

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program *internship* atau magang adalah sebuah program belajar yang diadakan oleh berbagai kampus seperti Universitas Multimedia Nusantara dan sebagai salah satu syarat wajib kelulusan. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), magang merupakan proses pembelajaran yang dialami seorang calon pegawai yang belum diangkat secara tetap dalam sebuah instansi. Program magang ini bertujuan untuk memberikan setiap mahasiswa sebuah pengalaman di dunia kerja profesional selama beberapa periode. Magang bermanfaat sebagai wadah bagi mahasiswa untuk menerapkan setiap ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan (Hafizha, 2023). Dalam hal ini, penulis ingin menerapkan seluruh ilmu desain grafis yang telah dipelajari selama menempuh studi sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual.

Menurut Migotuwio (2020), desain grafis mencakup beberapa karya seperti pembuatan logo untuk kebutuhan *corporate identity*, infografis, *motion graphic*, iklan dan informasi, grafis kemasan, hingga *User Interface* (UI). Oleh karena itu, penulis ingin menjadi seorang *Graphic Designer* karena ketertarikan dalam bidang seni dan desain yang berintegrasi dengan teknologi. Integrasi dengan teknologi yang dimaksud adalah menggunakan beragam aplikasi digital untuk memproduksi seni dan desain yang mampu memberi pesan dan komunikasi kepada target audiens. Pekerjaan *Graphic Designer* tidak hanya meliputi seputar industri kreatif saja, berbagai perusahaan atau korporasi membutuhkan ide dan konsep desain yang dihasilkan oleh seorang *Graphic Designer* untuk menunjang bisnis perusahaan (Sianipar et al., 2021).

PT. Pasifik Satelit Nusantara atau dikenal dengan PSN, merupakan perusahaan swasta pertama di Indonesia yang bergerak dalam bisnis telekomunikasi berbasis satelit. Dalam menjalankan bisnisnya, PSN mulai mengencarkan

pemanfaatan media sosial untuk berbagi informasi, promosi, hingga menarik pelanggan baru secara *online*. Hal inilah yang membuat PSN membutuhkan tenaga kerja untuk menangani konten-konten pada media sosialnya. Media sosial berperan penting dalam kehidupan masyarakat karena digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti mendapatkan informasi, mengakses konten pembelajaran, berinteraksi dengan orang lain, hingga untuk memperlancar pekerjaan (Liedfray et al., 2022).

PSN membuka lowongan magang *Graphic Designer* pada divisi *Marketing Communication*. Divisi inilah yang menangani segala kebutuhan promosi dan *event* yang berkaitan dengan produk PSN. Mendengar kabar tersebut, penulis tertarik untuk magang sebagai *Graphic Designer* di perusahaan ini dikarenakan penulis ingin merasakan pengalaman bekerja dan berkontribusi untuk perusahaan yang memiliki sejumlah pencapaian yang luar biasa untuk perkembangan telekomunikasi di Indonesia, seperti berhasil meluncurkan Satelit Nusantara Satu dan Satelit Nusantara Tiga. Selain itu, penulis juga memiliki ketertarikan dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan antariksa dan teknologi.

Oleh karena itu, penulis berharap setiap konten visual yang dibuat selama pelaksanaan magang dapat berkontribusi dalam memperkenalkan PSN sebagai produk kebanggaan yang dibuat oleh anak bangsa agar dapat terus bersaing dan dikenal oleh masyarakat Indonesia hingga internasional. Penulis juga berharap bisa mendapatkan pengalaman bekerja bersama tim profesional dan mampu meningkatkan kemampuan *hard skill* dan juga *soft skill* yang telah diperoleh selama perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Tujuan Magang

Penulis melaksanakan kegiatan magang di PT. Pasifik Satelit Nusantara dengan tujuan sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.)
2. Menerapkan segala ilmu pengetahuan dan kemampuan yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.
3. Memperoleh pengalaman bekerja dalam sebuah tim *marketing* profesional.

