BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai salah satu syarat kelulusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, diperlukannya menjalankan MBKM magang selama satu semester. Magang merupakan program pendidikan yang memberikan mahasiswa kesempatan untuk belajar langsung ke di dunia kerja dengan cara turun ke lapangan dunia kerja. Program ini bermaksud untuk mahasiswa dapat belajar jalannya dunia kerja sesuai keahlian yang telah dipilih oleh mahasiswa ketika masuk ke perusahaan yang di ajukan. Hal ini juga untuk mahasiswa belajar beberapa ilmu baru dari *softskills* hingga *hardskills* yang ada di dunia kerja untuk dapat beradaptasi atau menyesuaikan diri sesuai standar dunia kerja. Selama program berjalan mahasiswa tetap memiliki minimal waktu yang harus di tempuh atau isi untuk menyelesaikan program, waktu tersebut sebanyak 640 jam. Akan tetapi durasi magang di perusahaan disesuaikan dengan kontrak atau perjanjian yang sudah diterima oleh mahasiswa dan sudah sepakat dengan kontrak tersebut.

Dalam menjalankan program magang penulis memilih untuk magang di Inovasi Teknologi dan Pendidikan (ITP) Atma Jaya. Inovasi Teknologi dan Pendidikan (ITP) Atma Jaya merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di Unika Atma Jaya, yang fokus pada pelatihan, modul, dan kegiatan seminar untuk mahasiswa Atma Jaya. Dari itu maka Inovasi Teknologi dan Pendidikan (ITP) Atma Jaya, memiliki tim untuk membantu pengembangan sistem pembelajaran yang dimilikinya. Penulis memiliki beberapa kemampuan dengan fokusnya pada kemampuan *photography* dan *editing video* untuk magang ini.

Alasan penulis memilih magang di Inovasi Teknologi dan Pendidikan (ITP) Atma Jaya yaitu, untuk mendapatkan pengalaman baru di bidang *photography* dan *editing video*. Selain itu dengan magang ini, penulis juga mendapatkan pengalaman dan ilmu baru mengenai di luar fokus kemampuan

penulis yaitu, *videography* dan proses persiapan untuk melakukan *live streaming*, selain itu juga belajar untuk bekerja sebagai tim dalam menjalankan kegiatan acara besar di Unika Atma Jaya.

1.2 Tujuan Magang

Pada bagian tujuan mangan, penulis menemukan beberapa tujuan yang ingin di tempuh oleh penulis. Sehingga ditemukan beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Syarat menjadi sarjana desain;
2. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer*;
3. Sarana untuk mendapatkan pengalaman di lapangan kerja sebagai *photographer*;
4. Sarana untuk mendapatkan pengalaman dari yang sudah ahli di bidang tersebut;
5. Sarana untuk meningkatkan *skill* komunikasi dengan sesama teman kantor.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada bagian waktu dan prosedur pelaksanaan magang, penulis akan memberikan informasi mengenai waktu kerja magang dan prosedur pelaksaannya secara detail dan teratur sesuai dengan yang dijalankan oleh penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pada bagian waktu pelaksaan magang, sesuai dengan kontrak yang diberikan dan sudah di tanda tangani oleh penulis, periode kerja yang diberikan dari tanggal 3 Februari 2025 hingga 30 Juni 2025, dengan waktu kerja dari pukul 07.30-16.30, bekerja di Senin hingga Jumat, dengan ketentuan kerja *work on-site.*

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada bagian prosedur pelaksaan magang, di mulai dari tanggal 17 Januari, pengiriman *e-mail* yang berisi portofolio, CV, dan *cover letter* dari UMN ke *e-mail* HRD di Atmajaya, yang dibalas balik pada tanggal 22 Januari

hingga 24 Januari yang berisi mengenai pemberian data diri ke HRD Atmajaya. Kemudian di beri pesan untuk *interview* secara telepon secara *whatapps calls* pada tanggal 30 Januari. Setelah *interview* diberi tahu untuk memulai kerja pada tanggal 3 Febuari dengan surat-surat mengenai magang dan kontrak diberikan dengan jalannya program magang.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA