

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Magang merupakan salah satu sarana pembelajaran yang berperan penting bagi mahasiswa. Melalui magang, mahasiswa dapat belajar dan mendapatkan pengalaman dari lingkungan didunia kerja yang sesungguhnya. Menurut Lutfia dan Rahadi (2020) pengertian dari magang adalah mahasiswa yang melakukan kegiatan pelatihan atau kursus untuk meningkatkan kompetensi *soft skill*. Untuk menjadi seorang Desainer Grafis/Illustrator yang profesional, dibutukannya pengalaman bekerja sebagai *Intern* pada sebuah perusahaan yang terpercaya dan sesuai dengan bidang dari jurusan mahasiswa, yang nantinya hal tersebut bisa meningkatkan pengetahuan dan skillnya didunia kerja.

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk melaksanakan magang di perusahaan sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain. Hal ini karena menurut laman resmi dari kemdikbud (2022) Program magang telah diatur dalam UU No.13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan khususnya pasal 21-30 dan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (permendikbud) Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Oleh karena itu, mahasiswa diharuskan untuk mencari perusahaan yang sesuai dengan kriteria dari universitas untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana. Salah satu Perusahaan yang dapat memenuhi kriteria tersebut adalah perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab yang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang kreatif.

Virtuosity UMN Film Production Lab merupakan perusahaan yang dipilih sebagai tempat melaksanakan magang. Perusahaan tersebut bergerak di bidang kreatif terutama film dan animasi, dan membutuhkan kompetensi dan perspektif baru dalam bidang desain dan ilustrasi untuk meningkatkan ide dan kreatifitas dalam perusahaannya. Sebelumnya pada perusahaan ini belum terdapat *intern* yang

berkompetensi dalam bidang desain dan hanya terdapat *intern* pada bidang film dan animasi. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk memilih tempat magang di perusahaan tersebut untuk membantu memberikan ide dan perspektif baru dalam bidang desain grafis dan ilustrasi. Melalui tempat magang ini, penulis dapat mempraktikkan ilmu teori dan *skill* yang pernah dipelajari selama masa perkuliahan. Penulis juga ingin merasakan pengalaman bekerja di sebuah perusahaan dan juga mendapatkan *skill* baru sebagai desainer *intern* agar dapat menjadi desainer yang profesional.

### **1.2 Tujuan Magang**

Berikut merupakan tujuan dari pelaksanaan magang pada perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab yang saya harap dapat tercapai selama magang berlangsung:

1. Mendapatkan pemahaman mengenai lingkungan yang sebenarnya di dunia kerja. Agar nantinya mahasiswa dapat beradaptasi dengan baik saat berhadapan dengan lingkungan kerja di masa depan.
2. Memahami sistem di dunia kerja dan mendapatkan ilmu baru di lingkungan kerja.
3. Mempraktikkan ilmu teori dan *skill* desain yang telah dipelajari selama masa perkuliahan pada suatu proyek di perusahaan.
4. Meningkatkan/menambah pengalaman sebagai seorang desainer *intern* agar dapat menjadi desainer yang profesional.
5. Menyelesaikan syarat magang untuk menjadi sarjana desain

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

Berikut merupakan waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang telah dilakukan oleh penulis selama bekerja dengan perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Magang akan dilaksanakan selama 5 bulan di Perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab yang dimulai pada hari Selasa, 9 Juli 2024 hingga Jumat, 8 November 2024. Perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab memiliki jam kerja dari pukul 08.00 hingga 17.00 pada setiap hari Senin sampai Jumat, dengan ketentuan kerja secara *work from office* di Gedung B Lantai 6 di Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, Banten.

