

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Magang Merdeka merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat kelulusan S1. Program ini merupakan salah satu sub program dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) atau yang biasa dikenal dengan Kampus Merdeka. Program magang yang dirancang oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar lebih mendalam di dunia kerja dan memperoleh keterampilan *soft skills* dan *hard skills* yang dibutuhkan saat mereka terjun ke dunia kerja di masa mendatang.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, mahasiswa diharapkan dapat memilih magang yang sesuai dengan keterampilan dan jenis karir yang diinginkan di masa depan. Program ini memberikan kesempatan untuk mencari pengalaman di berbagai industri yang relevan dengan minat dan keterampilan yang telah mereka pelajari selama semester sebelumnya. Maka dari itu, penting bagi penulis untuk menemukan magang yang sesuai dengan minat dan tujuan karir penulis.

Dalam mencari tempat magang, penulis bertujuan untuk mendapatkan posisi sebagai desainer grafis atau ilustrator. Hal ini dikarenakan penulis ingin meningkatkan dan mempelajari secara mendalam secara profesional dalam merancang desain dan meningkatkan keterampilan bercerita dan proses kreatifnya. Dari sekian banyak perusahaan dan agensi, penulis menemukan 8 tempat yang sedang membuka lowongan kerja magang dan sesuai dengan apa yang penulis cari. Tempat-tempat tersebut adalah Jakarta Film Week, 6616 Creative House, Mutualist Creatives, Ganara Art, Harian Kompas, Maple, HEI Schools Senayan, dan Duality Studio. Penulis terbuka untuk posisi dari perusahaan *corporate* atau *creative house* karena kedua tempat tersebut dapat menawarkan pengalaman yang dicari penulis.

Setelah melamar ke perusahaan-perusahaan tersebut, penulis memutuskan untuk memilih Duality Studio sebagai tempat magang. Awalnya, penulis bermaksud melamar sebagai desainer grafis, tetapi setelah berdiskusi dengan *head division* mereka, penulis diberi posisi sebagai ilustrator. Alasan penulis memilih agensi tersebut adalah karena meskipun agensi tersebut bekerja dengan berbagai merek, mereka menciptakan desain menggunakan media yang tidak konvensional dan mendorong batasan desain. Dengan cara ini, penulis dapat menjelajahi berbagai media dan gaya. Dengan tujuan ini, penulis berharap dengan memperluas pengetahuan tentang media dan teknik, ia dapat menggunakan pengetahuan baru tersebut ketika melamar pekerjaan di masa mendatang.

1.2 Tujuan Magang

Dalam program magang, penulis akan melaksanakannya dengan tujuan untuk mencapai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.SD.). Selain itu, penulis memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam melaksanakan magangnya, yaitu sebagai berikut:

1. Mampu mengalami lingkungan profesional dengan menggunakan dan mengembangkan *soft skills* dan *hard skills* baru untuk industry
2. Mampu bekerja sama dengan rekan-rekan kerja dan mendapatkan pengalaman langsung dalam proyek kolaboratif

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Selama masa magang penulis, sesuai dengan persyaratan program Magang Merdeka, penulis wajib mengisi *daily task* yang merupakan laporan hasil kerja yang dilakukan pada hari itu, mencatat waktu mulai dan berakhirnya tugas, serta mencantumkan tugas terperinci yang sedang dikerjakan. Berdasarkan jadwal penulis, ia bekerja dari pukul 08.00 hingga 19.00 setiap hari Senin hingga Sabtu di kantor, tetapi terkadang dan dalam keadaan tertentu, dapat bekerja dari rumah. Catatan tugas hariannya kemudian akan disetujui oleh *supervisor* Muhammad Luthfi (*Animation Director*) yang akan mengawasi dan bertanggung jawab atas penulis selama masa magangnya.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Magang yang akan dijalani penulis akan berjalan sepanjang 3 bulan dimulai pada tanggal 2 September dan berakhir pada tanggal 29 November. Jam kerja dimulai pukul 08.00 hingga 19.00, dengan waktu istirahat selama 1 jam. Penulis akan bekerja dari hari Senin hingga Sabtu, dengan sebagian besar waktu bekerja di kantor, tetapi dalam keadaan tertentu, penulis dapat bekerja dari rumah

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada tanggal 20 Agustus 2024, penulis mendapatkan lowongan magang di Duality Studio yang direkomendasikan oleh seorang anggota keluarga. Lowongan tersebut menawarkan tempat di divisi desain grafis mereka, di mana mereka membutuhkan bantuan tambahan dalam merancang dan mengkurasi desain untuk media sosial, presentasi, aset, dll. Setelah meninjau lowongan magang tersebut, penulis memutuskan untuk melamar dengan mengirimkan CV dan portofolio terkini mereka. Dan setelah itu segera menerima undangan untuk wawancara offline. Pada tanggal 27 Agustus 2024, penulis menghadiri wawancara yang diadakan di kantor Duality Studio, di Jl. Jati Padang V, di mana penulis bertemu dengan CCO (*Chief Creative Officer*) dan *Animation Director*. Selama wawancara, penulis ditugaskan untuk mempresentasikan portofolio dan CV secara rinci dan mendalam. Wawancara tersebut juga bertujuan untuk memahami kemampuan penulis yang paling kuat, mempelajari hobi dan minatnya, bahwa hal tersebut sangat mempengaruhi *jobdesk* penulis nanti. Pada hari itu juga diumumkan bahwa penulis telah diterima untuk kesempatan magang tersebut. Namun kemudian diputuskan bahwa penulis akan bertanggung jawab untuk merancang ilustrasi 2D dan berkontribusi dalam mengembangkan konsep kreatif. Meskipun awalnya direncanakan untuk dimasukkan ke dalam divisi desain grafis, namun berdasarkan kemampuan penulis yang terkuat, akan lebih baik untuk menempatkan penulis di bidang yang paling dapat membantunya.