

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era modern saat ini, komunikasi visual memiliki peran yang sangat penting bagi sebuah perusahaan. Desain grafis mampu membantu perusahaan dalam menyampaikan citra dan pesan mereka kepada *audiens* baik melalui media cetak maupun media digital. Visual yang dirancang dapat mempengaruhi persepsi *audiens*. Pada sebuah perusahaan, desain grafis dapat menciptakan identitas visual yang konsisten dan dapat mudah dikenali, dan juga dijadikan aset dalam membangun *brand awareness*.

Agung Sedayu Group adalah salah satu perusahaan properti terkemuka di Indonesia yang berpusat di Jakarta. Agung Sedayu didirikan pada tahun 1971 dan telah mencetak banyak keberhasilan. Agung Sedayu Group merupakan perusahaan mencakup beragam proyek yang meliputi kota baru, *mixed-use*, perumahan, komersil, perhotelan dan kawasan industri. Sebagai anak perusahaan dari Agung Sedayu Group, Amantara merupakan perusahaan yang menyediakan berbagai destinasi pilihan dengan berbagai kultur/budaya. Amantara juga merupakan perusahaan yang mendukung dan mengimplementasikan *sustainable living* serta bisnis lokal dan UMKM. Fokus utama Amantara yakni dalam memfasilitasi kebutuhan konsumen modern seperti pusat perbelanjaan, pusat komersial dan hotel.

Penulis memilih untuk menjalani magang pada perusahaan Amantara by Agung Sedayu Group karena penulis dapat memiliki peluang yang besar dalam belajar dan terlibat langsung dalam beragam proyek serta mendapatkan pengalaman bekerja bersama tim.

## 1.2 Tujuan Magang

Selain menjadi salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, berikut merupakan maksud dan tujuan penulis dalam mengikuti program kerja magang di Amantara by Agung Sedayu Group

1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mendapatkan pengalaman dalam bekerja sebagai desainer grafis di sebuah perusahaan.
3. Mendapatkan ilmu pengetahuan baik secara *hardskill* maupun *softskill* yang dapat diterapkan dalam dunia kerja.
4. Memberikan kontribusi yang maksimal sehingga dapat membantu perusahaan.
5. Meningkatkan ketrampilan komunikasi dan kolaborasi.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada bagian deskripsi waktu dan prosedur, penulis akan menjelaskan secara rinci mengenai pelaksanaan magang, baik dari segi waktu maupun prosedurnya. Selama menjalani magang, penulis melewati beberapa tahapan hingga mencapai titik untuk mulai menjalankan tugas-tugas magang. Berikut merupakan penjelasan mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan magang.

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Berdasarkan syarat dan ketentuan dari Universitas Multimedia Nusantara tentang prosedur magang, penulis harus mengikuti kerja magang selama 640 jam kerja atau setara dengan 3-4 bulan kerja. Penulis mengikuti program kerja magang mulai dari tanggal 1 July 2024 hingga 31 Oktober 2024. Sesuai dengan kontrak kerja, penulis mengikuti ketentuan perusahaan dimana penulis bekerja secara *work from office* dari hari Senin-Jumat selama 9 jam perhari dimana waktu datang *flexible* dari jam 8 hingga 10 pagi.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Sesuai dengan prosedur yang diberikan oleh pihak kampus yakni Universitas Multimedia Nusantara, setelah penulis mengikuti Pra-KRS, penulis melakukan pendaftaran perusahaan pada laman Merdeka.umn.ac.id lalu mengirimkan *curriculum vitae* (CV) dan portfolio kepada perusahaan untuk melamar sebagai *graphic desainer intern*. Setelah itu, penulis mengikuti prosedur dari perusahaan yakni mulai dari pengisian form lamaran, psikotest lalu diikuti dengan proses wawancara. Setelah form pendaftaran perusahaan telah disetujui oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara, penulis melakukan tanda tangan kontrak dengan pihak perusahaan dan mulai bekerja dari tanggal 1 July 2024.

