

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perguruan-perguruan tinggi seperti Universitas Multimedia Nusantara pastinya membutuhkan seorang *graphic designer* untuk mempromosikan diri dan mempermudah pembelajaran. Dari segi pendidikan, *graphic designer* berperan dalam merancang *video* pembelajaran, *Power Point* dosen, dan *e-learning*. Peran itu sangat membantu mempermudah pembelajaran di perguruan tinggi karena penyampaian materinya menjadi tidak membosankan, mudah dipahami, kondusif serta efektif dan efisien.

Pada tanggal 23-24 Mei 2023, Universitas Multimedia Nusantara meneyeleggarakan *Career Day* UMN 2023 yang merupakan acara dimana perusahaan-perusahaan datang ke Universitas Multimedia Nusantara untuk mempromosikan diri mereka dan membuka lowongan kerja untuk para *undergraduate* dan *fresh graduate*. Salah satu perusahaan yang mengikuti acara itu adalah Universitas Multimedia Nusantara sendiri. Mereka membuka lowongan mulai dari *internship*, *part-time* hingga *full-time*. Dari situ, penulis yang merupakan mahasiswa desain komunikasi visual bisa mendapatkan kesempatan untuk magang di Universitas Multimedia Nusantara karena mereka membuka *internship* untuk posisi *graphic designer*.

Dewantari (2022) berpendapat bahwa Universitas Multimedia Nusantara adalah perguruan tinggi yang memperoleh Akreditasi Institusi A, banyak prestasi, dan banyak diminati oleh remaja yang ingin melanjutkan jenjang kuliah. Salah satu alasan Universitas Multimedia Nusantara banyak diminati adalah kualitas pendidikan yang bagus pada setiap prodi, terutama Prodi Desain Komunikasi Visual. Selain pendidikannya, karya desain komunikasi visual yang dihasilkan oleh pekerja Universitas Multimedia Nusantara juga sangat bermutu dan mencerminkan kualitas pendidikan Desain Komunikasi Visual Universitas

Multimedia Nusantara. Hal itu membuktikan bahwa *graphic designer* Universitas Multimedia Nusantara adalah orang-orang yang memiliki keterampilan tinggi di bidang desain dan patut dipelajari. Oleh karena itu, penulis memilih Universitas Multimedia Nusantara sebagai tempat pilihan magang selama satu semester.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds). Selain itu, penulis melakukan kerja magang bertujuan untuk menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual yang didapatkan saat perkuliahan di dunia kerja, mendapatkan pengalaman kerja, meningkatkan keterampilan komunikasi, menambah koneksi, meningkatkan keterampilan desain grafis, dan mengembangkan *portfolio*.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah deskripsi waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara dilaksanakan mulai dari tanggal 17 Juli 2023 hingga 6 Desember 2023. Kerja magang dilakukan setiap hari Senin hingga Jumat di *Learning Center Department* pada pukul 08.00 - 17.00 WIB dan bersifat *Work from Office* (WFO).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah tabel yang berisikan prosedur pelaksanaan kerja magang dari awal hingga diterima di perusahaan.

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

Tabel 1.1 Tabel Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

No	Tanggal	Tahap	Keterangan
1	23 Mei 2023	Menghadiri acara <i>Career Day</i> UMN 2023	Penulis menghadiri <i>Career Day</i> UMN yang di pada tanggal 23 Mei 2023. Acara ini dilaksanakan dari pukul 08.00-17.00 WIB. Disini pertama kali penuli mendapatkan informasi tentang pembukaan lowongan <i>internship</i> Universitas Multimedia Nusantara.
2	29 Mei 2023	Mengajukan perusahaan ke <i>Website</i> Merdeka	Penulis mendaftarkan perusahaan pada <i>Website</i> Merdeka untuk diverifikasi apakah perusahaan disetujui atau tidak.
3	31 Mei 2023	Melamar perusahaan	Penulis mengisi <i>Google Form</i> dan mengirim berkas yang diminta oleh perusahaan untuk melamar posisi <i>graphic designer</i> .
4	5 Juni 2023	Perusahaan meminta kelengkapan berkas lamaran kerja	Perusahaan mengirim <i>email</i> kembali ke penulis untuk meminta berkas yang lebih lengkap seperti <i>Curriculum Vitae</i> , formulir data diri pelamar, <i>portfolio</i> , <i>scan</i> bewarna KTP, <i>scan</i> ijazah bewarna pendidikan terakhir, <i>scan</i> transkrip nilai pendidikan terakhir, dan surat lamaran kerja.
5	7 Juni 2023	Mengirim kelengkapan berkas lamaran kerja	Penulis mengirim semua berkas yang diminta ke perusahaan.
6	5 Juli 2023	Perusahaan memberikan	Perusahaan memberikan tes berupa membuat <i>vector illustration</i> yang terdiri

		tes untuk posisi <i>graphic designer</i>	dari orang (samping, depan, $\frac{3}{4}$, dan belakang) dan <i>environment</i> yang bertemakan kantor. Setelah itu, dibuat <i>motion graphic</i> nya.
7	8 Juli 2023	Menyelesaikan tes yang diberikan	Penulis mengumpulkan hasil karya tes ke perusahaan.
8	11 Juli 2023	Mendapatkan keterangan diterima di perusahaan	Setelah di <i>review</i> , perusahaan memberikan kabar bahwa penulis diterima dan mulai magang pada 17 Juli 2023. Lalu perusahaan memberi surat jawab penerimaan magang.
9	17 Juli 2023	Hari perdana magang di perusahaan	Penulis berkenalan dengan <i>user</i> dan satu departemen. Lalu dijelaskan mengenai tugas yang akan dilakukan.
9	18 Juli 2023	-Melakukan <i>complete registration</i> di Website Merdeka -Perusahaan mengirimkan perjanjian magang	- Penulis melakukan <i>complete registration</i> untuk bisa akses <i>daily task</i> yang akan mencatat apa saja yang dikerjakan setiap hari. -Perusahaan mengirimkan perjanjian magang untuk penulis tanda tangan.
10	19 Juli 2023	Mengirim perjanjian magang ke HRD UMN yang sudah di tanda tangan	Surat perjanjian magang yang telah disetujui dan ditanda tangan oleh penulis dikirimkan kembali ke <i>Human Resource Development</i> Universitas Multimedia Nusantara.