



### **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 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Industri kreatif di Indonesia merupakan sebuah wadah untuk membendung sumber daya manusia yang berdasarkan kepada ide dan seni yang bisa disalurkan menjadi jasa yang dibutuhkan oleh berbagai pekerjaan. Oleh karena itu, Penulis ingin menjadi salah satu insan kreatif yang dapat membantu kesejahteraan industri kreatif di Indonesia.

Kerja Magang merupakan syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara yang dimana Kerja Magang ini diadakan agar mahasiswa dapat merasakan bagaimana terjun ke dunia pekerjaan yang akan dihadapi saat lulus nanti. Dengan adanya kerja magang, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pelajaran dalam masa perkuliahan saja tetapi juga dari hasil kerja nyata. Setelah mahasiswa mengikuti kewajiban kerja praktik magang sesuai dengan syarat yang diberikan, mahasiswa akan mengikuti sidang magang untuk menyelesaikan laporan magangnya. Hal ini berguna untuk memastikan bahwa mahasiswa sudah menyelesaikan dan memanfaatkan kerja praktik magang.

Dengan bekal ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan, Penulis diharapkan sudah dapat mengaplikasikan ilmu di dunia kerja professional. Selain meningkatkan soft skill dan hard skill, penulis juga dapat bersosialisasi dengan orang-orang yang sudah berpengalaman di bidangnya serta mematuhi dan beradaptasi dengan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan kerja professional. Hal ini sangat membantu penulis untuk mendapatkan gambaran apa yang akan dihadapi saat lulus nanti.

Lingkungan kerja yang didapat oleh penulis selama melakukan kerja magang memberikan gambaran dan kesiapan untuk penulis menghadapi berbagai macam tantangan pekerjaan dalam dunia kerja nyata. Dengan ini, penulis diharapkan mengambil bekal ilmu sebanyak-banyaknya yang akan digunakan oleh penulis di kemudian hari.

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

Selain untuk mendapatkan pengalaman kerja nyata dan menerapkan ilmu yang sebelumnya sudah didapatkan selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara, Kerja Magang dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana serta untuk menimba ilmu dunia kerja yang nantinya akan dihadapi oleh penulis setelah lulus.

### **1.2.1 Tujuan Kerja Praktik**

1. Penulis ingin menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam dunia pekerjaan.
2. Penulis ingin melatih tanggung jawab untuk dapat menyelesaikan pekerjaan tepat pada waktunya.
3. Penulis ingin merasakan bekerja di bawah arahan demi menyamakan desain yang selama ini dibuat oleh penulis agar menyerupai desain yang dibutuhkan oleh perusahaan.
4. Penulis ingin mendapat ilmu-ilmu teknikal dalam program-program seperti: *Adobe Photoshop, Illustrator dan Premiere* lebih dalam lagi.

### **1.2.2 Manfaat Kerja Praktik**

Manfaat dari kerja praktik magang adalah sebagai berikut:

1. Penulis mendapatkan pengalaman bekerja langsung dan gambaran mengenai dunia kerja Desainer Grafis masa kini.
2. Penulis mendapatkan relasi dengan orang-orang yang sudah berpengalaman pada bidangnya.
3. Penulis mendapatkan pelajaran langsung dari orang yang sudah berpengalaman di bidang desain grafis.
4. Penulis mempelajari cara untuk menyesuaikan desain dengan desain yang dibutuhkan oleh perusahaan.

5. Penulis mempelajari pembuatan materi presentasi projek dan memimpin sebuah projek dan merealisasikannya.

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

Penulis melakukan pendaftaran magang melalui aplikasi whatsapp yang ditujukan kepada Handi Kurniadi dari PT. Aquasolve Sanaria. Pada tanggal 24 Februari penulis diminta untuk menghadiri wawancara yang diadakan pada tanggal 25 Februari di kantor PT. Aquasolve Sanaria di Tangerang pada pukul 09.00 pagi.

Pada tanggal 25 Februari Penulis menghadiri wawancara kerja magang yang dihadiri oleh Handi selaku *supervisor*, Agus selaku *human resource development*, dan Selia Evany selaku perwakilan dari tim Ashitaki. Pada proses wawancara, penulis diminta untuk melakukan presentasi mengenai portofolio penulis yang dilanjutkan dengan Mas Handi yang memberikan gambaran pekerjaan yang akan dikerjakan oleh penulis sebagai tim media produk Ashitaki. Pada sore harinya pukul 5 sore penulis mendapat kabar bahwa penulis di terima untuk melakukan kerja magang di PT. Aquasolve Sanaria dan pada tanggal 26 Februari Penulis mulai melakukan kerja praktik magang yang dimulai pada pukul 7.30 pagi dan berakhir pada pukul 16.00 sore. Namun karena keterlambatan pengumpulan berkas magang maka hari perhitungan pertama kerja menurut pihak UMN adalah 28 Februari 2020, karena adanya keterlambatan dalam pengumpulan berkas-berkas magang.

Ada prosedur2 magang yang harus penulis ikuti oleh penulis selama melakukan kerja praktik magang, yaitu:

1. Hari kerja dilakukan dari Senin sampai dengan hari Jumat.
2. Waktu kerja dimulai pukul 07.30 sampai 16.00 WIB.
3. Apabila tidak masuk kerja, wajib melaporkan kepada HRD melalui aplikasi *whatsapp* atau membuat keterangan tidak masuk kerja pada aplikasi *wakeup*. Jika izin sakit, dapat memberikan surat dokter, dan diberikan pada hari pertama kembali bekerja.

4. Perusahaan menyediakan makan siang untuk seluruh karyawan.
5. Perusahaan menetapkan jam istirahat dan makan siang untuk karyawan dari pukul 11:30 sampai 12.00.

Kerja Magang penulis harus berakhir lebih awal pada tanggal 6 May 2020 dikarenakan Indonesia sedang menghadapi pandemi Covid-19 dan penulis mengidap penyakit pneumonia yang mengarah pada Covid-19 sehingga penulis dianjurkan oleh dokter untuk beristirahat di rumah sampai keadaan membaik. 9 hari kerja masih dilalui oleh penulis untuk melakukan pekerjaan kantor di rumah. namun pada hari ke 10 penulis resmi di tarik oleh Universitas Multimedia Nusantara dari pekerjaan magang dikarenakan kondisi yang tak kian membaik.