

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya industri kreatif yang sangat cepat pada era ini menjadikan desain grafis menjadi salah satu cara untuk menyampaikan bentuk komunikasi secara visual yang memanfaatkan beberapa elemen seperti ukuran, teks, bentuk, warna dan beberapa kombinasi lainnya yang dapat digunakan. Desain grafis menjadi salah satu ilmu yang memberikan kreatifitas dalam bentuk gambar untuk menyampaikan informasi. Desain grafis juga mempengaruhi beberapa aspek perkembangan industri kreatif, contohnya seperti *branding* produk, inovasi produk, hingga promosi. Beberapa peran desain grafis yang mempengaruhi pertumbuhan industri kreatif mulai dari meningkatkan daya tarik melalui desain promosi, dapat menciptakan kesan kuat pada produk atau jasa yang ditawarkan, dan dapat memunculkan beberapa inovasi. Oleh karena itu, dalam upaya mengembangkan industri kreatif ini Universitas Multimedia Nusantara menerapkan program magang atau praktik kerja.

Menurut Triatmojo (2021), magang atau praktik kerja merupakan salah satu pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung ke dunia kerja. Sehubungan dengan hal itu, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara menerapkan program magang yang merupakan bentuk dari ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan dengan harapan dapat membekali mahasiswa dengan kemampuan baik dalam teori maupun kerja praktek sehingga melahirkan lulusan yang memiliki keterampilan, sikap dan etika profesi yang baik.

Dalam program magang merdeka ini, Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan bagi para mahasiswa untuk mencari pengalaman ke dunia kerja dengan waktu kerja magang 640 jam atau selama 6 bulan. Program magang merdeka ini mempunyai tujuan untuk dapat mengimplementasikan ilmu

dari apa yang sudah dipelajari selama perkuliahan berlangsung. Pada program ini, penulis berkesempatan untuk bekerja di PT Teman Masa Kecil terhitung mulai pada tanggal 23 Januari 2024.

Hadirnya PT Teman Masa Kecil ini adalah salah satu inovasi yang menarik karena dapat bersaing dengan konten yang disediakan oleh televisi. Terlebih saat pandemi seperti ini, masyarakat ditekan untuk mengurangi aktivitas di luar rumah sehingga kegiatan yang biasanya diadakan secara offline kini harus diadakan secara online. Oleh karena itu, PT Teman Masa Kecil hadir untuk menjawab permasalahan tersebut dengan memberikan ide - ide kreatif serta mempertunjukkan dengan cara daring. Perkembangan sosial media yang cepat dapat membantu perusahaan menjual produk dan jasa dengan lebih mudah.

Sebelum terjadinya pandemi COVID-19, PT Teman Masa Kecil ini bergerak pada bidang *Tour and Travel Agency* dan juga *Yearbook Production Organization*. Dikarenakan terjadi pandemi COVID-19 maka segala bentuk *tour* tidak mampu berjalan dan program buku tahunan pun terhenti karena sekolah sudah menerapkan sistem daring.

Oleh karena itu kegiatan kerja magang dilaksanakan guna membantu penulis dalam memahami ilmu - ilmu yang telah di pelajari selama kuliah berlangsung dan juga untuk membantu penulis memiliki gambaran pada saat di dunia kerja.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di PT Teman Masa Kecil dengan maksud dan tujuan sebagai berikut :

1. Mengembangkan *soft skill* serta *hard skill* dengan posisinya sebagai desainer guna menyiapkan diri untuk masuk ke dalam dunia kerja.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama proses pembelajaran perkuliahan.

3. Sebagai syarat kelulusan pada perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.
4. Penulis mendapatkan bekal pengalaman penting untuk digunakan turun ke dunia kerja nyata nantinya.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang telah dijalankan oleh penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan ketentuan magang merdeka yang berlaku dari pihak Universitas Multimedia Nusantara, pelaksanaan kerja magang dilakukan minimal 640 jam. Penulis sudah diterima dan mulai melakukan kerja magang mandiri dari tanggal 23 Januari 2024 hingga Mei 2024 di PT Teman Masa Kecil. Bisa terhitung 4 bulan dan untuk memenuhi persyaratan akademik Universitas Multimedia Nusantara.

Durasi jam kerja magang di PT Teman Masa Kecil sama seperti karyawan lainnya, wajib masuk pukul 08.00 – 17.00 dari hari senin sampai sabtu dan dipotong jam istirahat pada pukul 12.00 Jadi total kerja adalah 8 jam per-hari.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengajukan magang di Perusahaan PT Teman Masa Kecil sebagai desainer grafis, penulis mendapatkan informasi tersebut dari kerabat. Setelah itu penulis langsung mengajukan PT Teman Masa Kecil ke *website* Magang Merdeka Universitas Multimedia Nusantara. Setelah hasil pengajuan di terima oleh kampus, penulis langsung bertemu dengan kepala desainer grafis pada Perusahaan Teman Masa Kecil dengan menunjukkan CV dan portfolio penulis untuk syarat magang pada perusahaan tersebut dan setelah itu penulis langsung bisa memulai magang pada tanggal 23 Januari 2024 di PT Teman Masa Kecil.

Setelah melaksanakan semua prosedur tersebut, dilanjutkan pada tahapan MBKM 02 yang merupakan tahap *complete registration* dan juga MBKM 03 yang merupakan tahap penulis melakukan pengisian *daily task* secara rutin di *website* merdeka.umn.ac.id. Di program magang track 1 yang dibimbing oleh Dosen Pembimbing.

