

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terkoneksinya dunia melalui kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan berbagai macam peluang baru, salah satunya melalui perusahaan multinasional. Secara harfiah, perusahaan multinasional adalah perusahaan yang melaksanakan aktivitasnya di dua negara atau lebih, dengan induk perusahaan berada di negara asal dan cabang atau anak perusahaan berada di negara lain.

Menurut Kyove et al. (2021) dalam jurnal ilmiahnya, model perusahaan yang dirancang dengan metode sedemikian rupa, memungkinkan perusahaan untuk meningkatkan performa melebihi performa negara-negara berkembang di dunia dengan memanfaatkan pola kerja efisien dan produktivitas karyawan dalam aktivitas sehari-hari.

Melalui kedua hal yang telah disebutkan di atas, maka muncul sebuah minat dalam diri penulis untuk bergabung dengan salah satu dari puluhan ribu perusahaan multinasional yang ada di Indonesia. Minat ini kemudian termanifestasikan melalui pelaksanaan kerja magang penulis di salah satu anak perusahaan RENTRACKS.

RENTRACKS (*Rental Tracking System*) merupakan perusahaan asal Jepang yang berdiri pada tahun 2005 sebagai perusahaan berbasis media *online* yang bergerak dalam bidang konsultasi bisnis, sekaligus menjadi penyedia jasa layanan afiliasi. Pada tahun 2017, RENTRACKS Japan mendirikan cabang di Indonesia dengan nama RENTRACKS Indonesia yang kemudian melahirkan dua anak perusahaan yaitu PT. Rentracks Creative Works dan PT. Rentracks Cocreation Indonesia.

Pada dasarnya, kedua anak perusahaan tersebut merupakan *startup* yang bergerak dalam bidang *marketing*. Namun per tahun 2019, PT. Rentracks Creative Works mulai menyusuri ranah *entertainment* dengan mendirikan sebuah agensi *virtual youtuber* bernama MAHA5 (MAHAPANCA).

Di PT. Rentracks Creative Works sendiri, penulis berperan sebagai desainer grafis yang secara garis besar memiliki tugas untuk merancang segala hal yang berhubungan dengan desain grafis seperti merancang *layout*, aset, dan *thumbnail* yang diperlukan untuk kebutuhan video dan *streaming* YouTube, merancang konten digital untuk diunggah ke media sosial Instagram, Facebook, maupun Twitter, merancang desain proposal yang akan digunakan perusahaan untuk dikirimkan kepada klien agensi dan perusahaan, serta merancang aset penunjang yang dapat digunakan perusahaan untuk menjalankan aktivitas sehari-hari.

Maka dari itu, melalui proses kerja magang selama 800 jam atau setara 20 minggu ini, penulis berharap dapat mempelajari pengetahuan dan keterampilan baru, di luar dari yang telah didapat dari universitas, terutama dalam memahami peran serta dan tugas seorang desainer grafis dalam agensi *virtual youtuber*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melaksanakan proses kerja magang di PT. Rentracks Creative Works adalah untuk menyelesaikan salah satu dari dua syarat kelulusan yang diminta oleh universitas sebelum meraih gelar Sarjana Seni (S.Sn.), serta mengimplementasikan dan menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari sebelumnya di program studi Animasi Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis juga berharap mampu mendapatkan manfaat dan keuntungan lain seperti:

1. Menambah pengetahuan serta pengalaman kerja sebagai desainer grafis melalui beragam tugas, proyek, dan praktik langsung di lapangan.
2. Mengasah *soft skill* dan *hard skill* pribadi melalui tugas dan tanggapan dari supervisor, kepala bagian, dan *talent manager*.
3. Membangun serta memperluas koneksi dengan para profesional yang saat ini bekerja dalam ruang lingkup multinasional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah skema persiapan serta pelaksanaan kerja magang yang telah penulis lalui, beserta dengan kronologi dan uraian penjelasan skema yang bersangkutan.



Gambar 1.1. Alur persiapan kerja magang (Dokumentasi pribadi, 2021)

Prosedur dan persiapan sebelum melaksanakan kerja magang telah dilakukan pada akhir bulan Maret sampai April 2021, di mana penulis awalnya mencari lowongan magang di situs LinkedIn dan Glints. Sembari mencari lowongan, penulis juga menyiapkan berbagai arsip yang akan digunakan untuk menyelesaikan CV dan portofolio, sekaligus memantapkan video *showreel* yang akan digunakan kelak. Setelah ketiga hal siap, barulah penulis melamar ke perusahaan-perusahaan yang telah dicari sebelumnya.

