

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam penerapan sistem magang, Universitas Multimedia Nusantara menerapkan program MBKM Magang Merdeka. Pelaksanaan program MBKM Magang Merdeka dijalankan oleh mahasiswa selama 1 semester dengan menempuh 800 total jam kerja. MBKM Magang Merdeka ditujukan agar mahasiswa mendapat kesempatan untuk mengasah kemampuan *hard skill* dan *soft skill* dalam lingkup ruang dunia kerja secara profesional sesuai dengan bidang yang diminati oleh mahasiswa (Diktiristek, 2023). Dalam pelaksanaan perkuliahan, penulis memilih untuk mengikuti program MBKM Magang Merdeka untuk mendapatkan pengalaman cara beroperasi di ruang lingkup kerja secara profesional dan mendalami *skillset* dalam desain grafis dan desain interaktif sesuai dengan kebutuhannya dalam dunia kerja.

Dalam kesempatan ini, penulis mendapat kesempatan untuk menjalankan MBKM Magang Merdeka dalam Perusahaan HWG. HWG adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang *entertainment* dan mempromosikan gaya hidup modern dalam konteks *entertainment* tersebut (HWG, 2023). Dari beberapa tempat magang yang sudah dicari sebelumnya, penulis memilih HWG untuk menjalankan MBKM Magang Merdeka sebab adanya ketertarikan dari penulis dalam bidang *entertainment* juga. Selain hal tersebut, portofolio dan gaya desain dari perusahaan memiliki kecocokan dengan selera yang diminati oleh penulis. Kemudian, divisi yang ditempati oleh penulis merupakan divisi baru yang berisi tidak hanya ahli *illustrator*, tetapi juga beberapa ahli dalam desain interaktif lainnya seperti animasi 2D dan 3D, dan *motion graphic*. Oleh karena itu, dalam divisi tersebut terdapat banyak kesempatan bagi penulis untuk mempelajari ilmu baru, memperdalam dan mengasah kemampuan penulis dalam bidang desain grafis dan desain interaktif. Dan juga, penulis berharap keahlian penulis dalam

sound design dapat menjadi unsur kebaruan dalam divisi tersebut dan dapat menjadi aset yang berguna bagi perusahaan.

Dengan menjalankan magang pada HWG, penulis berharap bahwa segala hal yang didapatkan selama magang dapat menjadi tumpuan atau panduan yang dapat membantu penulis untuk menjalankan tugas akhir nanti dan kebutuhan penulis di masa depan. Dalam bidang desain, penulis berharap dapat mengasah dan mengembangkan ilmu desain *UI/UX* lebih jauh, dan mempelajari ilmu desain lainnya seperti *motion graphic* dan desain 3D. Dari segi *soft skill*, penulis berharap dengan seringnya bekerja sama antar anggota dapat meningkatkan kemampuan penulis dalam berkomunikasi dalam sebuah tim dan mengorganisir aset-aset penting untuk kebutuhan tim dan klien. Penulis juga berharap dengan menjalankan magang ini dapat membuka kesempatan karir bagi penulis kedepannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan MBKM Magang Merdeka dengan maksud memenuhi SKS untuk syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds.). Tujuan penulis menjalankan magang adalah untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, memperelajari cara kerja desain di dunia kerja, dan mengembangkan ilmu yang telah dipelajari sebelumnya sehingga memenuhi standar atau sesuai dengan kulaifikasi di dunia kerja. Berikut adalah tujuan-tujuan penulis menjalankan magang dengan lebih detail:

- 1) Menerapkan pengaplikasian ilmu dalam desain komunikasi visual yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dari semester 1 hingga semester 6 pada dunia kerja profesional.
- 2) Penulis ingin lebih memahami bagaimana proses kerja tim desain di dunia kerja yang profesional, mulai dari tahap konsepi, sistem revisi, sistem kerja dan komunikasi sampai hasil akhir desain.
- 3) Mempelajari lebih mendalam mengenai desain *UI/UX* dan desain grafis, bagaimana menyesuaikan kebutuhannya dalam ruang lingkup kerja.

Serta mempelajari ilmu baru dalam bidang desain lain seperti *motion graphic* dan desain 3D.

