



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Setiap tahun metode pendidikan juga terus berkembang mengikuti perkembangan jaman. Saat ini dunia memasuki Revolusi Industri 4.0 yang mana membuat tuntutan bagi dunia pendidikan baik dalam dan luar negeri untuk terus berkembang. Terlebih Indonesia memiliki banyak sekali sumberdaya manusia. Menurut data Kementerian pendidikan dan kebudayaan Indonesia memiliki 44.644.261 Siswa, 2.708.096 guru, 217.270 sekolah. Meskipun Indonesia memiliki banyak sumberdaya, menurut Programme for International Student Assessment (PISA) Pendidikan Indonesia menempati peringkat 74 dari 80 negara. Hal ini membuktikan bahwa perlu adanya pengembangan dalam sistem pendidikan Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa perlu adanya pengembangan dalam sistem pendidikan Indonesia

Dengan adanya persaingan dalam bidang pendidikan menambah perlu adanya inovasi dan kreatifitas oleh instansi pendidikan agar dapat menghasilkan insan yang dapat bersaing dengan perkembangan jaman. Demi menghasilkan insan yang berkompetensi, pendidikan perlu menciptakan metode yang bisa mengikuti perkembangan jaman salah satunya bersinergi dengan (*Information, Communication, and Technology*) ICT. Harapannya, setiap sumber daya manusia dapat dikelola dengan baik dan memaksimalkan potensinya.

Hal ini membuat penulis tertarik untuk mencoba menerapkan desain dalam bidang pendidikan. Penulis memilih untuk magang di perusahaan penyedia kurikulum pendidikan dan system integrator. Terlebih pendidikan yang berbasis (*Information, Communication, and Technology*) ICT saat ini mengalami perkembangan yang cepat di Indonesia ditambah dengan pengaruh internet semakin besar di era sekarang ini. Berdasarkan pertimbangan di atas, Penulis memutuskan untuk magang ditempat ini. Sejak tahun 1989 Diginusa telah lebih dari tiga puluh tahun menjadi mitra bagi lebih dari 300 sekolah, untuk ikut mengambil bagian dalam mengembangkan pendidikan berbasis digital hal ini

membuat Penulis tertarik untuk bergabung untuk belajar demi mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* yang penulis punya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Disamping menyelesaikan mata kuliah *Internship* sebagai syarat kelulusan program studi Visual Brand Design, maksud dan tujuan penulis melaksanakan magang di Diginusa sebagai berikut.

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mempelajari budaya kerja budaya berorganisasi dalam tim yang professional dari luar perkuliahan.
3. Mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama di perkuliahan di dunia kerja.
4. Menambah ilmu mengenai bidang desain komunikasi visual.
5. Meningkatkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* di dunia profesional

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan magang di semester delapan, semester ganjil pada tahun 2020. Syarat minimal waktu pelaksanaan magang dari Diginusa adalah tiga bulan, yang secara otomatis telah memenuhi syarat minimal waktu pelaksanaan magang menurut Universitas Multimedia Nusantara, yaitu 320 jam. Penulis melakukan kerja magang dimulai tanggal 13 Agustus 2020 dan berakhir pada tanggal 31 Oktober 2020.

Hari kerja adalah Senin sampai Jumat pukul 8.00-16.00. Jam istirahat, selama satu jam dari pukul 12:00 sampai 13.00 (tidak termasuk lembur). Jam kerja dibagi menjadi 2 *Work From Home* (WFH) dan *Work From Office* (WFO). Total 430 jam kerja yang penulis tempuh setelah penulis kurangi satu jam istirahat dan ditambah dengan jam lembur. Untuk alur kerja magang sebagai berikut:

1. Penulis mengikuti pembekalan magang *batch* 1 yang diadakan pada 7 Februari 2020.
2. Penulis melakukan konsultasi pada dosen pembimbing akademik.
3. Penulis mengisi lima tempat magang yang ingin dituju pada form KM 1 melalui google form.

4. Dua hari kemudian penulis mendapatkan email balasan dari admin DKV dan penulis mendapatkan persetujuan.
5. Penulis mengirimkan Surat lampiran magang dengan melampirkan CV,Portofolio.
6. Beberapa hari kemudian penulis melakukan wawancara.
7. Keesokan harinya penulis mendapat kabar penulis di terima magang dan penulis diberikan surat penerimaan magang.
8. Penulis mengirimkan email surat penerimaan magang yang penulis terima kepada Admin DKV.
9. Pada tanggal 13 Agustus 2020 Penulis diberikan kartu magang dan dikenalkan pada penganggung jawab selama penulis melakukan magang.
10. Penulis menjalani praktek kerja magang dari tanggal 13 Agustus 2020 – 31 Oktober 2020 sebagai Desainer grafis di divisi *Marketing Communication*.
11. Penulis resmi menyelesaikan praktek kerja magang pada tanggal 31 Oktober 2020.