

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Sumardiono (2014), Magang merupakan sebuah kegiatan belajar yang diajarkan oleh para ahli dengan proses berupa penyelesaian masalah nyata yang ada di sekitar (h.116). Magang dapat membantu mahasiswa-mahasiswi untuk mendapatkan gambaran pekerjaan dan lingkungan yang akan dihadapi setelah mereka lulus dari universitas. Selain itu, proses magang juga bermanfaat untuk mengembangkan baik *soft skill* maupun *hard skill*. Mahasiswa-mahasiswi diharapkan untuk mengimplementasikan berbagai ilmu dan kemampuan yang telah mereka pelajari selama proses perkuliahan dalam proses magang. Oleh sebab itu, proses ini merupakan hal yang wajib untuk dilalui mahasiswa-mahasiswi jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

Proses magang merupakan salah satu syarat kelulusan, maka penulis melakukan proses magang di EGGHEAD Branding Agency selama kurang lebih 4 bulan. EGGHEAD Branding Agency didirikan pada tahun 2012 oleh tiga *founder* yang berasal dari berbagai bidang seperti desain, aktuarial, dan *finance*. Dimulai dari klien-klien yang berasal dari kerabat dekat, kini EGGHEAD telah melakukan kerja sama dengan *brand-brand* ternama seperti Sinarmas Land; ERHA; ATM Bersama; dan lain-lain. EGGHEAD dengan lebih dari 10 tahun pengalaman *branding*, menawarkan jasa *brand audit*, *brand strategy*, *brand implementation*, dan *brand marketing activation*.

Penulis mendapatkan posisi *motion graphic intern* yang berfokus untuk menciptakan desain portofolio EGGHEAD. Penulis mengolah desain yang sudah selesai, untuk ditampilkan pada platform-platform EGGHEAD. Pekerjaannya bervariasi dari desain grafis, *motion graphic*, dan *3D design* statis maupun dinamis. Dalam prosesnya, penulis berhubungan dengan tim desainer grafis EGGHEAD yang telah mengerjakan proyek-proyek tertentu dan *Art Director* EGGHEAD.

Pelaksanaan magang di EGGHEAD Branding Agency yang telah lama berpengalaman di bidang branding sangat bermanfaat bagi penulis. Penulis belajar profesionalitas, tidak hanya dalam *hard skill*, tetapi juga *soft skill*. Sebagai mahasiswi *Interaction Design*, penulis mendapatkan kesempatan untuk memperluas ranah kemampuan penulis dengan bekerja di bagian *branding*. Penulis juga berkesempatan untuk mengimplementasikan dan belajar lebih banyak mengenai desain grafis, *motion graphic*, dan *3D Design*. Pengalaman ini juga berguna untuk menemukan bidang yang ingin penulis fokuskan untuk masa depan.

1.2 Tujuan Magang

Proses magang ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan mempraktikkan pengetahuan tersebut ke dalam dunia kerja. Tujuan magang ini dirincikan lagi ke dalam poin-poin sebagai berikut:

1. Syarat untuk mendapatkan Sarjana Desain; dan
2. Menambah dan mengimplementasikan pengetahuan yang sudah penulis pelajari selama proses perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Magang Kampus Merdeka yang penulis jalankan sesuai dengan prosedur dan durasi yang ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan perusahaan yang dituju, yaitu PT Kepala Telur Indonesia.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Universitas Multimedia Nusantara menetapkan minimal 640 jam kerja untuk program Kampus Merdeka. Magang Kampus Merdeka ini penulis mulai sejak tanggal 14 Januari 2025. Dengan durasi kurang lebih 4 bulan, program magang Kampus Merdeka ini selesai di tanggal 31 Mei 2025.

EGGHEAD Branding Agency memiliki jadwal 2 hari bekerja dari kantor atau *Work from Office*, dan 3 hari bekerja dari rumah atau *Work from Home*. Jadwal *Work from Office* ada di hari Selasa dan Kamis, sementara itu jadwal *Work from Home* di hari Senin, Rabu, dan Jumat. Jam kerja dimulai

dari pukul 09.00 WIB hingga 18.00, dengan waktu istirahat dari pukul 12.00 pukul 13.00. Akumulasi jam kerja dalam satu hari adalah 8 jam.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Urutan pelaksanaan magang dari program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara dimulai dari *briefing* magang pada Senin, 18 November 2024. Setelah menghadiri *briefing* magang, penulis mulai mengumpulkan perusahaan yang akan penulis tuju dengan melakukan *research online* dan *onsite* dari *event* Career Day Universitas Multimedia Nusantara. Penulis kemudian mengajukan perusahaan-perusahaan tersebut ke website Kampus Merdeka Universitas Multimedia Nusantara. Penulis membuat portofolio yang cocok untuk masing-masing perusahaan yang disetujui di *website* Kampus Merdeka untuk melamar pekerjaan.

Penulis mendapat panggilan *interview* di EGGHEAD Branding Agency pada tanggal 13 Januari 2025 dan mendapatkan surat penerimaan pada hari itu. Penulis mendapatkan dan menandatangani *offer letter* di hari yang sama, dan memulai kerja magang pada tanggal 14 Januari 2025. Penulis kemudian mengunggah *offer letter* tersebut pada *website* Kampus Merdeka dan melengkapi informasi serta berkas yang dibutuhkan untuk segera memulai *daily task*.