace untuk dapat berkerja di perusahaan tersebut sebagai *Junior Graphic Designer.*

Peran desainer grafis …, Michella Putriayu, FSD UMN, 2014

d) Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara dalam memberikan mata kuliah kerja magang menentukan waktu pelaksanaan kerja magang yaitu dua hingga tiga bulan, dengan 5 hari kerja dalam seminggu dan 8 jam kerja per hari, atau 320 jam kerja. Penulis menjalani kerja magang selama 3 bulan dengan jumlah hari kerja sebanyak 42 hari kerja mulai dari 1 Juli 2014 sampai dengan 30 September 2014.

Perusahaan di mana penulis menjalani kerja magang, Redspace, memiliki penetapan jam kerjanya sendiri. Penetapan jam kerja ini juga berlaku bagi penulis selaku pekerja magang. Jam kerja di Redspace dimulai dari pukul 08.30 sampai dengan 17.30 dengan waktu istirahat pukul 12.00 sampai dengan 13.00.

Pada bulan Juli dan Agustus, penulis masuk 5 hari dalam seminggu. Namun pada bulan September, penulis hanya masuk maksimal 3 hari dalam seminggu sehubungan dengan telah dimulainya awal semester baru dan penulis mengambil satu mata kuliah serta penulis menjalani bimbingan tugas akhir.

Pekerja magang menurut kebijakan perusahaan, tidak wajib hadir 5 hari dalam seminggu. Karyawan magang dan paruh waktu hanya diwajibkan untuk datang minimal 3 hari dalam seminggu. Akan tetapi, karyawan magang harus memberi informasi tentang hari-hari di mana karyawan magang tidak dapat hadir.

c) Penyelesaian Kerja Magang

Satu minggu sebelum penulis menyelesaikan praktek kerja magang, penulis menyerahkan surat-surat yang harus diserahkan kepada *creative director* selaku pembimbing lapangan. Surat-surat terebut kemudian ditandatangani dan diberi stempel perusahaan. Tiga hari sebelum penulis menyelesaikan praktek kerja magang, penulis meminta surat penyelesaian kerja magang kepada HRD perusahaan.

Peran desainer grafis …, Michella Putriayu, FSD UMN, 2014