



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

Pengetahuan dan pengalaman dalam dunia kerja merupakan modal awal yang harus dimiliki seorang mahasiswa sebelum terjun ke dalam dunia kerja. Dengan bermodalkan pengetahuan dan pengalaman ini, mahasiswa mendapat gambaran bagaimana dunia kerja sebenarnya, merencanakan masa kerja, dan mampu bersaing dalam dunia kerja. Berdasarkan data statistik U.S. Bureau of Labor Statistics (seperti dikutip oleh Labudovic dan Vukusic), permintaan lapangan kerja desainer grafis diperkirakan meningkat hingga 10% dari 2006 sampai 2016 (hlm. 12). Oleh karena itu, pengetahuan dan pengalaman dunia kerja ini sebagai bekal mahasiswa sebelum terjun dan bersaing di dunia kerja sesungguhnya.

Selama masa perkuliahan, mahasiswa telah mendapatkan ilmu secara teori dan praktik sebagai seorang desainer. Namun, pada praktik dunia kerja, ilmu sebagai seorang desainer tersebut belum cukup jika seorang desainer bekerja sebagai bagian dari sebuah perusahaan. Untuk mendukung ilmu yang didapat selama masa perkuliahan, mahasiswa dapat memperoleh ilmu praktik, salah satunya melalui kerja magang. Labudovic dan Vukusic (2009) juga mengemukakan bahwa untuk menjadi seorang desainer *freelance* atau bagian dari sebuah tim, ilmu pengetahuan dan sejarah desain grafis, tetapi juga pengalaman dari dunia dan lingkungan sekitar (hlm. 20). Oleh karena itu, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dibekali juga dengan mata kuliah *Internship* yang diberlakukan juga sebagai salah satu mata kuliah wajib sebagai syarat kelulusan Sarjana Seni.

Untuk itu, mahasiswa kemudian diberi kebebasan untuk memilih dan menentukan perusahaan tempat kerja magang yang sesuai dengan minat dan jurusan mahasiswa. Penulis memilih Dreambox sebagai tempat kerja magang dikarenakan Dreambox merupakan agensi kreatif yang memiliki spesialisasi dalam desain *website* yang sesuai dengan minat penulis. Selain itu, Dreambox

yang baru berdiri sejak 2012 telah dipercaya oleh berbagai perusahaan dalam dan luar negeri. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan kerja magang di Dreambox untuk mendapatkan pengalaman dan ilmu dari Dreambox, khususnya mengenai desain *website responsive* dan bagaimana membangun dan mempertahankan sebuah agensi kreatif.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan sebagai salah satu prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara. Kerja magang bertujuan agar mahasiswa dapat menerapkan dan mengimplementasikan ilmu dan pengetahuan yang didapat selama masa perkuliahan dan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru dalam dunia kerja. Pengalaman kerja magang menjadi modal awal sebelum mahasiswa terjun ke dalam dunia kerja.

Selama pelaksanaan kerja magang, penulis mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai peran desainer dalam dunia kerja, khususnya sebagai bagian dari suatu perusahaan agensi kreatif dan prosedur serta *timeline* kerja di dalam suatu agensi kreatif. Penulis juga mendapat pengetahuan umum dan pengalaman langsung mengenai bagaimana menjalin dan menjaga hubungan dengan klien atau perusahaan lain, mencari tahu kebutuhan dan masalah yang dihadapi klien, kemudian memecahkan masalah dengan memberikan solusi untuk masalah tersebut. Selain itu, dalam prosesnya, penulis juga dilatih dalam hal mental, tanggung jawab, dan profesionalitas. Melalui kerja magang ini, penulis mendapatkan banyak pengetahuan dan wawasan, khususnya pemahaman mengenai *website responsive*, dan pengembangan keterampilan yang dapat dijadikan modal sebelum penulis terjun dalam dunia kerja sebenarnya kelak.

1.3. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan pada:

Waktu : 1 Juli 2014 – 12 September 2014

Jam kerja : 09:00 – 17:00

Perusahaan : CV DREAMBOX CREATIVE MULTITALENTA

Alamat : Jl. Scientia Boulevard, Universitas Multimedia Nusantara,
New Media Tower Lt. 12, Gading Serpong, Tangerang 15810

Supervisor : Aland Sinduartha

Dalam praktiknya, kerja magang dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada 1 Juli 2014 sampai dengan 12 September 2014, dengan jam kerja yang lebih fleksibel disesuaikan dengan *deadline* pekerjaan yang ada.

1.4. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang yang penulis lakukan pada mata kuliah *Internship* di Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai berikut.

1. Penulis mencari dan mengobservasi beberapa agensi kreatif melalui internet, group *facebook* UMN dan ULTIMA DKV 2011, informasi dari kakak kelas dan teman, lowongan kerja magang di *website-website* agensi kreatif, dan *job fair* yang diadakan di UMN.
2. Penulis mengajukan surat pengantar kerja magang ke admin DKV UMN.
3. Penulis mendaftarkan diri ke beberapa agensi kreatif dengan mengirimkan CV, portfolio, dan surat pengantar magang.
4. Penulis mendapatkan panggilan untuk *interview* dari Dreambox.
5. Penulis diterima untuk melaksanakan kerja magang di Dreambox melalui surat penerimaan kerja magang dan surat kontrak kerja magang Dreambox.
6. Penulis menyerahkan surat penerimaan kerja magang dari perusahaan Dreambox ke admin DKV Umn, Ibu Mesayu, dan BAAK untuk mendapatkan *form* KM-03 hingga KM-07 yang akan diisi selama proses kerja magang berlangsung.