

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan kesempatan pembelajaran yang diberikan oleh universitas kepada mahasiswa untuk memberikan wawasan tentang pengalaman dunia kerja. Sebagai mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara, mengikuti program magang merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi sebagai salah satu syarat untuk mencapai kelulusan.

Dalam kesempatan ini, penulis memilih Pemimpin.id untuk menjadi perusahaan magang yang dituju. Penulis mengetahui Pemimpin.Id melalui unggahan media sosial mereka, salah satunya adalah kegiatan *Lead The Fest 2023*. Penulis mengenal salah satu pihak yang menjadi pembicara pada kegiatan tersebut. Sehingga penulis mulai mencari tahu lebih dalam mengenai Pemimpin.id dan beragam kegiatan di dalamnya. Penulis akhirnya dikenalkan dengan salah satu *supervisor* di Pemimpin.Id dan membahas mengenai program magang.

Setelah melakukan diskusi, penulis mendapat kesempatan untuk mengajukan program magang, dan melalui rangkaian proses rekrutmen *CV-screening* dan *interview*, hingga akhirnya ditempatkan di Ruber Innovation Lab (Ruber Ilab) yang merupakan kelompok di bawah naungan Pemimpin.id. Ruber Ilab merupakan ruang eksperimen inovasi dalam menciptakan produk. Ruber Innovation Lab memiliki prinsip metode *design thinking* yang berorientasi pada pengguna. Setiap produk yang diciptakan dan dikembangkan oleh Ruber Innovation Lab selalu melalui penelitian dan proses iteratif untuk menguatkan nilai produk pada pengguna.

Tujuan penulis mengajukan lamaran untuk magang di Pemimpin.Id adalah untuk menambah pengalaman kerja, mengembangkan *soft skills*, dan mempelajari metode baru dalam menciptakan ide inovatif, khususnya dalam proses perancangan *board game* dalam mengatasi kasus kasus *bullying*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang diwajibkan sebagai syarat mendapatkan gelar kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis juga mengikuti program magang dengan tujuan:

1. Meningkatkan pengetahuan terhadap industri dalam proses *product development*
2. Mengerti dan mengetahui proses bekerja dalam industri
3. Menggunakan keterampilan dan pengetahuan desain komunikasi visual yang telah diperoleh selama masa kuliah dalam lingkungan kerja.
4. Mempelajari metode dalam mengembangkan ide baru
5. Membangun relasi dan memperluas kesempatan melalui lingkungan kerja industri kreatif

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini adalah detail tentang jadwal dan prosedur pelaksanaan magang berdasarkan kebijakan yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan Pemimpin.Id

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Selama kerja magang, penulis akan berkomitmen selama 4 bulan untuk bekerja dalam perusahaan, dimulai dari 29 Januari 2024 hingga 31 Mei 2024, yang setara dengan 640 jam kerja dalam perusahaan. Jam kerja dimulai pukul 9.00 pagi hingga pukul 17.00, dari hari senin sampai dengan jumat dan pada pukul 12.00 hingga 13.00 ditetapkan sebagai waktu istirahat. Namun terkadang di hari sabtu penulis diminta hadir untuk mengikuti kelas atau seminar.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada magang saat ini yang diselenggarakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dan dapat diikuti mahasiswa yang telah memenuhi standar akademik yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara . Standar akademik yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara antara lain telah lulus pada mata kuliah *Indonesia for Academic Writing*, dan sudah memiliki setidaknya 100 sks yang telah diselesaikan, memperoleh nilai indeks Prestasi Semester (IPS) minimal 2,5, tidak memiliki nilai D atau E, serta telah memenuhi seluruh prosedur magang, dengan memenuhi seluruh persyaratan ini maka mahasiswa diharapkan bisa mendapatkan pengalaman bekerja yang berharga dalam bidang studinya.

Pada pelaksanaan magang ini penulis mendapatkan kesempatan untuk bekerja di dalam perusahaan Pemimpin.Id dan menjadi bagian dari Ruber Innovation lab. Penulis mengajukan tempat magang melalui website Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Universitas Multimedia Nusantara pada 21 Januari 2023. Kemudian penulis mengajukan lamaran *email* kepada HRD (human resource development) yaitu Ira Fadhilah Shafa pada tanggal 22 Januari 2023 dan penulis diterima di Pemimpin.Id pada tanggal 28 Januari 2023 dan mulai bekerja pada tanggal 29 Januari 2023 sebagai *graphic designer* untuk perancangan board game Buddy pekerti untuk sarana mengatasi kasus *bullying* .

Penulis bekerja dibawah naungan T Tiara Mahendra Iswada selaku *head of Ruber Innovation lab* dan Rico Juni Artanto selaku Treasurer dari Pemimpin.Id yang memberikan *brief* serta membimbing penulis dalam proses pengerjaan konten maupun menentukan konten pengerjaan *board game* Buddy Pekerti. Aktivitas penulis dalam magang ini adalah meriset data data dan juga mencari informasi terkait perancangan board game Buddy pekerti. Dalam perancangan board game ini penulis bekerja sebagai sebuah tim yang dikepalai oleh T Tiara Mahendra Iswada agar desain yang

dikerjakan tepat waktu. Dalam pelaksanaan kerja magang ini penulis juga melakukan pencatatan dalam *daily task* di *website* merdeka yang akan di *approve* oleh *supervisor*.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA