

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Magang atau *internship* berdasarkan definisi dari *Cambridge Dictionary* merupakan sebuah periode dimana seorang individu melakukan pelatihan di sebuah perusahaan dalam jangka waktu tertentu, dimana ia akan mendapatkan pelatihan mengenai pekerjaan yang dilakukan. Pentingnya magang juga dijelaskan dalam artikel dari *National Association of Colleges and Employers*, individu yang melewati magang tidak hanya memiliki kesempatan lebih tinggi dalam mendapatkan pekerjaan ketika sudah lulus, tetapi juga mereka mendapatkan kesempatan untuk kerja langsung dari tempat magang mereka setelah lulus, serta pekerja magang dapat meningkatkan kemampuan kerja setelah berhasil menyelesaikan magang mereka bahkan sebelum lulus.

Secara pribadi, penulis menginginkan desain yang dapat disegani oleh *audience* perusahaan tetapi juga ingin membuat desain yang pula mengingatkan diri sendiri atau *audience* akan pentingnya Indonesia. Dalam jurnal “Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi terhadap Identitas Nasional Indonesia” menjelaskan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi dan fenomena globalisasi membuat nilai budaya Indonesia mengalami erosi, seperti nilai budaya, rasa nasionalisme dan patriotisme, bahkan sifat individualis yang mengerosi nilai kekeluargaan dan gotong royong, yang merupakan nilai Pancasila. Dari penelusuran saya dalam penawaran magang, saya mendapatkan Belantara Studio memenuhi kedua keinginan saya yaitu membuat desain yang dapat disegani oleh *audience* serta keinginan untuk membantu mempertahankan dan melestarikan budaya Indonesia.

Harapan setelah kegiatan magang adalah dapat melatih penulis dalam kegiatan dan kondisi kerja di kemudian hari. Selain latihan dan pemaparan dalam bagaimana kegiatan bekerja dalam perusahaan, dengan magang ini penulis berharap mendapatkan pengalaman dalam bagaimana berinteraksi dengan atasan serta karyawan, bersikap profesional dan menerapkan sifat 5C oleh Universitas Multimedia Nusantara (Caring, Credible, Competent, Competitive, Customer Delight) setiap saat.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kegiatan magang ini pula adalah sebuah kewajiban penulis sebagai mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara yang sudah dijelaskan pada Pembekalan Magang yang wajib dilakukan oleh penulis di semester sebelumnya. Dijelaskan bahwa setiap mahasiswa dan mahasiswi memerlukan total 640 (enam ratus empat puluh) jam pengalaman kerja yang dimasukkan ke dalam sistem merdeka. Selain sebagai pemenuhan kewajiban dalam Magang merdeka, penulis menginginkan diri sendiri dapat menangani kegiatan yang diberikan perusahaan. Hal ini melatih bagaimana informasi yang ingin disampaikan sesuai dengan tujuan *audience* perusahaan melalui desain yang dibuat. Selain itu, pengalaman akan kondisi tempat kerja, komunikasi dan koordinasi antar karyawan dan atasan, dan budaya yang diterapkan akan mempersiapkan saya ketika masuk ke dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Walaupun begitu, saya ingin melatih secara langsung pengetahuan yang sudah diajarkan, terutama dalam desain serta pemahaman secara penuh penggunaan software yang digunakan seperti Adobe illustrator dan Adobe Photoshop.

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

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

Sesuai dengan peraturan kampus Universitas Multimedia Nusantara dalam syarat kelulusan, penulis diharuskan untuk menyelesaikan kegiatan MBKM Magang Merdeka yang mengharuskan mahasiswa untuk melamar magang ke perusahaan demi mendapatkan pengalaman bekerja dan memenuhi total waktu magang 640 jam dan pula membuat laporan mengenai apa saja kegiatan yang telah dilakukan selama magang. Selain itu, mahasiswa diharuskan untuk melakukan laporan secara berkala melalui *daily task* yang ada di dalam website Merdeka.

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

Periode mulai magang dimulai pada tanggal 17 Juli 2023 yang berakhir pada 1 November 2023 dengan jam kerja sebesar 7 jam dari hari senin hingga jumat. Ketentuan yang berlaku adalah pada hari Kamis dan jum'at, penulis melakukan kegiatan magang di rumah (WFH) dengan jam waktu yang sama.

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

Penerimaan magang dimulai dengan pengajuan magang melalui kontak kepada karyawan perusahaan, yang kemudian dihubungkan dengan atasan perusahaan. Setelah CV dan Cover Letter, perusahaan memberikan panggilan pada 17 Juli, dimana penulis dengan salah satu peserta magang lain mendapatkan info mengenai visi dan misi secara langsung dari pemilik perusahaan, yang kemudian memberikan tes untuk menyelesaikan satu konten sosial media secara bersama dalam waktu yang ditentukan. Setelah penulis beserta peserta magang menyelesaikan tugas pembuatan konten, disaat itu pula diterima untuk magang 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