

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana dan kelulusan adalah dengan mengikuti program praktik magang di suatu perusahaan dengan kurun waktu yang sudah ditentukan. Dalam program ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk terjun secara langsung ke perusahaan sesuai pilihannya untuk mengaplikasikan ilmu yang sudah didapatkan dari kampus dan mengasahnya lebih dalam lagi. Program ini diyakini dapat membantu mahasiswa tumbuh menjadi individu yang berkembang dan dapat memberikan dampak positif terhadap lingkungan di luar lembaga pendidikan.

Pada era globalisasi saat ini, konten visual memiliki peran penting dalam memasarkan suatu perusahaan untuk menjangkau audiens baru dalam meningkatkan penjualan. Menurut *Massachusetts Institute of Technology*, konten visual sangat berpengaruh pada minat belanja audiens, karena manusia lebih mudah memproses gambar hanya dalam 13 milisekon (Hidayati, 2023). Salah satu perusahaan yang membutuhkan seorang desainer untuk membuat konten visual ialah DDPillow, yakni perusahaan di Indonesia yang menjual produk perlengkapan tidur. Konten visual ini dibutuhkan dalam kebutuhan *feeds* dan *story* Instagram, TikTok, dan *banner e-commerce* seperti Shopee, Tokopedia, Lazada, dan lainnya.

Berdasarkan penjabaran yang sudah diberikan, penulis memilih perusahaan DDPillow sebagai tempat kerja magang untuk melatih keterampilan kerja profesional, baik dalam *soft skill* maupun *hard skill*. Selain itu, penulis juga berambisi untuk memberikan bentuk penyelesaian masalah yang tepat untuk *client* serta selalu memberikan inovasi baru. Maka dari itu, penulis percaya bahwa perusahaan DDPillow dapat menjadi lingkungan yang dapat membantu penulis untuk mengembangkan *skill* yang dimilikinya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berdasarkan latar di atas, berikut merupakan beberapa maksud dan tujuan kerja magang sebagai berikut:

1. Menyesuaikan diri dari lingkungan perkuliahan ke lingkungan tempat kerja magang dengan baik, sehingga penulis dapat memanfaatkan ilmu yang sudah didapatkan semasa perkuliahan.
2. Mengembangkan *soft skill* yang meliputi kerja sama tim, komunikasi yang baik, komitmen, disiplin, serta membangun hubungan dengan orang baru.
3. Mengembangkan *hard skill* baru yang didapatkan diluar perkuliahan. Hal tersebut meliputi penguasaan *software* Adobe Illustrator, Photoshop, After Effects, dan *software* desain lainnya.
4. Menambah pengalaman kerja, khususnya di bidang desain konten visual untuk media sosial dan *e-commerce*.
5. Memenuhi salah satu syarat kurikulum yang sudah diterapkan oleh universitas sebagai penilaian kelulusan.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara membuat aturan pelaksanaan kerja magang sebagai syarat untuk kelulusan dengan kurun waktu 847 jam kerja (640 jam kerja yang disetujui oleh *supervisor* dan 207 jam kerja yang disetujui oleh *advisor*). Penulis diwajibkan untuk melaksanakan praktik kerja magang tersebut dengan waktu 8 jam per hari. Berikut tahapan proses yang dilakukan oleh penulis sebelum terjun ke dalam tempat kerja lapangan di perusahaan yang dipilih.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan kesepakatan antara penulis dan perusahaan kerja magang, penulis mulai bekerja pada tanggal 22 Januari 2024 dan berakhir pada tanggal 22 Mei 2024. Penulis diwajibkan untuk bekerja selama seminggu, dari hari Senin – Jumat dengan kurun waktu 8 jam di setiap harinya. Pekerjaan dilaksanakan secara *hybrid*, dengan ketentuan satu kali *Work from Office* (WFO) di Ruko Citi Square, Kalideres, Jakarta Barat.

Sedangkan *Work from Home* (WFH) dilakukan selama empat kali dalam seminggu. Penentuan hari untuk *Work from Office* (WFO) disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan pembekalan magang yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada hari Jumat, 10 November 2023 pukul 09.00 – 12.00 WIB di Function Hall Gedung A lantai 10. Setelah itu, penulis mengikuti *Pre Enrollment* dan *Enrollment* dengan memilih MK *Internship* yang diselenggarakan pada tanggal 26 Oktober 2023 (*Pre Enrollment*) dan 18 – 19 Januari 2024 (*Enrollment*). Selanjutnya, penulis melakukan pendaftaran perusahaan pada tanggal 13 November 2023 melalui *website* merdeka.umn.ac.id dengan mengajukan 10 tempat magang/ pengajuan yang nantinya akan disetujui atau ditolak oleh tim pengurus magang Universitas Multimedia Nusantara. Kemudian, penulis menerima notifikasi penerimaan pada tanggal 21 November 2023 dan mengirimkan MBKM 01 Surat Pengantar Magang, transkrip nilai, *curriculum vitae* (CV), dan portofolio kepada perusahaan yang dituju melalui *e-mail*. Pada tanggal 4 Desember 2023, perusahaan sudah meneruskan notifikasi penerimaan terhadap surat permohonan magang. Penulis kemudian mengunggah Surat Penerimaan Magang dari perusahaan ke *website* merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan MBKM 02 Kartu Magang. Setelah selesai, penulis mengisi data final perusahaan sebelum memulai menginput MBKM 03 *Daily Task*. Penulis memulai praktek kerja magang pada tanggal 22 Januari 2024 – 22 Mei 2024 dan mulai mengisi MBKM 03 *Daily Task* secara rutin setiap harinya sampai praktik kerja magang selesai.