

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Branding penting karena dapat mempengaruhi keputusan pembelian. Sebuah merek lebih dari sekedar *logo*; itu adalah nama, istilah, merek, simbol, desain, atau kombinasi dari semuanya yang membedakan Anda dari pesaing Anda.

Penulis berharap dapat berkembang menjadi seorang desainer yang lebih berwawasan luas dengan mengikuti magang di FILM UMN dan meningkatkan keterampilan serta pengalamannya dengan mengikuti proyek-proyek yang dilaksanakan oleh FILM UMN. Penulis memutuskan untuk berlatih di FILM UMN karena tujuan dan visi perusahaan di bidang industri kreatif sama.

Program magang adalah salah satu metode pembelajaran untuk menambah pengalaman mahasiswa di dunia kerja. Program magang berlangsung selama masa studi Anda dan membantu Anda menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang Anda peroleh selama studi di dunia profesional.

Pada Universitas Multimedia Nusantara, magang menjadi salah satu kriteria untuk melanjutkan kelulusan. Serangkaian kegiatan magang dilakukan, termasuk melamar aplikasi pada berbagai perusahaan bidang kreatif. Setelah mengirimkan lamaran ke perusahaan, akhirnya penulis memutuskan untuk menyelesaikan magang di kampusnya sendiri yaitu Universitas Multimedia Nusantara lebih tepatnya prodi Film dan Animasi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan menyelesaikan magang ini merupakan prasyarat untuk menyelesaikan mata kuliah magang dan tujuan magang adalah untuk memahami peran jurusan teknik dalam minat UMN yang semakin besar terhadap kebutuhan FILM. Tujuan mengikuti program magang penulis adalah untuk:

1. Meningkatkan keterampilan, baik di bidang teknik umum maupun teknis lebih siap dan disesuaikan dengan kebutuhan zaman.
2. Mempelajari lebih lanjut tentang seluk beluk standar ketenagakerjaan profesionalisme sebagai kecenderungan dalam belajar dari pengalaman.
3. Mendapatkan peluang jaringan untuk mengembangkan pekerjaan, jaringan kontak profesional.
4. Memahami langsung alur kerja dan dunia industri kreatif
5. Memperoleh pengetahuan tentang dunia desain grafis melalui proyek Kebenaran.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melakukan program magang, penulis harus mengikuti Berbagai prosedur dan dan peraturan dari perusahaan yang diajukan dan Universitas Multimedia Nusantara yang lebih detailnya akan dijelaskan oleh penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Tergantung situasi pelaksanaan magang akan dilaksanakan selama 800 hari kerja sesuai dengan peraturan Universitas Multimedia Nusantara. Magang ini dimulai pada 31 Juli 2023. Jam kerja mulai dari jam 8 pagi sampai jam 5 sore. Merupakan sistem kerja *hybrid* dimana karyawan bekerja bergantian dari Senin hingga Jumat.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelatihan magang dilaksanakan berdasarkan Tata Tertib Multimedia Universitas Nusantara, penulis pertama mendapatkan, beberapa

perusahaan ditawarkan sebagai pilihan magang. Pada *Website* magang Universitas Multimedia Nusantara. Koordinator terlebih dahulu mengkonfirmasi usulan lokasi magang. Jika magang diterima Peserta pelatihan dianggap telah memenuhi kriteria yang ditentukan. Penulis juga mengirimkan *portofolio* dan *resume* beserta suratnya.

Pada 3 Juli 2023, penulis melihat berita lowongan magang melalui postingan sosial media grup magang DKV, penulis langsung mengajukan tempat magang ke Merdeka UMN untuk langsung di setujui, setelah disetujui penulis menerima *Cover Letter* formal dari UMN untuk pengajuan magang.

Penulis menyerahkan CV, dan Surat lamaran magang dan *cover letter* dikirimkan ke email pada tanggal 23 Juli 2023, 1 hari setelah mengirimkan email lamaran penulis menerima email tanggapan dari FILM UMN, mengumumkan undangan untuk wawancara.

Melakukan wawancara pada tanggal 25 Juli 2023 online melalui aplikasi *Zoom* dengan calon supervisor saat magang. Pada tanggal 25 Juli 2023, penulis menerima email penerimaan magang di FILM UMN sebagai desainer grafis. Melakukan *complete registration* pada Merdeka UMN untuk menyelesaikan prosedur registrasi magang. Pada tanggal 31 Juli 2023, penulis resmi aktif di FILM UMN sebagai desainer grafis selama 800 jam kerja.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A