Pada perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab penulis di arahkan pekerjaannya oleh supervisor Ibu Christine Mersiana Lukmanto. Segala proyek yang dikerjakan akan diawasi dan dibimbing oleh supervisor agar proyek yang dikerjakan benar dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Dengan begitu penulis juga akan mendapatkan pengalaman dan wawasan baru mengenai sistem di lingkungan kerja.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Langkah pertama yang dilakukan untuk melamar kepada sebuah perusahaan adalah dengan memberikan CV dan portofolio yang baik dan sesuai dengan yang dicari oleh perusahaan. Namun sebelum melamar, penulis harus memasukkan nama dan data perusahaan yang dituju ke *Website Merdeka* untuk di periksa apakah perusahaan tersebut sesuai dengan kriteria ketentuan perusahaan magang dari universitas atau tidak. Adapun kriteria yang dimaksud adalah perusahaan yang memiliki lowongan pekerjaan yang sesuai untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual, memiliki rekam jejak yang baik di industri, memiliki kontak dan alamat yang jelas, tidak menyentuh SARA, memiliki supervisor yang ahli di bidang Desain Komunikasi Visual, dan perusahaan yang bergerak di bidang industri desain/kreatif atau pun perusahaan yang sudah berdiri lebih dari 3 tahun lebih.

Virtuosity UMN Film Production Lab adalah perusahaan yang sedang mencari lowongan anak magang, yang dapat diketahui dari informasi yang penulis dapatkan melalui grup *Whatsapp Magang*. Setelah itu, penulis

pun menulis nama dan data perusahaan tersebut di *website* Merdeka, yang kemudian di setujui oleh *Head of Department* Program Desain Komunikasi Visual, yaitu ibu Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A. Penulis juga mendapatkan *Cover Letter* yang berisi surat pengantar untuk Perusahaan pada tanggal 16 Juni 2024.

Penulis melanjutkan lamaran kepada Perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab melalui *Google Form* yang tersedia untuk mengisi data diri untuk melamar magang sebagai *intern 2D Illustrator* dan memberikan CV, Portofolio, beserta video perkenalan diri yang berisi alasan penulis ingin bekerja di Perusahaan, beserta dengan 3 kelebihan dan 3 kekurangan penulis. Menurut Prawitowati, Setiawan, dan Setia (2024) selama berlangsungnya wawancara, penting untuk menunjukkan kelebihan diri dan keterampilan teknis yang dimiliki. Hal ini supaya dapat menunjukkan kelebihan individu, keunikan, dan sifat menyenangkan sebelum tertuang dalam riwayat hidup/resume. Menunjukkan kelebihan tersebut bukan hanya dapat dilakukan selama wawancara, tetapi juga dapat dilakukan pada saat penulis membuat video perkenalan diri. Pada video tersebut penulis menunjukkan kelebihan karakteristik dan sifat yang dapat berguna bagi perusahaan, sehingga akhirnya pada tanggal 19 Juni 2024, penulis mendapatkan email balasan dari perusahaan yang memberitahukan bahwa penulis diterima untuk magang di dalam perusahaan tersebut sebagai *intern 2D Illustrator*. Kemudian penulis menyelesaikan proses penerimaan magang dengan membalas email perusahaan bahwa penulis setuju untuk bekerja di perusahaan tersebut, dan mengisi *Google Form* yang diberikan untuk memasukkan *Cover Letter* dari universitas.

Pada tanggal 8 Juli 2024, penulis melaksanakan meeting pertama yang berisi informasi/briefing mengenai tugas, pembagian supervisor, dan untuk mengenal perusahaan lebih dalam lagi. Proses kerja penulis diarahkan dan dibimbing oleh supervisor saya yang bernama Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim. yang merupakan salah satu dosen Program Studi

Film dan Animasi di Universitas Multimedia Nusantara. Kemudian penulis mengerjakan tugas yang sudah diberikan, jika sudah selesai atau membutuhkan pendapat penulis dapat meminta saran kepada supervisor melalui grup *chat whatsapp*. Supervisor akan memberikan masukan dan pendapat mengenai proyek yang sedang dikerjakan agar sesuai dengan yang diinginkan perusahaan.