4. Mengasah kemampuan *hard skill* dan *soft skill* yang dimiliki menyesuaikan pada aturan *marketing*.
5. Menambah koneksi dan relasi di lingkungan baru.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum menjalani praktik kerja magang, penulis harus memahami aturan waktu dan tahap prosedur pelaksanaan magang. Berikut merupakan penjabaran waktu kerja magang beserta prosedur pelaksanaan magang yang penulis jalani:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang di PT. Pasifik Satelit Nusantara dilakukan dengan durasi 6 bulan penuh, terhitung sejak tanggal 1 Agustus 2024 hingga 31 Januari 2025. Waktu kerja di PSN yaitu setiap hari Senin sampai Jumat dengan durasi 8 jam kerja dan 1 jam istirahat makan siang. Jam kerja dimulai pada pukul 08.00 WIB dan waktu selesai pada pukul 17.00 WIB. Sistem kerja di PSN memperbolehkan untuk bekerja secara *hybrid* yaitu 4 hari *Work From Office* (WFO) dan 1 hari *Work From Home* (WFH). Namun, semua itu tergantung pada atasan (*General Manager*) dari divisi masing-masing. Divisi *Marketing* menerapkan sistem kerja *full* 5 hari WFO, akan tetapi dikarenakan penulis masih magang maka diperbolehkan untuk bekerja 4 hari WFO (hari Senin-Kamis) dan 1 hari WFH (hari Jumat).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum menjalani praktik kerja magang, penulis wajib mengikuti prosedur pelaksanaan magang di Universitas Multimedia Nusantara. Prosedur tersebut dibagi menjadi beberapa tahapan yang dijabarkan melalui tabel berikut.

Tabel 1.1 Tabel Prosedur Pelaksanaan Magang

No.	Kegiatan	Keterangan
1	Bimbingan Akademik	Melakukan bimbingan akademik dengan dosen pembimbing untuk membahas mengenai pemilihan <i>Internship Track 1</i> pada Semester Ganjil 2024/2025.
2	<i>Briefing</i> Magang	Pembekalan magang untuk membahas mengenai keseluruhan pelaksanaan <i>Internship Track 1</i> atau Magang Reguler. Selain itu diajarkan juga tata cara melamar yang baik dan benar.
3	Pra KRS	Pelaksanaan Pra KRS untuk memilih <i>Internship Track 1</i> sesuai dengan persetujuan dengan dosen pembimbing.
4	Pengajuan Tempat Magang	Mendaftarkan maksimal sepuluh tempat magang di <i>website</i> merdeka.umn.ac.id. Batas pengajuan paling lambat yaitu tanggal 2 Agustus 2024.
5	Konfirmasi Tempat Magang	Setelah pengajuan tempat disetujui oleh tim koordinator magang, mahasiswa diberikan Surat Pengantar Magang (MBKM 01) yang akan digunakan ketika mendaftar di sebuah perusahaan.
6	Proses Melamar Kerja	Penulis melamar kerja di PT. Pasifik Satelit Nusantara (PSN) setelah mendapatkan info melalui <i>website</i> TechInAsia. Penulis mendaftar sebagai <i>Graphic Designer Intern</i> di divisi <i>Marketing Communication</i> .
7	Pemberian Berkas	Penulis mengirimkan <i>Curriculum Vitae</i> (CV), portofolio, dan surat MBKM 01 ke HR dari PSN melalui <i>email</i> di tanggal 21 Juli 2024.

8	Verifikasi Berkas dan Menentukan Jadwal <i>Interview</i>	Penulis dipanggil melalui telepon di tanggal 22 Juli 2024 oleh HR untuk verifikasi berkas yang sudah diberikan melalui <i>email</i> . Setelah itu mendapatkan jadwal pertemuan <i>interview</i> dengan <i>user</i> , yaitu <i>Manager</i> divisi <i>Marketing Communication</i> .
9	Hasil <i>Interview</i>	<i>Interview</i> dilakukan pada tanggal 24 Juli 2024. Hasil dari <i>interview</i> dikabarkan ke penulis pada tanggal 28 Juli 2024 dengan hasil yaitu penulis diterima untuk magang di PSN mulai tanggal 1 Agustus 2024 hingga 31 Januari 2025.
10	Pengisian <i>Complete Registration</i> pada <i>Website</i> Merdeka UMN	Penulis mendapatkan kontak <i>staff Marketing Communication</i> untuk membantu dalam pengisian data <i>supervisor</i> magang. Setelah itu, penulis mengisi Kartu MBKM 02 untuk menyelesaikan tahap verifikasi data magang atau <i>complete registration</i> pada <i>website</i> merdeka.umn.ac.id.
11	Hari Pertama Magang	Tanggal 1 Agustus 2024 merupakan hari pertama penulis magang di PSN. Penulis diajak berkeliling oleh <i>staff Marketing Communication</i> untuk pengenalan lingkungan kerja dan rekan satu ruangan.
12	Pengisian KRS	Penulis melakukan KRS untuk memilih <i>MK Internship Track 1</i> pada situs <i>my.umn.ac.id</i> sebagai tahap terakhir untuk syarat memulai magang di Semester Ganjil 2024/2025.