

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masyarakat pada era globalisasi zaman sekarang sangat bergantung pada perkembangan teknologi, terlebih lagi perkembangan informasi yang memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi-informasi yang berguna bagi mereka. Seluruh informasi yang ingin didapatkan masyarakat bisa tersedia dalam dua bentuk, yaitu fisik dan digital. Setiap informasi yang diakses oleh masyarakat harus sesederhana mungkin, jelas, dan menarik dengan sentuhan visual yang membuat masyarakat dapat tertarik untuk membaca informasi tersebut lebih lama atau membeli produk dari informasi yang didapatkan.

PT. Punia Nathania Sejahtera (PNS) adalah tempat penulis menjalankan praktek magangnya. PNS adalah sebuah perusahaan yang berfokus pada bidang distribusi baut dan mur, serta menjadi salah satu perusahaan distribusi baut dan mur terbesar di Indonesia. PNS juga merupakan anak dari perusahaan Chin Well, yaitu salah satu perusahaan baut dan mur terbesar di Cina, dan sudah banyak mendapat berbagai macam *project*, salah satunya pembangunan jalan layang JakartaCikampek (jalan layang MBZ) yang menghubungkan antara Jakarta sampai Cikampek. Alasan penulis memilih PNS sebagai tempat praktek magang, karena ketertarikan penulis dalam dunia *digital marketing* yang penulis belum ketahui sebelumnya.

Praktek magang ini menjadi salah satu program di Universitas Multimedia Nusantara yang mendukung mahasiswa untuk aktif mendapatkan ilmu yang baru mengenai dunia kerja, juga berperan penting bagi mahasiswa pada program studi *Visual Brand Design*, sebagai wadah untuk mengimplementasikan ilmu dan keahlian yang didapat selama menjalani perkuliahan pada dunia kerja. Dengan diadakannya praktek magang ini, penulis berhadap mendapatkan pengetahuan, wawasan, serta mengukur kemampuan diri penulis dalam dunia kerja, juga

mendapatkan informasi mengenai kebutuhan masyarakat dan perkembangan desain masyarakat di era digital saat ini.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek magang yang dilakukan penulis selama dua bulan merupakan bagian dari kurikulum yang telah diterapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat kelulusan dari mata kuliah *internship*. *Internship* adalah mata kuliah yang wajib diambil sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana. Praktek magang ini dilakukan dengan maksud dan tujuan berikut:

- a. Membuat mahasiswa mendapatkan pengalaman di dalam dunia kerja yang akan dihadapi pada masa mendatang.
- b. Menerapkan ilmu dan pengetahuan yang didapat oleh mahasiswa yang telah didapatkan selama perkuliahan di dunia kerja.
- c. Memperluas pengetahuan mahasiswa tentang dunia desain grafis dan *digital marketing*.
- d. Mengetahui proses kerja yang diterapkan dan diberlakukan di PT. Punia Nathania Sejahtera.
- e. Mengasah kemampuan mahasiswa dalam hal komunikasi, mendesain, melatih kesabaran, proses kreativitas, serta melatih kerja sama didalam sebuah tim.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada proses pelaksanaan praktek magang yang penulis lakukan, terdapat peraturan tentang prosedur dan waktu yang Universitas Multimedia Nusantara dan PT. Punia Nathania Sejahtera berikan untuk penulis taati.

1.3.1 Skema Jam Kerja

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan seluruh mahasiswa untuk menjalani praktik magang minimal 40 hari kerja, atau 320 jam. Pelaksanaan mata kuliah magang dapat dilakukan oleh mahasiswa pada masa perkuliahan semester tujuh ataupun delapan, dan dapat dilakukan pada saat

selama jeda perkuliahan berlangsung. PT Punia Nathania Sejahtera tidak memberikan batas minimal waktu pelaksanaan magang, sehingga penulis dapat untuk memilih durasi yang diinginkan untuk praktik magang yang penulis akan jalani.

Penulis kemudian memulai praktik kerja magang pada tanggal 1 September 2021, dan berakhir 30 Oktober 2021. Praktik magang kemudian berlangsung setiap hari kerja, yaitu pada hari Senin hingga Sabtu, mulai pada pukul 07.00 WIB hingga 17.00 WIB, namun jam kantor dapat bertambah untuk menyesuaikan pekerjaan yang sedang dilakukan. Untuk waktu istirahat dimulai pada pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB.

1.3.2. Alur Aplikasi Magang

Penulis mengajukan beberapa perusahaan sesuai dengan minat penulis melalui *form* KM 01 sesuai prosedur yang sudah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara, kemudian akan diverifikasi oleh dosen Koordinator Magang. Setelah diverifikasi, KM 01 ditandatangani oleh Kaprodi Desain Komunikasi Visual agar mahasiswa mendapatkan surat pengantar magang atau KM 02 sebagai syarat kelengkapan laporan, juga sebagai syarat pada saat mengajukan praktik magang pada perusahaan yang dituju.

Penulis kemudian mengirimkan *CV*, *portfolio*, surat lamaran, serta surat pengantar magang melalui email kepada PT. Punia Nathania Sejahtera pada 2 Agustus 2021. Penulis kemudian mendapatkan balasan melalui email pada tanggal 21 Agustus 2021 untuk melakukan interview pada tanggal 23 Agustus 2021. Penulis diwawancarai oleh CEO PT. Punia Nathania Sejahtera, kemudian penulis menunggu keputusan perusahaan hingga tanggal 24 Agustus 2021, setelah itu penulis diperbolehkan datang pada hari itu juga untuk melaksanakan praktik magang. Setelah penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari perusahaan yang dituju, surat tersebut diberikan kepada admin DKV dan BAAK. Penulis kemudian mendapatkan

KM 03, KM 04, KM 05, KM 06, dan KM 07 (Kartu Kerja Magang, Lembar Kehadiran Kerja Magang, Lembar Realisasi Kerja Magang, Lembar Penilaian Kerja Magang, dan Formulir Persetujuan Laporan Magang), juga dalam pelaksanaan praktik magang ini penulis perlu menyiapkan laptop dan *software* sebagai sarana mendesain untuk merealisasikan pekerjaan penulis selama magang berlangsung.