



### **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**

Mahasiswa peminatan *Visual Brand Design* dari Universitas Multimedia memiliki kewajiban untuk melakukan kerja praktik magang sebagai salah satu syarat kelulusan agar memperoleh gelar strata satu. Kegiatan kerja praktik magang wajib ditempuh mahasiswa desain agar mampu menghasilkan karya-karya desain dalam dunia pekerjaan. Hasil karya tersebut telah dipelajari mahasiswa berdasarkan ilmu pengetahuan yang didapatkan dari teori dan praktik selama perkuliahan.

Untuk memenuhi kewajiban tersebut, penulis telah melakukan praktik kerja magang sesuai minat dan bidang yang diminati. Penulis memiliki minat dan ketertarikan terhadap dunia media sosial dan periklanan digital. Oleh karena itu, penulis telah melamar ke beberapa perusahaan yang menyediakan lowongan magang di bidang media sosial ataupun periklanan digital.

Penulis melamar ke salah satu media digital di bawah naungan PT. Media Finfook Nusantara membutuhkan perkerja yang bergerak dalam bidang Design and Creative untuk media sosialnya. Setelah melalui proses wawancara, penulis mendapatkan posisi magang sebagai *Intern Graphic Designer* dalam sub-divisi Design and Creative. Penulis memilih perusahaan ini karena sesuai dengan ketertarikannya terhadap media sosial. Selain itu, penulis juga ingin belajar mengenai bidang keuangan secara umum, juga membuat konten-konten keuangan bagi anak muda.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Praktik kerja magang ini dilakukan penulis dengan maksud dan tujuan:

1. Kewajiban penulis sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara agar mendapatkan gelar strata satu
2. Menerapkan dan menambah ilmu pengetahuan desain yang telah dipelajari selama perkuliahan

3. Menghasilkan karya desain yang dapat dinikmati dan berguna bagi banyak orang di wadah digital
4. Mendapatkan ilmu-ilmu mengenai dunia pekerjaan, dunia media sosial, dan keuangan.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Berdasarkan syarat dan ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara tentang kerja magang, mahasiswa diwajibkan untuk melakukan kerja magang minimal 2-3 bulan, dengan minimal total waktu 320 jam. Penulis melakukan kerja magang di PT. Finfock Media Nusantara dimulai dari tanggal 20 Januari – 28 Mei 2020. Penulis melakukan kerja magang yang ditetapkan dari hari Senin-Jumat, pukul 09.00-16.00, dengan total 6 jam yang telah dikurang 1 jam untuk istirahat makan siang.

Dalam melaksanakan kegiatan praktik kerja magang ini, penulis telah mengikuti dan menjalani prosedur sesuai ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara, sebagai berikut:

1. Penulis mengikuti pembekalan magang *Batch* II pada semester genap tahun perkuliahan 2019-2020, untuk mendapatkan informasi mengenai syarat dan ketentuan kerja magang
2. Penulis mengajukan formulir pengajuan kerja magang (KM-01) kepada dosen bimbingan akademik, dan dilanjutkan untuk mendapatkan persetujuan koordinator magang pada Desember 2019
3. Setelah mendapatkan persetujuan dan surat pengantar magang dari kepala program studi (KM-02), penulis mempersiapkan berkas-berkas untuk melamaran pekerjaan magang
4. Penulis menyiapkan CV, portfolio, serta surat pengantar magang (KM-02), dilanjutkan dengan mengirim permohonan posisi kerja magang yang dapat dimulai dari Januari ke salah satu perusahaan yang dituju, yaitu PT. Finfock Media Nusantara

5. Pada Januari 2020, penulis mendapatkan balasan untuk melakukan tahap wawancara yang dilakukan di kantor PT. Finfolk Media Nusantara di District 8, SCBD, Jakarta Selatan
6. Pada hari wawancara, penulis dinyatakan mendapatkan posisi kerja magang sebagai *Intern Graphic Designer*, dan dapat melaksanakannya mulai dari tanggal 20 Januari 2020
7. Penulis mendapatkan surat penerimaan magang (KM-03) lalu menyerahkan berkas tersebut ke administrasi Universitas Multimedia Nusantara, sehingga penulis bisa mendapatkan formulir kehadiran (KM-04), formulir laporan realisasi magang (KM-05), formulir penilaian magang (KM-06), dan lembar verifikasi magang (KM-07)
8. Secara resmi, penulis memulai kerja praktik magang di PT. Finfolk Media Nusantara sejak tanggal 20 Januari sampai 29 Mei 2020.