Memasuki awal bulan Mei 2021, lamaran magang yang diajukan penulis telah ditolak oleh lima perusahaan dan diabaikan oleh empat perusahaan lain. Namun, salah satu lamaran yang dikirim pada tanggal 10 Mei 2021 via Glints kepada PT. Rentracks Creative Works untuk mengisi posisi *video editor intern* akhirnya membuahkan hasil.

Pada 17 Mei 2021, melalui surel yang dikirimkan oleh salah satu perwakilan PT. Rentracks Creative Works yakni Alwan Putra Herdinanto (*Head of MAHA5*

Creative Team, yang kelak menjadi supervisor lapangan) mengabari bahwa mereka tertarik untuk mempekerjakan penulis sebagai desainer grafis dengan pertimbangan bahwa posisi tersebut nampak lebih cocok dengan portofolio yang ada.

Tawaran kerja magang pun diterima oleh penulis, dan pihak PT. Rentracks Creative Works segera memberikan sebuah tes desain pada tanggal 21 Mei 2021 dengan dua tugas utama yaitu merancang logo dan *layout gaming stream* untuk *channel* Andi Adinata dengan tenggat waktu sampai 27 Mei 2021.

Memahami tugas yang diminta oleh perusahaan, penulis langsung mengerjakan tes tersebut dan mengirimkan hasil tes berbentuk .rar pada 27 Mei 2021 dini hari waktu setempat. Pada hari yang sama, penulis juga langsung melakukan registrasi di situs Kampus Merdeka UMN untuk memperoleh surat pengantar magang (MBKM 01) yang akan dikirimkan kepada perusahaan kelak.

Pada 2 Juni 2021, Alwan Putra kembali mengirim surel yang berisi kabar bahwa penulis telah diterima di perusahaan sebagai desainer grafis dan diminta untuk menunggu surat penerimaan dari Michelle Lioe (*HRD Team*). Setelah surat diterima, penulis langsung diminta untuk melaksanakan magang pada tanggal 7 Juni 2021 sampai 7 Januari 2022, dengan keterangan *work from home (WFH)* dari hari Senin sampai hari Jumat, pukul 09.00 WIB sampai 18.00 WIB atau setara delapan jam. Namun perlu digarisbawahi, bahwa tidak menutup kemungkinan jika penulis harus bekerja lebih dari delapan jam sehari dan bekerja pada akhir pekan demi menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Tepat pada 7 Juni 2021, sebelum kerja magang dimulai, Michelle Lioe meminta agar penulis mengirim beberapa dokumen pendukung seperti KTP, KTM, akun bank, dan surat pengantar magang (MBKM 01) untuk diproses perusahaan. Kemudian, Alwan Putra mengajak penulis untuk menghadiri *briefing* melalui Google Meet dengan tujuan untuk memperkenalkan diri, memberi arahan tugas, serta mengundang penulis ke server aplikasi Slack yang digunakan perusahaan untuk komunikasi dan koordinasi tugas harian.

Tidak lupa, penulis juga mengakhiri prosedur awal pelaksanaan kerja magang dengan melakukan *input* dan finalisasi informasi perusahaan di situs Kampus Merdeka UMN. Informasi tersebut kemudian akan menghasilkan kartu MBKM

magang (MBKM 02) yang membuktikan bahwa penulis resmi memulai magang di PT. Rentracks Creative Works sampai dengan durasi yang telah ditentukan.

Penulis kemudian melakukan kerja magang selama beberapa bulan, sebelum menghadiri sosialisasi Magang Track 2 bersama Matheus Prayogo selaku dosen Animasi Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 30 Agustus 2021 untuk meluruskan beberapa pemahaman terkait pelaksanaan magang semester ini.

