

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program *Professional Skill Enhancement* (ProStep) merupakan bagian dari kurikulum Universitas Multimedia Nusantara yang dirancang untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa sarjana dalam memperluas kompetensi melalui pengambilan SKS lintas program studi selama satu semester, serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran di luar kampus selama dua semester (Universitas Multimedia Nusantara, 2023). Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) UMN akan menjalani program ProStep sebagai bentuk perluasan kesempatan pengembangan keterampilan profesional lintas disiplin. Salah satu bentuk kegiatan pembelajaran luar kampus yang termasuk dalam program ini adalah magang, yang memberikan mahasiswa pengalaman praktis di dunia kerja sekaligus menjembatani teori akademik dengan kebutuhan industri. Melalui program tersebut, mahasiswa diharapkan menjadi lebih kompeten, adaptif, serta siap menghadapi dinamika dunia kerja.

Bright Consulting, yang berdiri sejak tahun 2004, merupakan perusahaan *head-hunting* terkemuka di Indonesia dengan fokus utama pada transformasi sumber daya manusia, penyempurnaan proses bisnis, serta penguatan strategi manajemen risiko. Dengan dukungan tenaga profesional berpengalaman, perusahaan ini terus menghadirkan pendekatan inovatif yang selaras dengan praktik terbaik industri, sekaligus menyesuaikan diri dengan budaya organisasi di Indonesia sehingga mampu menjadi mitra strategis bagi berbagai institusi.

Walaupun bidang usahanya tidak berkaitan dengan desain, kebutuhan akan visualisasi yang efektif tetap memegang peranan penting dalam memperkuat strategi komunikasi dan promosi layanan. Dalam konteks ini, mahasiswa berpotensi memiliki ruang kontribusi, khususnya melalui penciptaan materi kreatif yang berfungsi mendukung citra perusahaan serta memudahkan penyampaian informasi

kepada klien. Berdasarkan pertimbangan relevansi tersebut, ditambah dengan faktor lokasi perusahaan yang relatif dekat dan mudah dijangkau, penulis akhirnya memilih Bright Consulting sebagai tempat pelaksanaan magang. Keputusan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman langsung dalam penerapan keilmuan desain pada ranah profesional sekaligus memperluas wawasan di industri konsultan

1.2 Tujuan Kerja

Dalam pelaksanaan magang di Perusahaan Bright Consulting penulis diposisikan sebagai graphic designer dan menjadi tim kreatif yang dinaungi oleh divisi *special project* dengan tujuan sebagai berikut:

1. Sebagai bagian dari pemenuhan syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memperoleh pengalaman, pengetahuan, serta keterampilan dalam menjalani aktivitas di lingkungan kerja profesional.
3. Mengembangkan soft skill seperti manajemen waktu, kemampuan komunikasi dan interaksi, kemampuan beradaptasi, serta sikap sopan, santun, dan disiplin dalam bekerja.
4. Mengasah hard skill terutama dalam penggunaan perangkat desain yang relevan dengan kebutuhan industri, seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere dan Microsoft PowerPoint.
5. Memperluas jejaring dan relasi dengan individu dari berbagai latar belakang dan profesi.
6. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan konseptual secara inovatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Program magang dijalankan pada semester 8 melalui Internship Track 01 dalam kerangka Magang Merdeka. Penulis melaksanakan magang di Perusahaan Bright Consulting, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa *headhunting* untuk klien korporat. Magang ini berlangsung selama empat bulan dengan target pemenuhan 640 jam kerja atau setara dengan 20 SKS.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Magang dilaksanakan selama empat bulan, dimulai pada 4 Agustus 2025 hingga 4 Desember 2025. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring (*Work From Office/WFO*) di Perusahaan Bright Consulting, yang beralamat di Ruko Piazza The Mozia, Blok E9 No.26, Lengkong Kulon, Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15331

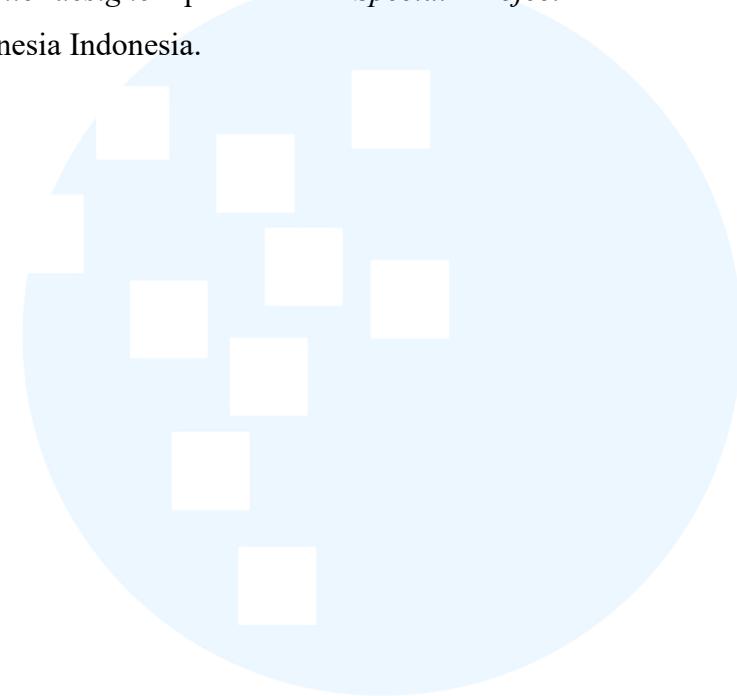
Pelaksanaan magang dilakukan dengan mengikuti ketentuan jam kerja perusahaan, yakni lima hari kerja dalam satu minggu mulai hari Senin hingga Jumat. Namun, pada kondisi tertentu terdapat penyesuaian berupa masuk kerja di hari Sabtu sebagai pengganti hari libur nasional yang jatuh pada hari kerja. Setiap harinya, aktivitas magang berlangsung selama delapan jam efektif dengan tambahan satu jam khusus untuk waktu istirahat, dimulai pukul 09.00 hingga 18.00 WIB. Penulis mengikuti alur dan ketentuan kerja yang telah ditetapkan oleh perusahaan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Kegiatan magang dimulai dengan sesi bimbingan awal oleh dosen pembimbing Akademik dengan tujuan memastikan bahwa penulis memenuhi persyaratan akademik untuk mengikuti *Internship Track 01*. Setelah melakukan verifikasi dengan dosen pembimbing, penulis mengikuti kegiatan pembekalan magang yang dipersiapkan oleh kampus. Proses pencarian tempat magang dimulai dengan penulis mengajukan lamaran yang dikirim via email, Whatsapp *chat*, dan formulir Google yang terlampirkan *curriculum vitae* dan protofolio penulis ke beberapa perusahaan,

Orientasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu orientasi secara daring yang dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2025. Dimana pada orientasi ini penulis diberikan pemahaman dasar mengenai sistem kerja dan prosedur perusahaan. Setelah mengikuti kegiatan orientasi daring, penulis menerima *acceptance letter* magang yang dibagikan melalui grup orientasi, sedangkan orientasi luring dilaksanakan pada tanggal 5 januari 2025, pada orientasi ini

penulis diperkenalkan dengan kegiatan kerja dan peraturan kerja yang dilakukan secara praktik. Setelah melaksanakan kedua tahap orientasi tersebut penulis resmi dinyatakan sebagai karyawan magang dengan posisi *graphic designer* pada divisi *Special Project* di PT. Binar Consulting Indonesia Indonesia.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA