

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagai mahasiswa desain komunikasi visual, pengalaman bekerja di industri kreatif merupakan hal yang sangat berharga. Untuk mempersiapkan mahasiswa kedalam dunia kerja, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk mengikuti program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) *Intership track* 1. Penulis memiliki ketertarikan dalam bidang ilustrasi sehingga selama proses pencarian tempat magang, penulis mencari perusahaan yang memiliki divisi ilustrasi yang kuat serta aktif. Pada umumnya, terdapat dua jenis perusahaan yang memberikan lowongan pada ilustrator yaitu sebuah agensi kreatif dan perusahaan korporat yang memiliki divisi ilustrasi untuk kebutuhan branding dan marketing mereka.

HWG merupakan sebuah perusahaan yang berspesialisasi dalam industri *lifestyle entertainment* dan hingga saat ini, HWG memiliki outlet *entertainment* di Jakarta, Bandung, Semarang, Makassar, Medan, Pekanbaru, Bali dan kota-kota lainnya. Seiring dengan perkembangan perusahaannya, HWG melakukan ekspansi bisnisnya dengan membuka outlet-outlet F&B seperti Rocca, Hotmen, dan Phoenix. Untuk mengembangkan outlet-outlet tersebut, branding yang kuat sangatlah penting dan ilustrasi merupakan salah satu kebutuhan dalam proses branding tersebut. Maka karena itu HWG memiliki divisi ilustrasi pada perusahaannya dan penulis menentukan untuk memasuki perusahaan tersebut sebagai *intern* divisi ilustrasi.

Dengan mengikuti program magang ini, penulis berharap untuk dapat mempelajari cara bekerja di industri kreatif Indonesia. Mengikuti *pipeline* pekerjaan ilustrasi perusahaan HWG dapat memberikan penulis pengalaman yang berharga mengenai pembagian waktu yang baik dan juga cara bekerja dalam sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah proyek. Selain itu, penulis juga berharap dengan

mengikuti program magang ini, pengalaman yang diberikan akan membantu penulis di masa yang akan mendatang pada saat penulis bekerja *full-time* di dalam industri kreatif.

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

Sebagai salah satu syarat kelulusan jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, penulis menjalankan satu semester magang dengan bobot 20 SKS untuk kelulusan. Dengan mengikuti program magang ini, penulis diharapkan untuk mengembangkan *soft skills* maupun *hard skills* dalam bidang seni dan desain. Manfaat dan tujuan berkerja di HWG secara detail tertera sebagai berikut:

1. Menerapkan ketrampilan penulis dalam bidang ilustrasi serta pengetahuan dalam bidang desain yang sudah didapatkan selama masa perkuliahan pada proyek-proyek perusahaan.
2. Mempelajari *pipeline* proyek ilustrasi pada perusahaan dan belajar untuk adaptif dalam menyesuaikan proses ilustrasi sesuai *timeline* yang diberikan.
3. Membangun relasi dengan rekan-rekan dalam industri kreatif, terutama ilustrator-ilustrator yang telah memasuki dunia kerja secara *full-time*.
4. Meningkatkan kemampuan penulis dalam membuat ilustrasi yang berada diluar zona nyaman dan meningkatkan kualitas portfolio penulis.

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

Dalam mengikuti proses magang, terdapat sebuah *timeline* yang sudah ditentukan dari pihak universitas dan juga perusahaan untuk meningkatkan efektivitas proses pelaksanaan kerja magang. Berikut ini adalah rincian waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang bagi penulis.

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara menerapkan sistem program magang MBKM sehingga penulis harus menjalankan 640 jam magang dan juga 207 jam pengerjaan laporan. Penulis bekerja di HWG yang mengharuskan karyawannya kerja dari Senin hingga Jumat dengan sistem full WFO (*work from office*). Sistem full WFO baru diterapkan pada tanggal 12 Maret 2024, dan sebelum tanggal tersebut penulis menjalankan magang di HWG dengan system *hybrid*. Jam kerja di HWG dimulai pada pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB, namun akan ada perubahan pada jam kerja yang efektif setelah tanggal 15 April. Jam kerja akan dimulai pada pukul 09.00 WIB hingga 18.00 WIB.

Pada saat *induction training*, penulis diberikan sebuah akun untuk aplikasi Holyworld yang digunakan untuk melakukan absensi. Setiap pagi pada saat penulis tiba di kantor, aplikasi digunakan untuk mengambil foto penulis dan mencatat absensi. Sebagai sistem pengamanan dan prevensi dari kecurangan memasuki absensi, aplikasi Holyworld hanya bisa digunakan untuk absen pada saat tersambung dengan koneksi jaringan WiFi kantor HWG.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Terdapat beberapa prosedur yang harus dilaksanakan oleh penulis sebelum memasuki HWG sebagai tempat magang. Prosedur yang dilewatkan penulis adalah proses lamaran, wawancara, *induction training*, dan memulai magang. Detail proses pelaksanaan kerja magang dirincikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Tanggal	Keterangan	Tempat
1.	22 Januari 2024	Mengirim CV dan portfolio untuk melamar di HWG	Online

2.	25 Januari 2024	Mendapatkan kabar untuk melakukan proses wawancara dan melakukan wawancara secara <i>online</i>	<i>Online</i>
3.	26 Januari 2024	Menerima kabar penerimaan sebagai <i>illustration and animation intern</i> di HWG	<i>Online</i>
4.	29 Januari 2024	Melakukan <i>induction training</i> di kantor HWG dan melakukan perkenalan dengan tim seni dan desain HWG	PT. Aneka Bintang Gading, Kantor HWG (Sebelah Bebek Bengil), The Breeze BSD City, BSD Green Office Park, Jl. Boulevard Raya, Sampora, Kec. Cisauk, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15345.
5.	30 Januari 2024	Memulai pekerjaan sebagai <i>intern</i> di HWG	HW Office North Point, BSD City, Jl. BSD Boulevard Utara No.29, RW.30, Lengkong Kulon, Kec. Pagedangan,

			Kabupaten Tangerang, Banten 15331
6.	31 Mei 2024	Masa selesai magang di HWG	-

Penulis memulai proses pencarian tempat magang dari awal Januari hingga pada akhirnya memutuskan untuk mengikuti program magang di HWG. Penulis menginput perusahaan-perusahaan yang dimintati kedalam website MBKM Universitas Multimedia Nusantara dan setelah disetujui oleh pihak universitas, penulis melakukan proses lamaran. Setelah melakukan lamaran dan mendapatkan berita penerimaan, penulis kemudian melakukan *induction training* di kantor HWG yang berada di the Breeze, BSD. Pada *induction training*, penulis diperkenalkan dengan sejarah perusahaan serta peraturan-peraturan yang harus ditaati pada saat bekerja di perusahaan tersebut.

Penulis juga menandatangani kontrak kerja pada *induction training*. Kontrak berisi detail pekerjaan yang harus dilakukan, hak-hak sebagai *intern*, dan juga jangka waktu kerja di HWG. Penulis membutuhkan 640 jam kerja sehingga kontrak berlangsung selama 4 bulan, dimulai dari bulan Januari hingga Mei 2024.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A