

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini, persaingan di pasar tenaga kerja semakin sengit, memiliki kualitas yang unggul menjadi krusial bagi para calon pekerja untuk meningkatkan peluang mendapatkan pekerjaan. Oleh karena itu, pentingnya program magang sebagai wadah pembelajaran bagi calon pekerja atau mahasiswa untuk mempersiapkan diri mereka memasuki arena pekerjaan yang sesungguhnya semakin terasa. Universitas Multimedia Nusantara memiliki program magang sebagai bagian integral yang harus dijalani oleh para mahasiswa sebagai syarat kelulusan menjelang akhir semester. Tujuan dari program ini tidak lain adalah untuk menguji pemahaman dan kemampuan yang telah diperoleh mahasiswa dari materi perkuliahan dengan mengaplikasikannya dalam konteks dunia kerja yang sebenarnya. Selain itu, melalui kegiatan magang ini, mahasiswa juga diberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman berharga dan memperluas jaringan serta kesempatan untuk terlibat langsung dalam dunia kerja sesungguhnya. Dalam melengkapi serangkaian program magangnya, penulis menjalani masa magang di perusahaan tentangKita.

Suatu merek lokal, yaitu tentangKita, telah menciptakan sebuah permainan kartu yang memiliki kemampuan untuk memperkuat hubungan antara individu dengan orang-orang terdekat dalam lingkup hubungan mereka. Menurut laporan dari Media Indonesia (2023), keinginan untuk menjaga harmoni dalam hubungan dengan keluarga, teman, dan pasangan merupakan hal yang umum dirasakan oleh semua orang. Komunikasi yang efektif menjadi kunci utama dalam mempertahankan harmoni tersebut. Namun, sering kali orang merasa kesulitan dalam menghadapi percakapan yang sulit dalam konteks hubungan pribadi. Padahal, setelah mengambil langkah untuk mengatasi ketidaknyamanan tersebut, hasilnya sangatlah memuaskan dan berdampak besar terhadap kelangsungan dan kualitas hubungan tersebut.

Penulis melakukan kegiatan magang di perusahaan tentangKita sebagai *Visual Content Producer Intern* yang memiliki *job decs* mendesain konten *organic*, mendesain *ads*, fotografi, videografi, editor dan juga *motion* untuk kebutuhan media promosi di media sosialnya. Penulis memilih untuk bergabung dengan tentangKita sebagai bagian dari program magang dengan keyakinan bahwa pengalaman yang diperoleh akan sangat berharga. tentangKita telah dipercaya dan juga pernah berkolaborasi oleh berbagai merek terkemuka, seperti *SYCA*, *Cadbury*, *Astra*, *Gudang Garam*, *Moon Chicken*, *Durex*, *Taco Bell*, *Kopi Good Day*, dan masih banyak lagi. Dengan menjadi bagian dari tim tentangKita, penulis yakin akan memiliki kesempatan untuk memahami proses kerja secara langsung dan berkolaborasi dengan tim lainnya, sehingga dapat memberikan hasil yang optimal bagi pelanggan tentangKita. Penulis percaya bahwa pengalaman magang ini akan membantu dalam pengembangan keterampilan baik secara teknis maupun interpersonal, sehingga dapat tumbuh dan berkembang bersama tim tentangKita.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selama menjalani program magang di tentangKita, fokus utama adalah untuk memenuhi syarat mata kuliah wajib dari Kampus Merdeka, khususnya melalui jalur *Internship track 1* sebagai persyaratan kelulusan. Namun, selain memenuhi persyaratan tersebut, terdapat pula beberapa maksud lain yang ingin dicapai, antara lain:

- a. Eksplorasi karier dan minat dalam industri permainan atau bidang terkait. Pengalaman ini dapat membantu untuk menentukan arah karier yang diinginkan dan memperkuat keputusan karier di masa mendatang.
- b. Pengembangan pemahaman terkait dinamika pasar, tren, dan inovasi terbaru dalam industri yang dituju.

Penulis juga memiliki tujuan yang mendasari partisipasinya dalam program magang ini, yaitu:

1. Mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang industri permainan kartu percakapan meliputi memahami dinamika pasar, tren, dan inovasi terbaru dalam industri tersebut.
2. Magang di tentangKita juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan industri permainan, seperti desain grafis, pengembangan produk, pemasaran, dan manajemen proyek.
3. Memberikan kontribusi yang positif pada perusahaan berupa menyumbangkan ide-ide kreatif, membantu dalam pengembangan produk, atau mendukung tim dalam mencapai tujuan perusahaan.
4. Kesempatan untuk membangun jaringan dan hubungan profesional dengan sesama magang, staf perusahaan, dan bahkan pelanggan yang dapat membuka pintu untuk peluang karier di masa depan.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan regulasi yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara mengenai persyaratan kelulusan dalam program magang, penulis diwajibkan untuk menyelesaikan 640 jam kerja. Penulis sebagai *Visual Content Producer Intern* di tentangKita menjalani prosedur-prosedur magang dengan rincian waktu pelaksanaan magang yang telah dituliskan melalui laporan magang. Penulis akan memulai dengan menguraikan langkah-langkah yang harus dilalui untuk mencapai posisi magang serta jabatan yang berhasil diperolehnya.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang dilakukan selama 4 bulan yang dimulai pada tanggal 29 Januari 2024 hingga 29 Mei 2024. tentangKita memiliki kantor yang berlokasi di Jl. BSD *Grand Boulevard*, Pagedangan, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten. Periode kerja magang berlaku pada hari senin hingga jumat dengan jam masuk kantor pada pukul 09.00 pagi hingga 18.00 sore dan jam makan siang jam 12.00 hingga 13.00 siang. Pelaksanaan jam kerja (WFA) *Work from anywhere* dilaksanakan setiap hari rabu.

Terdapat kegiatan rutin dengan jangka waktu satu bulan sekali, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh seluruh *team* tentangKita seperti bermain *archery, massage & Reflexology* dan masing banyak lagi yang dilakukan di setiap bulannya ataupun 2 bulan sekali. Di setiap bulannya *team* tentangKita juga memiliki kegiatan yaitu *custom day* yang merupakan kegiatan dimana setiap *team* tentangKita berpakaian sesuai tema yang sudah ditentukan, seperti di bulan februari dimana tanggal 14 merupakan hari kasih sayang, maka dari itu setiap *team* tentangKita harus berpakaian berwarna merah, *pink* ataupun putih sesuai ketentuan yang sudah ditentukan oleh semua *team* tentangKita.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan tahapan program magang MBKM track 1 ini dilakukan dengan metode yang terstruktur dan perlu dilakukan secara bertahap demi kesuksesan dan efisiensi. Penulis telah melalui serangkaian proses yang dalam mencari tempat magang, yang pada akhirnya diterima di tentangKita. Untuk menjalani kerja magang tersebut, penulis membagi proses pendaftaran magang menjadi beberapa langkah yang dijelaskan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 1. 1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

No	Tanggal	Keterangan
1.	Kamis, 4 Januari 2024	Penulis mengirimkan CV dan juga <i>portofolio</i> melalui <i>gmail</i> ke halo.tentangKita@gmail.com .
2.	Jumat, 5 Januari 2024	Kemudian dibalas oleh pihak tentangKita dengan mengirimkan <i>content task brief for Visual Content Producer</i> yang merupakan task untuk menunjukkan kemampuan <i>skill</i> dan juga kreativitas dalam mengerjakan konten-

		konten <i>organic</i> dari tentangKita yang harus dikirimkan ke <i>gmail</i> branding.tentangKita@gmail.com dan juga ke clara.tentangKita@gmail.com.
3.	5-7 Januari 2024	Penulis mengerjakan <i>content task brief for Visual Content Producer</i> .
4.	Senin, 8 Januari 2024	Penulis mengirimkan kembali hasil pengerjaan <i>content task brief for Visual Content Producer</i> .
5.	Selasa, 9 Januari 2024	Penulis mendapatkan panggilan wawancara yang dilakukan secara langsung bertempat kantor tentangKita pada tanggal 10 Januari 2024 pada jam 10.30 pagi.
6.	Rabu, 10 Januari 2024	Penulis melakukan sesi wawancara
7.	Senin, 15 Januari 2024	Kemudian penulis mendapat <i>chat Whatsapp</i> dari Clara Vania Lucas bahwa penulis diterima magang sebagai <i>Visual Content Producer</i> di tentangKita.
8.	Rabu, 17 Januari 2024	Penulis mengajukan tempat magang pada <i>website</i> merdeka UMN.
9.	Kamis, 18 Januari 2024	Pengajuan tempat magang telah di <i>approve</i> oleh <i>PC</i> dan juga <i>HoD</i> .
10.	Kamis, 25 Januari 2024	Penulis melengkapi data dalam <i>complete registration</i> mengenai perusahaan magang.
11.	Senin, 29 Januari 2024	Proses pelaksanaan magang dimulai pada tanggal sama dengan dimulainya kegiatan perkuliahan pada tanggal 29 Januari 2024 dengan jam kerja senin

		hingga jumat dan mulai dari jam 9.00 pagi hingga jam 18.00 sore.
--	--	---



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA