

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Fajri (2018), magang merupakan sarana yang memberikan pengalaman kerja di dunia nyata melalui program dan kegiatan yang diadakan secara individu maupun lembaga program magang. Magang itu sendiri juga memberikan pembelajaran akan berkomunikasi maupun berhubungan dengan sesama rekan pekerjaan di dalam sebuah organisasi atau perusahaan. Melalui kegiatan magang ini, kompetensi individu pelaku magang akan diuji dan menyelesaikan kegiatan magang tersebut juga menjadi syarat kelulusan seluruh mahasiswa.

Proses kegiatan magang tersebut dimulai dengan penulis membuat dan mempersiapkan CV serta portfolio yang layak untuk melamar ke perusahaan atau organisasi magang yang dituju. Selanjutnya, penulis melakukan pencarian lowongan magang melalui berbagai sumber ke beberapa perusahaan yang memerlukan mahasiswa magang di bidang desain grafis maupun media interaktif. Setelah beberapa pengajuan lamaran magang ke berbagai perusahaan, penulis diterima di Universitas Multimedia Nusantara (UMN), khususnya pada bagian Laboratorium Fakultas Seni dan Desain (Lab FSD). Penulis memilih Lab FSD UMN sebagai tempat untuk melakukan proses kerja magang dikarenakan untuk mengasah kemampuan desain grafis yang dimiliki penulis agar bisa lebih memumpuni di dunia kerja nyata khususnya pada bidang desain grafis.

Lab FSD UMN merupakan bagian dari Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara yang didirikan untuk menunjang proses belajar mengajar dan berkarya dengan basis “*innovation and learning support*” bagi mahasiswa dalam proses kerja kreatif secara akademis maupun non akademis. Melalui Lab FSD UMN, penulis tertarik untuk menjadi bagian yang berkontribusi dalam mengembangkan industri kreatif dan inovatif khususnya bagi mahasiswa-mahasiswa FSD UMN.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan magang di Lab FSD UMN dengan maksud dan tujuan untuk:

1. Menerapkan apa yang sudah dipelajari penulis di dunia kerja nyata selama bekerja di Lab FSD UMN.
2. Mendapatkan rekan dan koneksi di bidang desain grafis maupun desain yang bersangkutan
3. Mendalami dan memahami *skill* desain grafis yang dimiliki penulis agar lebih terasah sebagai seorang *graphic designer*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang diawali dengan mengikuti pembekalan magang yang diadakan pada hari Jumat, 7 Mei 2021 yang dilaksanakan secara virtual melalui ZOOM. Penulis mengambil mata kuliah magang pada semester 8 dengan memiliki IPK di atas 2.00 dan tidak memiliki nilai D ataupun nilai E serta telah mengambil SKS lebih dari 120. Kemudian, penulis mencari informasi mengenai tempat yang memungkinkan untuk melamar kerja magang. Setelah mendapatkan informasi dari organisasi atau perusahaan magang yang sudah dilamar, penulis mengajukan beberapa tempat yang menjadi salah satu syarat untuk melakukan KM-01. Hal ini ditujukan untuk mengetahui tempat magang mana yang telah disetujui oleh koordinator magang dan mendapatkan surat permohonan untuk dilanjutkan ke KM-02. Setelah sudah disetujui dan mendapatkan surat permohonan tersebut, penulis menghubungi tempat kerja magang melewati e-mail dengan menyertakan CV dan portofolio yang sesuai dengan surat permohonan penulis. Setelah penulis diterima di LAB FSD UMN, penulis memberikan gambar surat penerimaan magang kepada BAAK sebagai bukti sudah diterima magang dan dapat melanjutkan ke KM-03 sampai KM-07.

Penulis sendiri harus melakukan minimal 320 jam kerja untuk menyelesaikan proses kegiatan magang. Pelaksanaan kegiatan magang dilakukan mulai dari 22 September 2021 sampai dengan 19 November 2021. Jam kerja yang dilakukan selama periode magang adalah mulai dari pukul 08.00 sampai 17.00 WIB

dengan waktu istirahat jam 12.00 sampai 13.00 WIB. Proses pelaksanaan magang juga dilakukan secara *work from home* (WFH) dan kegiatan asistensi pekerjaan menggunakan aplikasi *whatsapp*.