

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah metode pembelajaran yang memungkinkan peserta untuk melakukan suatu kegiatan dengan arahan ahli dalam lingkungan nyata (Sumardiono, 2014). Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk mengikuti program magang dengan tujuannya yaitu agar mahasiswa dapat mengimplementasikan pelajaran-pelajaran yang telah ditempuh selama perkuliahan. Program magang ini juga menjadi kesempatan yang baik agar mahasiswa dapat mendapatkan pengalaman bekerja secara langsung dalam lingkungan perusahaan yang profesional. Penulis dapat melatih *hard skill* dan *soft skill* untuk dipraktikkan secara professional dalam program magang ini.

Penulis telah melamar dan bekerja sebagai *Intern Graphic Designer* di suatu agensi kreatif bernama PT. Dozens Gelora Kreasi. Agensi kreatif ini menyediakan beberapa jasa kreatif mulai dari *Social Media Management*, *Branding*, hingga *Campaign Activation*. PT. Dozens Gelora Kreasi menaungi dua perusahaan yaitu Dozens Studio sebagai *creative studio* dan Focus by Dozens sebagai *production house*. Keduanya bergerak melengkapi satu sama lain dalam menciptakan agensi kreatif yang dapat berkompetisi dengan persaingan agensi kreatif Indonesia.

Penulis awalnya memilih untuk melaksanakan magang di PT. Dozens Gelora karena melihat banyaknya kerja sama perusahaan dengan banyak *brand* yang sangat beragam. Penulis ingin belajar mendesain dengan *style* dan teknis yang berbeda-beda, selain itu ada rasa penasaran akan alur kerja dari sebuah agensi kreatif. Penulis berharap dengan menjalani magang di PT. Dozens Gelora Kreasi, akan ada peningkatan dalam kemampuan teknis mendesain, peningkatan kolaboratif, dapat mengatur waktu dengan baik, dan dapat meningkatkan efektifitas dalam bekerja sehingga dapat berguna bagi pribadi, perusahaan, maupun universitas.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan dari penulis dalam menjalani program magang Universitas Multimedia Nusantara ini adalah sebagai berikut.

1. Memenuhi syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mempelajari banyak ilmu dan pengalaman baru dalam pekerjaan kreatif.
3. Melatih kemampuan berpikir kreatif dan eksekusi dalam desain.
4. Mengadaptasikan diri untuk bekerja dalam alur lingkungan kerja cepat.
5. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaboratif bersama rekan kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses pelaksanaan magang di Universitas Multimedia Nusantara meliputi beberapa prosedur. Prosedur tersebut dimulai dari pengajuan tempat perusahaan yang ingin dilamar hingga mengirimkan surat keterangan penerimaan magang untuk konfirmasi tempat magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Perjanjian magang telah disetujui oleh penulis dan perusahaan pada tanggal 10 Agustus 2024 dalam *offering letter*. Dari perjanjian magang tersebut, penulis akan mulai menjalani program magang di PT. Dozens Gelora Kreasi dari tanggal 25 Juli 2024 dan berakhir pada 25 November 2024. Total periode pelaksanaan magang adalah 4 bulan dengan waktu dan jam kerja yang ditetapkan oleh PT. Dozens Gelora Kreasi yaitu Senin hingga Jumat *work from office*, kecuali 1 hari *work from home* yaitu di hari Rabu. Jam kerja yang sudah ditentukan dan disetujui adalah pukul 09.00 – 18.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan magang di Universitas Multimedia Nusantara dimulai dari pengajuan nama tempat perusahaan magang ke *website* Merdeka Universitas Multimedia Nusantara yaitu Merdeka.umn.ac.id. Pihak kampus

kemudian memberikan izin ke penulis untuk melamar ke perusahaan tersebut, maka penulis mempersiapkan CV dan portfolio yang telah dirancang dan langsung melamar ke PT Dozens Gelora Kreasi melalui *e-mail*. Setelah PT. Dozens Gelora Kreasi menerima surat lamaran dari penulis dan melakukan *screening* kandidat, perusahaan menghubungi penulis lewat aplikasi Whatsapp untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap wawancara. Pada proses wawancara, pihak perusahaan memberikan beberapa pertanyaan mengenai ketersediaan penulis untuk melakukan magang dan menjelaskan regulasi untuk melakukan magang di PT. Dozens Gelora Kreasi. Selesai wawancara, pihak perusahaan memilih penulis untuk melaksanakan magang di perusahaannya lalu mengirimkan *offering letter* kepada penulis lewat *e-mail*. Penulis kemudian menandatangani *offering letter* dan mengirimkannya kembali ke perusahaan sebagai bentuk persetujuan kontrak magang.

Penulis juga melakukan *submit* surat magang ke *website* Merdeka.umn.ac.id untuk konfirmasi tempat magang dan pengisian *daily task* selama magang. Penulis memulai program magang pada tanggal 25 Juli 2024 yang diawali dengan kegiatan *intern on-boarding* bersama *Senior Graphic Designer, Project Manager*, sekaligus *Supervisor* dari penulis. Dalam proses *intern on-boarding*, penulis dijelaskan secara singkat teknis mengenai *workflow* yang berlaku di PT. Dozens Gelora Kreasi. Setelah proses *on-boarding* selesai, *Senior Graphic Designer* dan *Project Manager* kemudian melakukan *brief* untuk pekerjaan klien yang akan dipegang oleh penulis.

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