

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam mencari kesempatan magang yang sesuai dengan latar belakang dan minat yang penulis inginkan, salah satu teman penulis merekomendasikan perusahaan IOTA Kreatif Media, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan produk kreatif dan digital. Rekomendasi tersebut merupakan pengenalan awal dan ketertarikan penulis untuk mencari tahu lebih mendalam mengenai perusahaan ini serta proyek-proyek yang telah mereka kerjakan. Setelah mencari info lebih mendalam melalui *platform instagram* dan *website* mereka, disana penulis menemukan bahwa perusahaan IOTA Kreatif Media sering terlibat dalam berbagai proyek kreatif, termasuk pembuatan game, aplikasi dan *website* yang memperlihatkan kualitas, kreativitas dan inovasi pada setiap proyeknya. Melihat hasil-hasil tersebut, penulis mulai yakin bahwa jika bergabung dengan perusahaan ini dapat memberi penulis peluang untuk mempelajari berbagai teknik-teknik desain yang lebih mendalam, serta cara menerapkan ide kreatif dalam proyek nyata. Penulis berharap dapat mempelajari berbagai teknik teknik desain baru secara lebih mendalam dan belajar untuk menerapkan ide-ide kreatif tersebut dalam sebuah proyek nyata yang memiliki dampak positif secara langsung terhadap konsumen.

Kesempatan magang di perusahaan ini juga diharapkan bisa membantu penulis memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai alur pekerjaan di industri kreatif. Penulis juga ingin mempelajari tidak hanya proses desain, tetapi juga bagaimana cara komunikasi yang efektif dilakukan dalam sebuah tim, serta bagaimana kolaborasi antara berbagai divisi dapat menciptakan hasil kerja yang optimal. Selain hal itu itu, penulis juga ingin memahami lebih mendalam mengenai cara menjadi pemimpin yang baik seperti cara menginspirasi, memotivasi, dan mengarahkan tim untuk mencapai tujuan bersama secara efisien

dan efektif. Terakhir penulis juga percaya bahwa dengan mengikuti kesempatan magang di perusahaan IOTA Kreatif Media, penulis dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan desain grafis lebih mendalam agar lebih sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh industri desain pada saat ini. Diharapkan dengan menjalani magang ini dapat memberikan wawasan terutama dalam hal kolaborasi tim dan pengelolaan proyek kreatif kepada penulis. Dengan motivasi dan tujuan tersebut, penulis memutuskan untuk melamar di perusahaan IOTA Kreatif Media, dengan harapan dapat belajar secara langsung dari para profesional yang berpengalaman sekaligus memperkaya portofolio desain melalui melalui proyek-proyek yang diberikan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2 Tujuan Magang

Penulis melaksanakan program magang ini dengan maksud untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dari Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds). Selain itu penulis juga memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai selama pelaksanaan magang, seperti:

1. Mengembangkan dan memperdalam keterampilan desain grafis, sehingga dapat mengikuti tren industri yang terus berkembang.
2. Meningkatkan kemampuan kolaborasi sehingga dapat bekerja sama secara efektif dalam mengerjakan proyek nyata.
3. Memperoleh pengalaman dalam pengelolaan proyek desain mulai dari tahap perencanaan hingga eksekusi akhir.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis akan menjelaskan jadwal serta prosedur pelaksanaan kerja selama masa magang di IOTA Kreatif Media. Berikut adalah rincian waktu dan prosedur yang berlaku:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis memulai masa magangnya pada tanggal 27 Juli 2024 dengan durasi kontrak selama 4 bulan. IOTA Kreatif Media menetapkan jadwal kerja dari hari Senin hingga Jumat, dengan durasi 9 jam per hari. Jam kerja tersebut mencakup waktu istirahat 1 jam, mulai pukul 12.00 hingga 13.00, serta istirahat tambahan 2 jam pada hari Jumat untuk semua anggota terutama yang ingin melaksanakan sholat Jumat, yaitu dari pukul 11.00 hingga 13.00 dan pekerjaan ini berakhir setiap hari pada pukul 17.00. Seluruh kegiatan dilakukan secara online (Work From Home) di setiap divisi dan setiap pekerja diwajibkan mencatat aktivitas harian mereka dalam Google Sheets yang telah disediakan, sebagai bukti telah menyelesaikan 8 jam kerja per hari.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses pelaksanaan magang dimulai dengan pengajuan perusahaan IOTA Kreatif Media sebagai tempat magang oleh penulis melalui website Merdeka UMN. Setelah perusahaan tersebut disetujui oleh Kaprodi dan Koordinator Magang, penulis mengirimkan surat lamaran yang berisi CV dan portofolio melalui email pada tanggal 6 Juni 2024. Beberapa minggu kemudian, tepatnya pada tanggal 10 Juli, penulis dihubungi oleh CEO perusahaan yang menanyakan ketersediaan untuk melakukan wawancara pada keesokan harinya. Saat wawancara berlangsung, terdapat tiga pewawancara yang mengajukan berbagai pertanyaan, mulai dari latar belakang perkuliahan hingga kelebihan dan kekurangan diri. Setelah melewati tahapan tersebut, penulis resmi diterima untuk magang pada tanggal 19 Juli dan dijadwalkan untuk mulai bekerja pada tanggal 27 Juli. Pada hari pertama magang, penulis mengikuti *technical meeting* singkat yang dipandu oleh Supervisor dan PIC di IOTA Kreatif Media. Melalui aplikasi meeting online *Gather*, penulis mendapat penjelasan lebih mendalam mengenai peraturan perusahaan serta gambaran umum terkait operasional dan budaya kerja di sana.

