

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Program kerja praktik magang adalah suatu kegiatan pembelajaran di lapangan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan menumbuhkan kemampuan mahasiswa dalam dunia kerja nyata menurut Chandra suharyanti (2013). Magang menurut Sumardiono (2014) adalah proses belajar dari seorang ahli melalui kegiatan di dunia nyata. Program Magang Merdeka, yang diperkenalkan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim pada tahun 2021, merupakan suatu inisiatif yang diluncurkan dalam rangka pelaksanaan konsep Merdeka Belajar di Indonesia. Program ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis yang lebih luas dan mendalam di luar lingkungan kelas. Mendikbud Nadiem Makarim percaya bahwa mahasiswa Indonesia memiliki potensi yang besar dalam hal kreativitas dan kepemimpinan, dan hal ini seharusnya tidak terikat oleh keterbatasan waktu atau struktur kurikulum yang tradisional.

Penulis memilih perusahaan Twoenine sebagai tempat menjalankan praktik magang yang bergerak dalam bidang fashion industry khususnya streetwear. Twoenine merupakan factory outlet yang menjual berbagai produk fashion import bermerk melalui berbagai e-commerce. *Streetwear* sendiri merupakan gaya pakaian yang berasal dari budaya jalanan atau street culture, yang menekankan pada kenyamanan, kepraktisan, dan ekspresi diri. Istilah ini pertama kali muncul pada tahun 1980-an di Amerika Serikat dan sejak itu telah menjadi fenomena global yang populer di kalangan anak muda dan pecinta mode.

Gaya streetwear biasanya memiliki desain yang mencolok serta sangat cepat berubah mengikuti perkembangan zaman industri fashion. Pakaian streetwear seringkali terinspirasi oleh elemen-elemen seperti seni jalanan, musik urban, olahraga, dan subkultur lainnya. Karakteristik utama dari streetwear termasuk desain yang sederhana namun mencolok, penggunaan warna-warna cerah atau

kontras, logo atau grafis yang khas, serta perpaduan antara gaya kasual dan sporty. Secara keseluruhan, streetwear bukan hanya sekadar tentang pakaian, tetapi juga mencerminkan sebuah budaya dan identitas yang diadopsi oleh individu yang menganggapnya sebagai bagian dari gaya hidup.

Kegiatan Magang Merdeka akan ditutup dengan penyusunan laporan magang yang menguraikan dan menjelaskan tahapan pelaksanaan magang, serta menggambarkan pengalaman, pembelajaran, dan kontribusi yang telah diberikan oleh mahasiswa selama masa magang mereka. Program Magang Merdeka mencerminkan semangat pendidikan yang lebih sesuai konteks, mengutamakan pengalaman, dan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis mereka dalam situasi dunia nyata. Oleh karena itu Universitas Multimedia Nusantara menjadikan magang sebagai salah satu persyaratan wajib bagi para mahasiswa untuk lulus.

Penulis melakukan sidang magang pada hari Kamis, 6 Juni 2024 pada pukul 11.00 hingga 11.30. sidang dilakukan di Universitas Multimedia Nusantara secara tatap muka. Pada langkah awal penulis memberikan salam kepada dosen pembimbing dan dosen penguji dan meminta izin untuk melakukan presentasi. Saat presentasi penulis menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan, jam kerja serta peran bagian pekerjaan yang dilakukan selama magang. Penulis juga menjelaskan beberapa karya yang penulis buat selama melakukan praktik kerja magang di perusahaan. Setelah presentasi, penulis memberikan salam penutup kepada dosen yang berada di dalam ruangan. Setelah itu, dosen memberikan kritik dan saran yang membangun serta beberapa bagian yang harus diperbaiki di dalam laporan. Pada tahap terakhir penulis meninggalkan ruang sidang dan langsung melakukan revisi dalam laporan magang.

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

Dengan mempertimbangkan informasi yang telah disajikan sebelumnya, Penulis bertujuan untuk menjelaskan alasan dan tujuan kerja magang di Twoenine untuk memahami proses kerja di industri kreatif sebagai berikut.

1. Menerapkan ilmu pengetahuan, kemampuan, serta pengalaman yang telah didapatkan dari Universitas Multimedia Nusantara kepada Perusahaan terutama dalam bagian desain grafis yang mencakup konten kreatif yang diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi perusahaan Twoenine.
2. Mendapatkan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan mengasah soft skill serta hard skill yang dimiliki selama menjalani praktik kerja magang sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan dunia kerja.
3. Mendapatkan wawasan serta pemahaman yang lebih dalam dunia fashion industry terutama streetwear karena penulis sangat tertarik dengan perkembangan clothing brand yang memiliki desain unik dan menarik.

Dengan demikian bagian dari laporan ini akan menjelaskan secara detail pengalaman penulis saat menjalankan magang di perusahaan Twoenine dengan penekanan pada pengembangan ilmu pengetahuan, skill, keterampilan serta kontribusi kepada perusahaan khususnya dalam bagian desain.

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

Penulis melaksanakan praktik kerja magang sesuai dengan ketentuan program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yaitu sebanyak 640 jam kerja.

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

Berikut merupakan detail praktik kerja yang dijalankan oleh penulis.

Nama Perusahaan : Twoenine

Bidang Usaha : Clothing Brand Supplier

Alamat Kantor : Jl. Kelapa Puan 26 no.62,

Kecamatan Kelapa Dua,

Kabupaten Tangerang

Periode Kerja Magang : 26 Februari 2024 – 7 Juni 2024

Waktu Kerja : Senin – Sabtu, 08.00 – 20.00

Penempatan : Social Media Content Designer

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

Berikut merupakan prosedur kerja magang yang dilakukan oleh penulis.

#### **1. Tahap Pengajuan**

Pada tahap pertama penulis mencari perusahaan yang sesuai dengan bakat dan minat penulis. Setelah menemukan beberapa perusahaan tersebut, penulis mengirimkan CV dan portofolio melalui email ke perusahaan-perusahaan tersebut dengan tutur kata pembuka yang sopan. Salah satu perusahaan yang menerima lamaran penulis yaitu perusahaan Twoenine yang penulis kirimkan pada tanggal 19 Februari 2024.

#### **2. Tahap Recruitment**

Setelah lamaran penulis diterima, penulis mendapatkan pesan dari perusahaan Twoenine untuk melakukan interview pada tanggal 23 Februari 2024 yang akan dilaksanakan secara offline di Jl. Kelapa Puan 26 no.62, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang. Setelah itu, penulis segera mendaftarkan perusahaan Twoenine ke website Merdeka Universitas Multimedia Nusantara dengan mengajukan formulir kerja magang 1 (MBKM 01), yang kemudian ditandatangani oleh Ketua Program Studi sebelum diserahkan sebagai surat pengantar magang (MKM 02) kepada perusahaan Twoenine.

#### **3. Tahap Pemilihan**

Penulis mendapat pemberitahuan telah diterima menjadi karyawan magang di perusahaan Twoenine dan melaksanakan praktik kerja magang pada tanggal 26 Februari 2024.

#### 4. Tahap Praktik Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik kerja magang yang berlangsung selama 3 bulan yang dimulai pada tanggal 26 Februari – 7 Juni 2024. Selama periode ini penulis menjalankan total 640 jam kerja sesuai ketentuan magang Universitas Multimedia Nusantara. Penulis melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing yang telah ditentukan oleh program Desain Komunikasi Visual. Penulis juga dibimbing oleh supervisor Twoenine selama menjalani magang. Penulis juga menyelesaikan laporan praktik kerja magang dengan total 207 jam kerja.

