

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Magang menurut Sumardiono (2014) merupakan sebuah latihan dari seseorang yang mahir dalam suatu hal dan lalu dipraktikkan kedalam kegiatan didunia nyata. Seseorang yang mahir tersebut dapat mempraktikkan apa yang telah dia pelajari sebelumnya dan juga keterampilan yang dia punya untuk menyelesaikan suatu masalah yang terjadi didunia nyata. Magang menurut Rusidi (2006) memiliki tujuan khususnya bagi mahasiswa yang melakukannya yaitu dapat memperoleh pengalaman bekerja sesungguhnya pada suatu perusahaan yang dijadikan tempat bekerja. Universitas Multimedia Nusantara yang merupakan tempat penulis berkuliah, menjadikan praktek magang kewajiban yang diikuti oleh seluruh mahasiswanya pada akhir semester. Selain menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapat gelar, magang merupakan sebuah kesempatan untuk mempersiapkan mahasiswa akhir ke dalam dunia pekerjaan.

Dikarenakan pandemi covid-19 yang telah berlangsung dari tahun 2020 hingga sekarang, banyak sekali sektor perindustrian yang terkena dampak oleh pandemic tersebut. Salah satu perindustrian itu adalah perusahaan yang menyelenggarakan *event*. *Event* yang biasanya diadakan bertatap muka kini hal itu tidak bisa dilakukan karena akan menimbulkan masalah dan juga dapat melanggar protokol kesehatan. Bagus (2021) yang merupakan pelaksana Kantor Pelayanan Kekayaan Negara dan Lelang (KPKNL) Bontang mengatakan bahwa sebagai penyelenggara event, perusahaan harus lebih pintar dalam menanggapi keadaan pandemic dengan mencari solusi ditengah keterbatasan. *Virtual event* menjadi jawaban dari hal tersebut, ditengah pandemic perusahaan dapat terus berinovasi dalam mengadakan acara. *Virtual Event* ini menjadi salah satu kegiatan fundamental didalam kehidupan *new normal*, karena dapat menyangkup banyak orang melalui *platform* media sosial seperti *youtube*, *Instagram*, *google meeting*, *zoom* dan sebagainya tanpa perlu bertatap muka.

Dikarenakan perkembangan *virtual event* saat pandemi tersebut, penulis tertarik untuk terlibat dan bekerja didalam perusahaan yang juga menangani penyelenggaraan *event*. Maka dari itu pada tanggal 29 Januari 2021 penulis mengajukan *curriculum vitae* dan juga *portofolio* ke salah satu perusahaan *event* di Jakarta Selatan yaitu perusahaan Meta Mata. Lalu setelah melalui proses wawancara, penulis diterima sebagai *graphic designer intern* pada tanggal 6 Febuari 2021. Meta Mata adalah salah satu perusahaan yang telah membuat banyak sekali proyek baik proyek pribadi maupun proyek kolaborasi. Kebanyakan proyek tersebut adalah proyek *event* kampanye sosial yang memiliki tujuan akhir sebagai *charity event* selain itu juga tak jarang Meta Mata berkolaborasi dalam pembuatan webinar. Selain *virtual event*, Meta Mata terlihat memiliki konten regular pada media sosialnya. Topik yang diangkat didalam media sosial tersebut juga sangat beragam baik tentang *event*, pekerjaan, *mental issues*, rekomendasi dan juga *games*. Dengan hal tersebut penulis memiliki harapan saat bekerja diperusahaan Meta Mata untuk mempelajari pembuatan *brand* kampanye sosial, bereksplorasi *design* dengan topik yang beragam baik dari output serta hal lainnya serta mendesign promosi untuk *event* yang sedang dibuat atau *event* yang berkolaborasi. Maka dari itu penulis memilih perusahaan Meta Mata sebagai tempat praktik magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1. Memenuhi syarat kelulusan sebagai Sarjana Desain (S.Ds)
2. Menambah pengalaman sebagai *designer* di dalam dunia kerja
3. Menambah pengalaman bekerja baik secara individual dan juga sebagai *team*.
4. Menambah pengalaman bekerja diperusahaan yang berkecimpungan di *event management*

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengajukan *Curriculum Vitae* dan portofolio ke perusahaan Meta Mata pada tanggal 29 Januari 2021 di *website official* Meta Mata. Pada tanggal 31 Januari 2021 team Meta Mata memberikan kepastian kepada penulis untuk mengikuti wawancara yang akan diadakan secara *online* pada tanggal 2 Februari 2021 jam 1 siang. Wawancara dipimpin oleh *Founder* dan *CEO* Meta Mata itu sendiri yaitu Nabel Akhmad dan juga dibantu oleh team IT Meta Mata Qorthony. Didalam wawancara *online* tersebut, CEO Meta Mata menanyakan kepada penulis untuk menjelaskan karya yang terdapat didalam potofolio dan menanyakan kendala apa yang ditakutkan penulis dalam menjalankan *internship* ini. Pada tanggal 6 Februari 2021, penulis dikabari oleh admin Meta Mata lewat *whatsapp* bahwa penulis diterima untuk mengikuti program “Meta Mata *Internship Challenge From Home*” sebagai *graphic designer intern*. Pada tanggal 7 Februari 2021, Meta Mata mengundang para mahasiswa dan mahasiswi yang resmi menjadi anak magang untuk mengikuti sesi orientasi. Dimana didalam orientasi diberi informasi mengenai perusahaan Meta Mata itu sendiri, serta memberikan arahan mengenai divisi apa saja yang terdapat didalam perusahaan serta apa tugas setiap divisinya.

Seperti namanya yaitu “Meta Mata *Internship Challenge From Home*”, magang ini memberlakukan system *Work From Home*. Semua tugas, laporan serta rapat dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi yang membantu seperti *google meet*, *zoom*, *whatsapp* dan juga *trello*. Untuk mempererat keakraban sesama divisi magang selama magang *online* ini, Nabel Akhmad selaku *Founder* dan *CEO* Meta Mata membuat sesi ‘*Morning Tea*’ yaitu bertatap muka melalui *zoom* atau *google meet* setiap jam 10 pagi yang harus diikuti oleh semua anak magang disetiap divisi. Sebelum jam 10 juga, diberlakukan system absen dengan wajib memberikan *update* ke group *whatsapp* Meta Mata *Internship* mengenai *progress* pekerjaan apa saja yang dilakukan dan juga *to do list*. *Morning Tea* biasanya berdurasi 1 jam. Hari kerja diberlakukan pada hari Senin- Jumat, dari jam 9 pagi sampai jam 5 atau 6 sore. Namun terkadang penulis bisa terkena lembur atau juga dapat bekerja pada hari *weekend*, tergantung dengan beban pekerjaan yang diberikan.