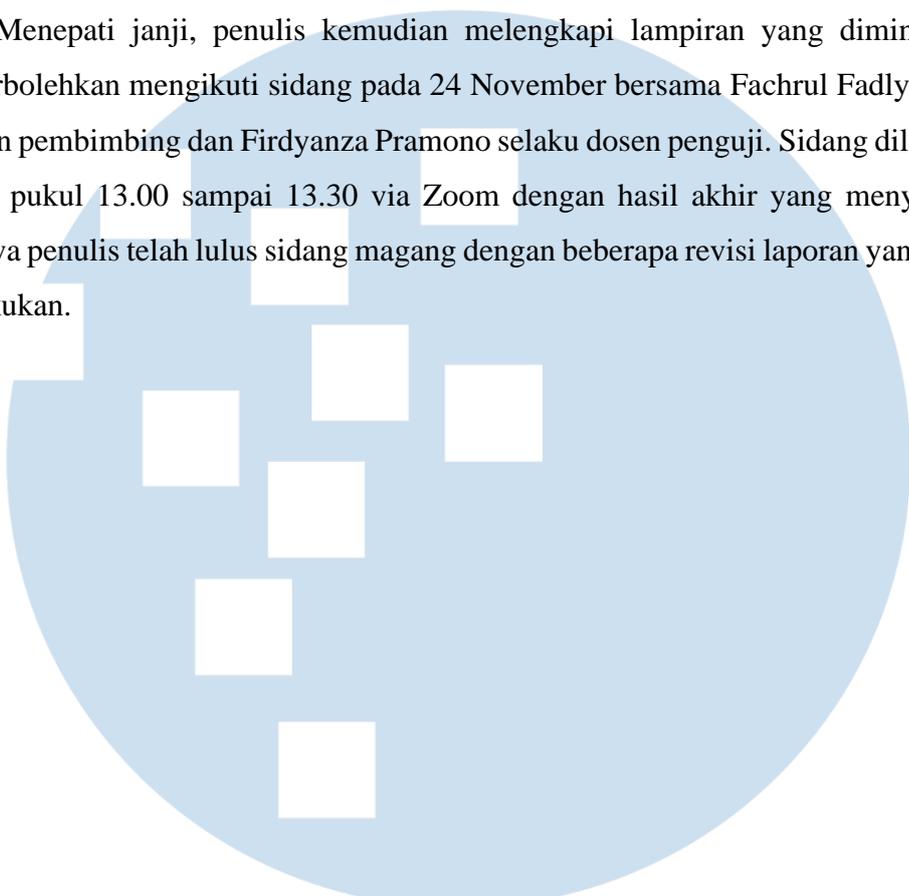
Selang beberapa hari, penulis menemui Fachrul Fadly selaku dosen pembimbing pada 2 September 2021 via Google Meet untuk melakukan bimbingan pertama dengan membahas judul laporan beserta deskripsi hasil kerja magang yang telah dikerjakan. Bimbingan kemudian dilakukan kembali pada 7 September 2021 dengan topik bahasan Bab I dan Bab II yang akan dikumpulkan sebagai nilai FM185 Industry Pipeline Knowledge.

Setelah pengumpulan laporan Industry Pipeline Knowledge, penulis kembali melanjutkan kerja magang seperti biasa, sembari melanjutkan penulisan laporan magang sampai Bab III dan seterusnya. Hasil penulisan ini kemudian disertakan dalam bimbingan ketiga yang dilaksanakan pada 4 Oktober 2021.

Pada minggu kedua bulan Oktober, penulisan laporan pada dasarnya sudah rampung dan penulis bermaksud mendaftar sidang magang *batch* pertama. Namun, dikarenakan kendala berupa Surat Pembekalan Magang yang telah kedaluwarsa, penulis akhirnya harus menunda pendaftaran sidang dan kembali mengikuti sosialisasi magang pada 22 Oktober 2021 untuk mendapatkan Surat Pembekalan Magang yang nantinya diterima pada 9 November 2021. Di hari yang sama, penulis juga meminta tanda tangan dosen pembimbing dan ketua program studi Film.

Sehari setelah Surat Pembekalan dan tanda tangan diterima, penulis langsung melakukan pendaftaran sidang magang *batch* kedua. Namun, pada tanggal 11 November 2021, penulis terancam tidak dapat mengikuti sidang dikarenakan tidak adanya tanda tangan dan cap perusahaan dalam Surat Penerimaan Magang. Penulis kemudian berusaha untuk mendapat tanda tangan dan cap perusahaan sebelum tanggal sidang keluar dengan batas pengajuan maksimal yang awalnya 16 November menjadi 18 November 2021.

Menepati janji, penulis kemudian melengkapi lampiran yang diminta dan diperbolehkan mengikuti sidang pada 24 November bersama Fachrul Fadly selaku dosen pembimbing dan Firdyanza Pramono selaku dosen penguji. Sidang dilakukan pada pukul 13.00 sampai 13.30 via Zoom dengan hasil akhir yang menyatakan bahwa penulis telah lulus sidang magang dengan beberapa revisi laporan yang perlu dilakukan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA