

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Program MBKM Magang merupakan salah satu syarat kelulusan yang harus di tempuh oleh mahasiswa semester 7 atau 8 yang mengikuti program Sarjana (S1) jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “magang” didefinisikan sebagai calon pegawai yang belum diangkat sebagai pegawai tetap di suatu perusahaan dan belum menerima gaji. Hal ini terjadi karena para peserta magang dianggap masih dalam taraf belajar untuk bekerja di industri. Sebagai mahasiswa di UMN, diwajibkan untuk untuk melaksanakan magang dengan mengambil mata kuliah *Internship*. Bagi mahasiswa UMN, pendaftaran dapat dilakukan melalui *website* Kampus Merdeka UMN dan memilih program *Internship Track 1*. Selama melaksanakan magang, mahasiswa juga diwajibkan untuk menyusun laporan magang dan melakukan sidang sebagai bentuk validasi bahwa mereka telah selesai melaksanakan kerja magang tersebut. Dalam program magang, beberapa pihak yang terlibat adalah Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa, dan perusahaan yang sedang membuka lowongan untuk magang. Selama melaksanakan program magang, mahasiswa akan di pandu oleh dua pihak, yaitu dosen pembimbing dari universitas sebagai *advisor* dan pihak dari Perusahaan selaku *supervisor*. Dengan tujuan untuk memenuhi kewajiban tersebut, penulis melakukan program magang di Dreambox Marketing Consultant.

Dreambox Marketing Consultant merupakan perusahaan Branding dan Digital Marketing Consultant yang didirikan di Jakarta pada tahun 2012. Penulis mengetahui tentang Dreambox melalui kerjasama perusahaan dengan salah satu mata kuliah di UMN sebagai pembicara dalam seminar. Penulis memilih Dreambox sebagai tempat magang karena bergerak dalam industri yang sesuai dengan peminatan dan penjurusan penulis. Penulis mendaftarkan Dreambox sebagai tempat

magang melalui *website* kampus Merdeka UMN. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak UMN bahwa Dreambox layak dijadikan sebagai tempat magang, penulis menghubungi *representative* dari pihak Dreambox tentang ketertarikan penulis untuk melaksanakan magang di perusahaan tersebut. Setelah memberikan dokumen seperti *portfolio* dan *CV*, penulis melakukan *interview* secara *onsite* di kantor Dreambox yang berlokasi di Jakarta. Berdasarkan kontrak yang diberikan setelah berhasil melalui proses *interview*, penulis mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan program magang di Dreambox Marketing Consultant sebagai seorang *Illustrator*.

Selain memberikan informasi tentang peran magang yang penulis terima, dalam kontrak juga tertera peraturan yang wajib diterapkan selama periode magang. Dalam kontrak yang diberikan, diinformasikan bahwa segala keperluan berkaitan dengan izin ketidakhadiran dapat diinformasikan kepada pihak *HR* dan *Supervisor*. Peraturan ini berlaku baik untuk keperluan pribadi maupun perkuliahan. Namun, apabila memiliki keperluan yang mendadak, diwajibkan untuk memberikan kabar kepada *supervisor* dalam kurun waktu maksimal 2 jam. Segala pertanyaan atau kendala yang dialami selama menjalani magang dapat disampaikan kepada *HR* dan *supervisor*. Selain beberapa peraturan yang telah diberikan, penulis juga memperhatikan beberapa *idealism* yang diterapkan secara rutin oleh para pegawai yang bekerja di Dreambox.

## **1.2 Tujuan Magang**

Selama menjalani periode MBKM Magang di Dreambox Marketing Consultant, terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk meraih gelar Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menempuh 20 SKS dengan cara memenuhi 640 jam kerja dengan *supervisor* dan 207 jam kerja dengan *advisor*.

3. Sebagai materi yang diperlukan untuk menulis dan menyelesaikan laporan dan sidang MBKM Magang.
4. Sebagai salah satu sarana untuk menambahkan pengalaman sebagai *designer* di dunia industri dengan mengasah *hardskill* untuk menggunakan berbagai perangkat lunak seperti *Adobe Illustrator* dan *Adobe Premier Pro*, serta mengasah *softskill* untuk memahami kebutuhan *client* dan bekerjasama dengan anggota tim.
5. Sebagai karya desain yang dapat digunakan untuk menambah nilai CV dan mengembangkan *portfolio*.
6. Sebagai kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembuatan NFT dengan merancang desain karakter beserta media pendukung seperti *key visual*, *gif*, *banner*, aset untuk *video*, dan *video* itu sendiri.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum penulis menerima kesempatan untuk melaksanakan magang di Dreambox, terdapat prosedur yang melibatkan Universitas Multimedia Nusantara, selaku pihak *internal*, dan Dreambox Marketing Consultant, selaku pihak *external*. Penulis melakukan pendaftaran untuk melaksanakan program magang melalui *website* Kampus Merdeka UMN. Setelah penulis menerima informasi bahwa Dreambox memenuhi persyaratan sebagai perusahaan yang layak untuk dijadikan tempat untuk magang, penulis menghubungi pihak Dreambox tentang keterkaitan penulis untuk melaksanakan magang di perusahaan tersebut. Setelah memberikan CV dan *portfolio*, penulis diinformasikan untuk hadir di kantor Dreambox pada tanggal 25 Juni 2024 untuk melaksanakan *interview*. Penulis dinyatakan lolos hasil seleksi *interview* saat menerima *e-mail* dari pihak HR Dreambox yang menyatakan bahwa penulis di terima sebagai *Illustrator Intern*. Dalam surat tersebut juga disertakan *offer letter* yang harus ditandatangani dan dikirimkan kembali melalui *e-mail*, serta kontrak kerja yang menjelaskan tentang peran yang didapatkan, hari efektif kerja, jumlah gaji, *supervisor*, serta peraturan yang harus diterapkan selama menjalani periode magang di Dreambox.

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Sesuai dengan kontrak kerja yang telah diberikan, periode magang di Dreambox Marketing Consultant berlangsung dari tanggal 1 Juli 2024 sampai 31 Desember 2024. Setelah mengadakan pertemuan dengan anggota lain yang juga terlibat dalam perancangan NFT, dijelaskan bahwa tim tersebut memiliki waktu kerja yang lebih fleksible dibandingkan dengan tim lain dalam divisi *graphic design*. Hal ini dikarenakan alur kerja tim yang menyesuaikan dengan pasar NFT yang cenderung sulit untuk diprediksi. Oleh sebab itu, sering terjadi kendala dimana tim bekerja di luar hari efektif untuk menyelesaikan *project* saat pasar NFT sedang dalam keadaan menguntungkan bagi penjual. Dengan adanya kendala ini, tim memberikan kebijakan bahwa perancangan NFT yang dilakukan di luar hari efektif kerja dapat digantikan ke hari yang lain, tergantung dengan kesepakatan tim.

Hari efektif kerja di Dreambox adalah pada hari Senin sampai Jumat pada pukul 9.00 hingga 18.00 dengan sistem kerja *hybrid*. Bagi divisi *Graphic Design*, hari kerja yang telah ditentukan untuk melakukan *WFO* adalah pada hari Rabu dan Jumat. Sebagai *Illustrator Intern*, penulis tidak diwajibkan untuk hadir secara *onsite* di kantor dan diperbolehkan untuk bekerja secara *WFA* karena seluruh perangkat yang diperlukan untuk melakukan *project* telah dimiliki oleh masing-masing pihak dan dapat berdiskusi dengan anggota tim dan *client* secara *online*. Namun, *supervisor* menghimbau untuk menyempatkan diri untuk datang ke kantor bersama dengan tim lain dari divisi *Graphic Desain*, yaitu pada hari Rabu dan Jumat. Hal ini dilakukan untuk memperkenalkan rutinitas dan budaya kerja di kantor serta mempererat hubungan baik antara sesama *intern* maupun atasan.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis harus melakukan beberapa prosedur sebelum melakukan magang di Dreambox Marketing Consultant. Pertama, penulis harus mendaftarkan diri ke *website* kampus merdeka UMN dan mengisi forum

MBKM 01 dengan memilih program *Internship – Track 1*. Pada program ini, penulis diwajibkan untuk mengisi informasi tentang beberapa perusahaan yang sekiranya ingin dijadikan tempat untuk magang. Setelah selesai mengisi forum, penulis harus menunggu persetujuan dari pihak Koordinator Magang dan Kaprodi. Setelah menerima persetujuan, penulis dapat melanjutkan untuk mengisi forum MBKM 02. Forum tersebut merupakan suatu bentuk konfirmasi kembali tentang perusahaan yang dapat dijadikan tempat magang dan telah menerima mahasiswa untuk melaksanakan magang di perusahaan tersebut. Hal ini dikarenakan forum MBKM 02 memerlukan dokumen dan nomor surat yang membuktikan bahwa mahasiswa secara resmi diterima untuk melakukan magang di perusahaan tersebut. Oleh sebab itu, pengisian MBKM 02 hanya dapat dilakukan setelah mendapatkan konfirmasi resmi tentang penerimaan magang.

Setelah penulis menginformasikan kepada pihak *representative* Dreambox bahwa penulis tertarik untuk mengikuti magang dalam perusahaan tersebut, mereka menginformasikan penulis untuk mengirimkan *CV* dan *portfolio*. Penulis kemudian mendapatkan informasi untuk melakukan *interview* secara *onsite* di dalam kantor Dreambox pada tanggal 25 Mei 2024. Penulis menerima pesan tentang diterimanya penulis untuk menjalankan program magang di Dreambox pada tanggal 4 Juni 2024 melalui *e-mail*. *Acceptance Letter* yang telah dicantumkan dalam *e-mail* tersebut digunakan untuk melengkapi forum MBKM 02. Setelah melengkapi forum MBKM 02, penulis menerima informasi terkait pihak *supervisor* dan *advisor* yang akan berperan saat mengisi *daily task* atau forum MBKM 03. Dalam forum ini, penulis diwajibkan untuk mendokumentasikan segala hal yang telah dikerjakan selama periode magang dalam bentuk tulisan. *Daily task* yang telah di tulis dapat di *accept* atau *reject* melalui pihak *supervisor*. Setiap *daily task* yang telah di *accept* oleh *supervisor* akan menambah *progress bar* yang harus dipenuhi selama periode MBKM Magang, yaitu 640 jam kerja. Selain jam kerja dengan *supervisor*, penulis juga harus memenuhi 207 jam kerja dengan pihak *advisor*.

Pengisian *daily task* dimulai pada tanggal 1 Juni 2024, yaitu tanggal penulis mulai efektif bekerja sebagai *intern* di Dreambox. Penulis memulai periode magang dengan melakukan *weekly briefing* bersama dengan seluruh pegawai Dreambox secara *online* pada pukul 09.00. Selain *weekly meeting*, Dreambox juga mengadakan workshop terkait public speaking yang diadakan setiap hari selasa secara onsite pada pukul 16.00. Segala bentuk idealism dan diterapkan didasarkan oleh motto mereka yaitu “110%” yang melambangkan Dreambox yang ingin memberikan sesuatu yang lebih. Setelah selesai melaksanakan *weekly briefing*, penulis mengikuti pertemuan bersama *HR* untuk menjelaskan tentang budaya kerja di Dreambox dan informasi yang sekiranya penting untuk diketahui seperti peraturan di dalam kantor, pihak dan kontak yang dapat dihubungi apabila mengalami kendala selama magang, dan kebijakan *administrative*. Setelah mengikuti pertemuan pertama dengan *HR* dan pegawai Dreambox lainnya, penulis mulai mengisi *daily task* secara rutin hingga periode magang berakhir

