

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, terjadi perubahan-perubahan di dunia kerja, maupun perkembangan teknologi secara cepat, tidak hanya itu pertumbuhan penduduk juga membuat persaingan di dunia kerja semakin sengit. Kemampuan siswa harus siap agar dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan dan kemajuan tersebut. Oleh karena itu, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan strategi Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk mengajak siswa mengkaji dan menguasai berbagai informasi serta menerapkan dan mengembakanya secara langsung dalam dunia kerja. Universitas Multimedia Nusantara turut serta melaksanakan penataan ini dengan tujuan serupa. Salah satunya dengan melaksanakan program magang.

Dengan adanya program magang ini, penulis mulai mencari beberapa Perusahaan yang menyediakan program magang untuk bidang kreatif seperti grafik desain. Terdapat tiga perusahaan yang penulis ajukan untuk menjalankan program magang Kampus Merdeka. Perusahaan Kompas Gramedia adalah Perusahaan pertama yang penulis daftarkan untuk program magang penulis, perusahaan ini bergerak dibidang multimedia yang cukup besar di Indonesia. Perusahaan kedua adalah Perusahaan *multi-agency* yang berasal dari jepang yaitu Dentus Indonesia. Dan Perusahaan yang terakhir adalah Argo Asia perusahaan yang bergerak di bidang *agency event* lokal yang berlokasi di Tanah Kusir Jakarta Selatan. Dari ketiga perusahaan yang penulis ajukan, penulis memilih Argo Asia, kemudian penulis melalui proses dan tahapan untuk dapat diterima di divisi grafik desain *intern* di Perusahaan Argo Asia. Penulis memiliki minat untuk mempelajari cara kerja kreatif suatu acara, selain itu penulis juga ingin mengetahui lebih banyak cara produksi hasil desain untuk suatu acara. Beberapa hal itu lah yang membuat penulis memilih Perusahaan Argo Asia sebagai tempat untuk mengerjakan program magang.

Penulis merasa perlu mendalami bidang yang akan penulis lakukan untuk bekerja di industri kreatif. Dalam menjalani program magang ini, penulis ingin belajar mengenai cara kerja, komunikasi, dan juga struktur yang ada di industri kreatif. Penulis juga ingin meningkatkan kepekaan untuk menerima instruksi dan menerapkannya secara sesuai, dan hal-hal tersebut yang penulis harap dapat dikembangkan dan dipelajari selama proses program magang ini.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan strategi Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk mengajak siswa mengkaji dan menguasai berbagai informasi serta menerapkan dan mengembakannya secara langsung dalam dunia kerja. Universitas Multimedia Nusantara turut serta melaksanakan penataan ini dengan tujuan serupa, yaitu menjadikan program magang ini menjadi syarat kelulusan bagi para mahasiswanya. Program Magang Merdeka memiliki tujuan yaitu:

1. Menerapkan hal-hal tentang desain dan kreatifitas yang sudah didapatkan di masa perkuliahan.
2. Mendapatkan pembelajaran perihal bekerja dan mendalami industri kreatif selama program magang.
3. Memperluas hubungan sosial dengan orang-orang yang terlibat dalam industri kreatif.
4. Mengembangkan kemampuan adaptasi dalam lingkungan pekerjaan.
5. Mengasah dan mempertajam kemampuan dalam perancangan dan *problem solving* dengan *output* desain untuk kebutuhan *event* atau perusahaan.

6. Mengembangkan kemampuan komunikasi dalam berkoordinasi dengan tim yang ada dalam perusahaan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

### **1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Program magang yang dilaksanakan oleh Universitas Multimedia Nusantara diselesaikan dengan 20 SKS yang setara dengan waktu kerja minimal 800 jam kerja atau 100 hari kerja. Program ini merupakan salah satu prasyarat untuk lulusan di Universitas Multimedia Nusantara.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Setelah diterima magang pada tanggal 13 Juli 2023 di perusahaan Argo Kreasi Pratama, ada beberapa ketentuan dan peraturan yang berlaku sesuai ketentuan pada surat kontrak magang yang harus ditandatangani penulis. Untuk pegawai magang akan bekerja secara *offline* atau bekerja di kantor dari hari Senin-Jumat pada jam 09.00-17.00 WIB. Semua perjanjian pada kontrak kerja magang ini disetujui oleh penulis dan pihak perusahaan Argo Kreasi Pratama.

Pelaksanaan program Magang Merdeka di PT Argo Kreasi Pratama dimulai pada tanggal 17 Juli 2023. Penulis datang ke kantor PT Argo Kreasi Pratama pukul delapan pagi untuk diperkenalkan kepada para staf dan mendapatkan penjelasan tentang perusahaan dan pekerjaan yang akan dilakukan. Sebagai staf magang, penulis diwajibkan mengisi *log book* yang berisi pekerjaan apa saja yang sudah dilakukan pada satu hari. Program magang ini akan berakhir pada tanggal 17 Januari 2024 sesuai dengan kontrak magang yang penulis tandatangani, hal ini juga sesuai dengan ketentuan program Magang Merdeka yaitu minimal 800 jam atau setara 100 hari kerja.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Seluruh Mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan melakukan program magang sebagai salah

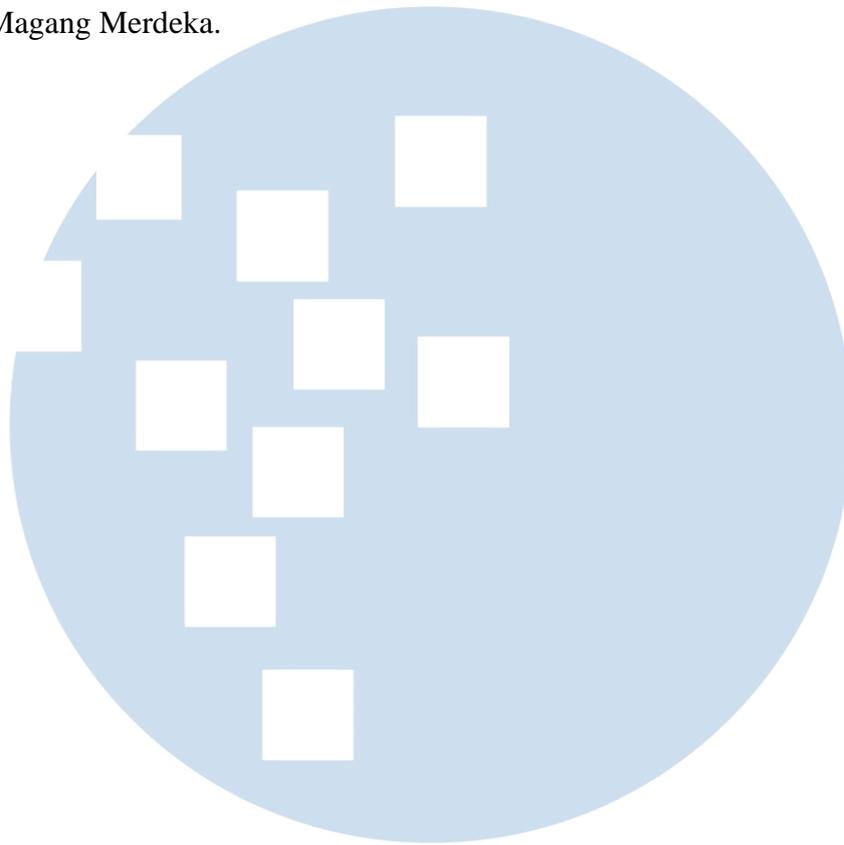
satu syarat kelulusan. Adapun beberapa syarat untuk mengikuti program magang, yaitu telah mencapai 110 SKS, tidak ada nilai E di setiap mata kuliah, dan mengikuti sosialisasi atau pembekalan magang yang dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2023. Setelah mendapatkan penjelasan dari pembekalan magang tersebut, penulis mencari beberapa perusahaan yang akan diajukan ke pihak kampus sebagai tempat penulis melaksanakan program magang. Kemudian penulis akan mendaftarkan diri dengan menyertakan *CV* beserta portofolio pribadi.

Penulis memulai mencari perusahaan untuk program magang melalui beberapa media seperti LinkedIn, Instagram, dan CDC (*Career Development Centre*) Universitas Multimedia Nusantara. Setelah mendapatkan beberapa perusahaan, penulis mendaftarkan perusahaan tersebut ke *website* Kampus Merdeka Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga melampirkan *CV* beserta portofolio ke perusahaan yang sudah didaftarkan untuk melamar sebagai pegawai magang di posisi grafik desain. Setelah menunggu kabar berikutnya mengenai proses rekrutmen, terdapat dua perusahaan yang memberikan panggilan untuk melakukan wawancara dengan tim *human resources*, yaitu PT Argo Kreasi Pratama dan PT Kompas Gramedia.

Setelah melalui proses wawancara di PT Argo Kreasi Pratama dan PT Kompas Gramedia, kedua perusahaan menyatakan penulis lolos sebagai pegawai magang. Penulis akhirnya memutuskan untuk mengikuti program magang di PT Argo Kreasi Pratama dengan dua pertimbangan. Pertama, model perusahaan dari PT Argo Kreasi Pratama yang bergerak di bidang *event agency* sesuai dengan minat penulis. Kedua, penulis menilai *job description* yang ditawarkan dapat membantu penulis untuk mengembangkan diri sebagai *graphic designer*

Setelah menandatangani kontrak kerja magang dan mendapatkan SKPM (Surat Keterangan Penerimaan Magang), penulis melakukan registrasi di *website* Merdeka Universitas Multimedia Nusantara, guna menunjukkan

bahwa penulis sudah mendapatkan perusahaan untuk melakukan program Magang Merdeka.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA