

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internship atau magang adalah suatu program belajar dan juga berlatih bekerja langsung dengan sebuah perusahaan selama waktu yang ditentukan oleh pihak kampus. Perusahaan yang menerima karyawan magang berhak memberikan tugas dan bimbingan selama program magang berlangsung. Magang atau *internship* biasa dilakukan oleh mahasiswa tingkat akhir.

Magang Merdeka merupakan salah satu program dari Universitas Multimedia Nusantara. Program magang merdeka ini memiliki tujuan untuk melepas mahasiswa di dunia lapangan pekerjaan yang sesungguhnya, untuk melihat apakah mereka sudah siap atau belum di dalam dunia kerja dan membangun mental mahasiswa untuk menghadapi dunia pekerjaan nantinya. Program magang ini hanya di peruntukan mahasiswa yang sudah mencapai semester 7 atau 8. Mahasiswa juga wajib sudah lulus 90 SKS agar dapat mengikuti program ini dan wajib memiliki nilai IPS (Indeks Prestasi Sementara) minimal 2,50.

Terdapat banyak kursus menggambar di Indonesia, akan tetapi, lebih banyak kursus yang mengajarkan gambar secara tradisional, dimana masih menggunakan pensil dan kertas, Sedangkan dengan adanya perkembangan teknologi, segala hal mulai memasuki rana digital, sehingga harus adanya perkembangan kursus gambar secara digital. Kurva Digital Drawing Course merupakan salah satu tempat kursus *digital drawing*. Penulis memilih perusahaan ini sebagai tempat magang karena perusahaan ini telah menghasilkan murid-murid yang berhasil dalam bidang kreatif. Sehingga penulis ingin mengetahui proses pengajaran Kurva Digital Drawing Course dalam membimbing muridnya agar dapat berhasil dalam bidang kreatif. Kurva Digital Drawing Course juga sudah bekerjasama dengan perusahaan lainnya seperti Wacom, Huion, dan lain-lain.

Harapan penulis setelah melakukan kerja magang ini adalah agar penulis dapat berkembang dalam hal keterampilan *hard skills* (seperti penggunaan aplikasi desain digital) maupun keterampilan *soft skills* yaitu dalam hal *teamwork* dan juga berkomunikasi. Penulis juga berharap agar Kurva Digital Drawing Course dapat lebih mencakup anak-anak maupun dewasa dalam mempelajari *digital drawing* dan dapat bersaing di bidang industri kreatif.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1. Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini adalah sebagai berikut:
 - a) Untuk memenuhi kebutuhan untuk lulus kuliah sarjana strata-1.
2. Adapun juga tujuan dari kerja magang ini sebagai berikut:
 - a) Menerapkan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari selama berada di perkuliahan, seperti penggunaan *software* Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, dan lain-lain.
 - b) Meningkatkan wawasan penulis dalam dunia pekerjaan dan dunia desain.
 - c) Dapat beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja.
 - d) Meningkatkan keterampilan *soft skills* seperti *time management*, berkomunikasi dan bekerja dengan tim, serta *hard skills* seperti *photography* dan *videography*.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

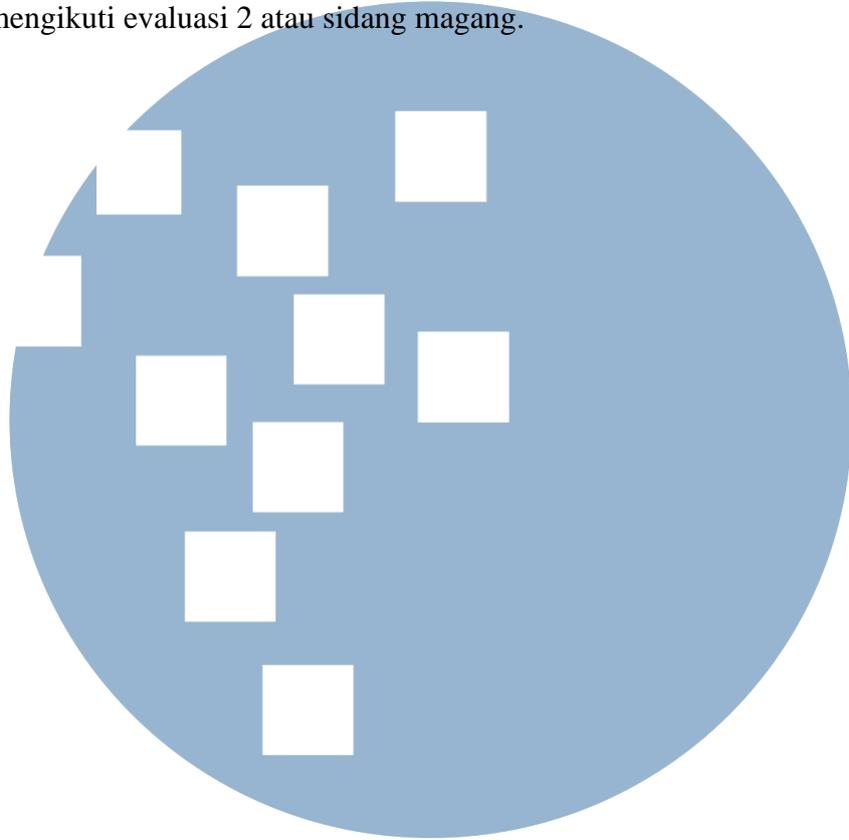
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dimulai pada tanggal 17 Juli 2023 hingga 15 Desember 2023. Penulis bekerja selama 5 hari dalam seminggu. Rentang waktu kerja magang dimulai dari jam 09.30 WIB hingga 17.30 WIB. Penulis bekerja secara WFO (*work from office*) di Kurva Digital Drawing Head Office Gading Serpong dan di Kurva Digital Drawing BSD. Total waktu kerja magang yang dilakukan oleh penulis adalah sebanyak 800 jam.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mahasiswa yang akan memasuki semester 7 pada jurusan Desain Komunikasi Visual dan yang sudah memenuhi syarat akademik Universitas Multimedia Nusantara yaitu memiliki 90 SKS yang lulus, dapat memilih antara mengambil TA atau magang. Untuk yang memilih program magang ini, diharuskan untuk mengikuti sosialisasi yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Sosialisasi ini berupa pemahaman untuk mahasiswa terkait persyaratan magang, apa saja yang harus disiapkan, bagaimana cara mendaftar magang, perusahaan tersebut harus memiliki hal-hal tertentu agar dapat di daftarkan menjadi tempat magang dan lain-lainnya. Setelah mengikuti sosialisasi penulis mencari 10 perusahaan yang memenuhi kriteria persyaratan Universitas Multimedia Nusantara untuk diajukan ke website merdeka. Dari ke 10 perusahaan itu hanya ada 1 perusahaan yang di terima untuk dijadikan tempat magang yaitu Kurva Digital Drawing Course. Penulis pun mengunduh KM01 atau *cover letter* dari website Merdeka UMN serta CV dan juga portofolio untuk di berikan ke Kurva Digital Drawing Course. Setelah lulus seleksi, pihak Kurva Digital Drawing pun mengirimkan email bahwa penulis lolos seleksi dan diminta untuk datang ke Kurva Digital Drawing Course untuk diwawancarai. Setelah diwawancarai penulis langsung dinyatakan lolos dan diterima di perusahaan tersebut untuk menjalani program magang. Penulis pun menginput surat penerimaan magang tersebut ke website Merdeka. Setelah menginput surat penerimaan magang, pihak UMN akan memberikan KM02 yaitu kartu MBKM setelah itu penulis dapat menginput daily task untuk mencatat apa saja yang di kerjakan selama melakukan program magang ini. Daily task ini juga dapat disebut KM03, Saat ini penulis sudah mengisi daily task sebanyak 746 jam, sedangkan total jam yang dibutuhkan untuk kelulusan program magang ini adalah 640 jam. Di selang waktu magang penulis juga membuat laporan magang untuk salah satu persyaratan lulus program magang ini, penulis menginput judul laporan di website Merdeka untuk mendapatkan KM04 atau lembar verifikasi laporan dimana laporan magang mahasiswa yang sudah diverifikasi dan di setujui

oleh supervisor dan dosen pembimbing magang, sebagai syarat untuk mengikuti evaluasi 2 atau sidang magang.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA