

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu syarat kelulusan mahasiswa Sarjana Universitas Multimedia Nusantara adalah sebuah kerja magang atau *internship* dengan harapan memberikan pengalaman kepada mahasiswa agar dapat lebih siap terjun ke lapangan kerja dan memiliki karier sesuai dengan pembelajaran mahasiswa di kuliah setelah kelulusan. Kerja magang ini juga memiliki tujuan untuk lebih mengasah kemampuan, memperdalam ilmu dan menguji kemampuan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang riil.

Dengan terus berjalannya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang bersinambung dengan adanya pergeseran gaya hidup, komunikasi mengarah ke serba digital. Era digitalisasi ini menciptakan kebutuhan untuk terus berkomunikasi pada media yang lebih berbasis *online* daripada *offline*. Oleh karena itu, tenaga desain grafis semakin dibutuhkan baik dalam penanganan media sosial, maupun pembuatan identitas *brand* baru agar usaha dapat berkompetisi dalam pasar dengan siap. Desainer grafis merupakan pembuat konten dan visual tersebut. Terutama karena adanya keperluan penyampaian informasi yang cepat sehingga memerlukan ketepatan dalam menyampaikan pesan, baik secara visual maupun penulisan.

Oleh karena itu, kerja praktik magang penulis dilaksanakan pada PT Perkasa Gemilang Tedjakarya yang juga dikenal sebagai Maple Creative. Perusahaan ini bergerak pada dua bidang desain yang berbeda, yaitu interior dan grafis, namun lebih berfokus pada interior. Penulis bergabung dengan agensi ini atas dasar keinginan mencari pengalaman dalam industri yang tidak secara langsung berbidang dalam dunia desain, penulis berperan sebagai desainer grafis yang berfokus kepada desain konten media sosial dan *branding*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis menjalankan magang ini adalah:

1. Sebagai salah satu prasyarat perolehan gelar Sarjana dan kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sebagai tempat praktik kerja nyata untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan.
3. Sebagai sumber dan bekal pengalaman penulis mengenai situasi dan prosesi kerja di industri nyata.
4. Menggapai ilmu yang hanya dapat didapatkan melalui praktikum langsung di lapangan.
5. Memperdalam ilmu-ilmu selain ilmu desain, seperti kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam sebuah tim, serta perkembangan karakter penulis.
6. Menambah koneksi dalam dunia kerja dan belajar langsung dari senior yang memiliki pengalaman nyata.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mengikuti mata kuliah dan menulis laporan magang ini merupakan salah satu prasyarat agar dapat lulus dari perkuliahan dengan gelar Sarjana. Permulaan dari prosedur tersebut adalah dengan melakukan magang. Ada beberapa syarat yang harus penulis jalani agar masa pemagangan di nilai sah yaitu, memenuhi dan mengikuti aturan dan prosedur yang di titik gariskan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan mengikuti prosedur dari tempat pemagangan.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjalani magang di Maple Creative dari tanggal 18 Februari 2021 sampai 17 Mei 2021. Jam kerja pada pemagangan ini adalah dari pukul 09.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB (8 jam), sesuai dengan persyaratan magang perkuliahan, dengan pengurangan jam istirahat, waktu efektif dari jam kerja merupakan 7 jam. Pihak Maple Creative tidak mewajibkan lembur, tetapi penulis sering kali lembur karena tugas yang perlu diselesaikan sebelum *deadline*.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Awal mula prosedur magang adalah dengan mengikuti pembekalan magang. Penulis sebelumnya sudah mengikuti pembekalan pada tahun 2019-2020 silam, tetapi karena ketidakmampuan untuk mengingat tanggal dan tidak adanya dokumentasi pembekalan, penulis kemudian diwajibkan mengikuti kembali pembekalan magang pada tanggal 7 Mei 2021 sambil praktik magang berlangsung, pembekalan ini bersifat *online* melalui aplikasi ZOOM. Kemudian barulah dimulai tahap awal pemagangan yaitu pembuatan portofolio dan CV; mempersiapkan *cover letter* dan kemudian mencari calon tempat magang melalui lowongan-lowongan magang. Ada pun lowongan magang tersebut didapatkan dari menelusuri situs-situs pencarian pekerjaan, secara daring, dan dari *e-mail* CDC UMN. Dari lowongan-lowongan tersebut penulis menelusuri mana yang informasinya lengkap dan kredibilitasnya cukup agar sesuai dengan kriteria baik dari persyaratan magang maupun kriteria penulis (sesuai dengan *skill*). Kemudian mengajukan *form* KM 1 melalui *google form* sesuai dengan petunjuk protokol magang, dari verifikasi pengajuan tersebut penulis kemudian mendapatkan surat resmi pengantar magang (KM 2) yang harus diajukan dalam *email* lowongan kerja magang penulis.

Salah satu lowongan magang tersebut berasal dari Maple Creative atau PT Perkasa Gemilang Tedjakarya. Penulis mengajukan permohonan magang, surat pengantar magang, serta CV dan portofolio melalui *e-mail* pada tanggal 30 Januari 2021. Maple Creative memberikan balasan pada tanggal 15 Februari 2021 dengan penjadwalan wawancara untuk tanggal 16 Februari 2021, tetapi, karena kendala satu dan lain hal wawancara diundur menjadi pada tanggal 18 Februari 2021 pukul 09.00 WIB. Wawancara dilaksanakan oleh Jeremy Lawoto selaku desainer grafis Maple Creative dan juga pemilik perusahaan Albert Sutedja. Penulis diwawancarai mengenai karya-karya penulis, kemudian hasil wawancara ditentukan langsung dalam wawancara sehingga penulis secara resmi bekerja langsung di perusahaan tersebut.

Dalam masa pandemik COVID-19, Maple Creative masih melakukan sistem *Work from Office* (WFO) dengan menggunakan protokol kesehatan yaitu

masker dan berjaga jarak antar pekerja. Komunikasi pekerjaan selain secara langsung juga menggunakan grup *WhatsApp*. Albert Sutedja merupakan penanggung jawab magang penulis.