- 4) Mengembangkan *soft skills* seperti komunikasi, menjalin hubungan yang baik dengan rekan kerja, dan cara bekerja sama dalam sebuah tim untuk menciptakan hubungan sosial yang sehat dalam ruang lingkup kerja.
- 5) Dapat menambah ilmu yang dapat menjadi panduan oleh penulis dalam menjalankan tugas akhir nanti setelah selesai magang.
- 6) Memperluas koneksi kerja dan membuka kesempatan bagi penulis dalam berkarir di masa depan.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di HWG untuk divisi ilustrasi dilakukan secara *hybrid*, yang berarti terdapat jadwal WFO (*Work From Office*) dan WFH (*Work From Home*). Setiap anggota dalam divisi tersebut memiliki jadwalnya masing-masing mengenai kapan WFO dan WFH. Komunikasi antar anggota dalam divisi dilakukan secara keseluruhan melalui grup dalam *Discord*. Dalam grup *discord* tersebut, ada beberapa *channel* teks yang terbagi masing-masing untuk berdiskusi sesuai dengan projek yang dikerjakan.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang di HWG dimulai pada 8 Agustus 2023, dan dilakukan secara *hybrid*. Hal tersebut menyebabkan penulis untuk bekerja dengan jadwal WFO dan WFH setiap minggu. Dalam periode 1 minggu, penulis mendapat jatah jadwal WFH sebanyak dua kali, yaitu pada hari Rabu dan hari Jumat, yang berarti penulis harus masuk dan bekerja di kantor secara WFO pada hari Senin, Selasa, dan Kamis. Ketika WFO di kantor, wajib melakukan presensi melalui aplikasi bernama *Holyworld Mobile* dan melakukan "*clock in*", yang hanya dapat dilakukan menggunakan *wi-fi* kantor dan bila pengguna berada dilokasi kantor. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari kecurangan yang dapat dilakukan dalam absensi.

Kemudian, untuk presensi WFH, awalnya dilakukan dengan menghubungi 1 karyawan dari pihak HRD melalui *whatsapp* sebelum jam 8 pagi. Namun, setelah ada pergantian pegawai dari pihak HRD, sistem presensi untuk WFH dilakukan melalui *spreadsheet* yang berisi jadwal WFO dan WFH setiap anggota dalam divisi ilustrasi. *Spreadsheet* tersebut kemudian akan disetor kepada pihak HRD oleh supervisor divisi tim ilustrasi. Kemudian, periode kerja dalam satu hari di HWG adalah 8 jam. Jam kerja atau jam operasional kantor dimulai dari jam 8 pagi hingga jam 5 sore. Jam istirahat atau jam makan siang untuk karyawan HWG cukup fleksibel, namun jam yang diakui secara resmi sebagai jam istirahat adalah jam 12 sampai jam 1 siang.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Ada beberapa tahapan atau proses yang dilalui oleh penulis dalam prosedur pelaksanaan kerja magang pada HWG. Tahapan pertama dimulai dengan mencari dan mengajukan tempat magang melalui *website* Merdeka UMN pada tanggal 20 Juli 2023. Setelah penulis mengajukan beberapa tempat magang dan mendapat *approval* dari *website* Merdeka UMN, penulis kemudian mengajukan permintaan untuk melaksanakan magang pada perusahaan-perusahaan yang telah diincar sebelumnya pada tanggal 22 Juli 2023 melalui *e-mail*. Kemudian, pada tanggal 2 Agustus 2023, penulis mendapat pesan melalui *whatsapp* dari pihak HRD di HWG untuk melakukan *interview* dan *psikotest*, yang akan dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2023 di Jl. BSD Green Office Park Jl. BSD Grand Boulevard, Sampora, BSD.

Pada tanggal 4 Agustus 2023, penulis melakukan *interview* dan *psikotest* di kantor pusat HWG. Kemudian, setelah *interview* dan *psikotest* selesai, karyawan HRD meminta untuk mengumpulkan berkas-berkas penting untuk kebutuhan administrasi seperti fotokopi KTP, BPJS kesehatan, kartu keluarga, foto penulis berukuran 4 x 6, CV, dan transkrip nilai akademis. Berkas-berkas tersebut diminta untuk dikumpulkan pada

pihak HRD pada tanggal 7 Agustus 2023. Pada tanggal yang sama, penulis mengumpulkan berkas-berkas tersebut dan menandatangani kontrak kerja magang untuk HWG. Setelah itu, pada tanggal 8 Agustus 2023, penulis datang kembali ke kantor pusat, mendapatkan akun karyawan yang digunakan dalam aplikasi *holyworld mobile* untuk kebutuhan absen, cuti dan izin pada jam 8 pagi. Setelah mendapat *brief* mengenai aplikasi tersebut, penulis langsung mulai bekerja magang di kantor belakang HWG.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA