

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak yang akan memasuki rentang usia remaja akan mengalami banyak perubahan dihidupnya. Perubahan-perubahan tersebut yang membuat setiap anak membutuhkan pencarian jati diri. Menurut Erikson, tugas perkembangan di masa remaja adalah mencari identitas diri dan kegagalan mengeksplorasi identitas diri akan membentuk isolasi diri (Santrock, 2011). Pembentukan anak-anak pada masa sekolah dasar hingga sekolah menengah atas berpengaruh kepada kepribadian mereka dalam menjalani hidup kedepannya. Masalah yang dihadapi setiap anak bukan hanya masalah yang bersifat pribadi, melainkan juga bersifat social (Quarisy, 2016). Hal ini terjadi karena individu berhubungan dengan individu lain ataupun dengan lingkungan sosial budayanya. Beberapa masalah social yang sering dihadapi anak yaitu kesulitan dalam mencari teman, kesulitan dalam menyesuaikan diri dalam lingkungan, kesulitan dalam mewujudkan hubungan yang harmonis dengan seluruh anggota keluarga, hingga kesulitan menemukan metode belajar yang tepat di sekolah. Masalah-masalah tersebut menjadi hambatan bagi pembentukan masa depan anak karena memiliki koneksi, menemukan identitas diri, dan memiliki teknik pembelajaran yang benar merupakan aspek penting untuk kehidupan.

Adanya masalah psikologis seperti hal ini, memunculkan perusahaan-perusahaan yang bertujuan untuk membantu anak-anak menanamkan *life skill* sehingga dapat mempersiapkan masa depan yang matang. Salah satu perusahaan yang bergerak di bidang tersebut di Indonesia adalah Livesmart Indonesia. Livesmart Indonesia dijalankan oleh PT Hidup Pintar Asia. Livesmart sendiri merupakan perusahaan yang berasal dari Singapura yang berdiri sejak 2015. Di Indonesia sendiri Livesmart hadir pada tahun 2016. Livesmart adalah perusahaan

untuk memberdayakan keluarga dan generasi muda di Asia Tenggara melalui program lokakarya.

Di Indonesia juga terdapat banyak perusahaan serupa lainnya yang bergerak dibidang motivator dan *life coaching* untuk anak-anak. Seperti contoh ada JMAkademi Indonesia dan Merry Riana Life Academy. Kedua Perusahaan tersebut memiliki konsep Perusahaan yang sama dengan Livesmart dan juga mengadakan lokakarya sebagai produk yang dijual. Alasan penulis memilih bekerja di Livesmart Indonesia adalah karena penulis melihat adanya kelemahan di bagian visual perusahaan. Penulis memiliki keinginan merubah menjadi lebih baik dan sesuai dengan ilmu desain yang sudah dipelajari.

Penulis menjalankan magang sebagai syarat kelulusan kampus selama enam bulan. Dengan program magang ini, penulis berharap dapat meluluskan studi dan juga mendapat ilmu baru bekerja di perusahaan. Tidak hanya ilmu mengenai desain grafis, tetapi juga ilmu sosial dalam lingkungan bekerja sebagai bekal masa depan penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

a) Maksud

Penulis melaksanakan kerja magang sebagai syarat kelulusan kuliah. Program magang yang dilaksanakan di Universitas Multimedia Nusantara memiliki minimal waktu kerja sebanyak 640 jam dan bidang yang dijalani harus sesuai dengan program studi penulis. Dengan syarat kelulusan tersebut, penulis bekerja sebagai *Graphic Designer Internship*.

b) Tujuan

Tujuan penulis melaksanakan program kerja magang di Livesmart Indonesia adalah untuk menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama proses perkuliahan. Peminatan yang penulis ambil di semester 3 perkuliahan yaitu Visual Brand Design memiliki kesamaan dengan bidang pekerjaan yang penulis jalani saat ini. Mata kuliah yang

sudah penulis pelajari selama perkuliahan juga dapat diimplementasikan dengan baik pada saat bekerja di perusahaan.

Penulis juga memiliki tujuan untuk mempelajari ilmu bekerja di lingkungan perusahaan untuk bekal setelah lulus kuliah nanti. Dengan bekerja di perusahaan, penulis bertujuan mendapatkan *soft skills* berupa pengalaman sekaligus pembelajaran bagaimana cara bersosialisasi sesama rekan kerja, memiliki *communication flow* pekerjaan dengan berbagai divisi dan tingkat jabatan, dan juga menerapkan budaya kerja yang baik bagi perusahaan.

Selain *soft skills*, penulis juga memiliki tujuan mendapatkan *hard skills* yang belum pernah dipelajari di perkuliahan. Hard skills yang dapat penulis pelajari di perusahaan ini yaitu bagaimana cara menjadi *graphic designer* dan *video editor* dalam ranah *marketing* yang dapat dipahami oleh target audiens perusahaan.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelaksanaan kerja magang memiliki waktu bekerja dan juga prosedur yang berbeda sesuai perusahaan masing-masing. Pada bagian ini, penulis akan menjabarkan mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang di tempat penulis bekerja.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai program kerja magang di Livesmart Indonesia tanggal 20 Juni 2023. Dengan periode waktu enam bulan, penulis akan menyelesaikan program kerja magang pada 20 Desember 2023 mendatang. Di Livesmart Indonesia, waktu kerja terbagi di hari Senin sampai Jumat dan dimulai jam 09.00 WIB hingga 17.00 WIB berjumlah 8 jam kerja per hari. Ketika penulis menyelesaikan 6 bulan program magang ini, maka penulis telah bekerja selama 6 bulan, dengan total 120 hari dan 640 jam kerja.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai proses pelaksanaan kerja magang ini sejak tanggal 9 Mei 2023 dimana adanya pembekalan magang oleh kampus. Penulis mengambil tipe magang kampus Merdeka dimana penulis dapat mengaplikasikan teori dan konsep yang dipelajari di kelas ke dalam situasi nyata di lingkungan kerja.

Proses pencarian kerja magang dimulai dari penulis mengajukan lamaran melalui aplikasi pencari kerja. Penulis mengirim CV, *portfolio*, dan surat lamaran ke Livesmart Indonesia pada tanggal 5 Mei 2023. Pada tanggal 14 Juni 2023 penulis di kontak langsung oleh HRD perusahaan melalui Whatsapp. Penulis mengisi form singkat mengenai lamaran kerja ke Livesmart Indonesia yang dikirimkan di Whatsapp.

Pada tanggal 15 Juni 2023, penulis diundang untuk melakukan *interview* secara *online*. Proses *interview* dilaksanakan dengan menanyakan sejumlah pertanyaan terkait aksesibilitas penulis untuk bekerja di perusahaan. Pada tanggal 19 Juni 2023, penulis melanjutkan proses *interview* kedua secara *offline* di kantor yang berlokasi di Green Lake City, Tangerang. Pada hari itu juga penulis diminta untuk bekerja secara langsung keesokan harinya terhitung mulai tanggal 20 Juni 2023 sebagai *Graphic Designer Internship*.