

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pekerjaan saat ini mengalami perkembangan yang begitu pesat daripada masa sebelumnya terlebih tingginya kebutuhan akan desain menyebabkan peningkatan lapangan kerja bagi Graphic Designer. Menurut Nadiem Anwar Makarin (2021), mahasiswa di Indonesia memiliki potensi yang besar dari jiwa kepemimpinannya serta segi kreativitas di masa yang akan datang. Oleh karena itu magang merdeka memiliki peranan yang cukup penting dalam membantu fresh graduate terutama mahasiswa untuk mempersiapkan versi terbaik dari dirinya sebelum terjun ke dunia kerja.

Melihat kondisi tersebut, Universitas Multimedia Nusantara menyediakan sebuah program magang merdeka bagi mahasiswa tingkat akhir terutama program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan sedikit perubahan yaitu dari kurikulum MBKM UMN menjadi PRO-STEP yang akan mulai berlaku pada semester ganjil 2025/2026. Magang medeka memiliki peranan yang cukup penting dalam membantu fresh graduate terutama mahasiswa untuk mengasah hard skill dan soft skill agar dapat menjadi versi yang terbaik dari dirinya sebelum terjun ke dunia kerja (Ufia et al., 2024). Program PRO-STEP diwajibkan bagi seluruh mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) semester 7 dengan harapan semua mahasiswa dapat menerapkan secara langsung semua teori yang sudah didapatkan selama pembelajaran di kampus di dunia kerja dan nantinya menjadi lulusan yang menghasilkan desain yang berkualitas.

Sebelum resmi diterima magang, penulis sempat mengajukan lamaran ke beberapa tempat seperti AIOAIO, FlazzTax, dan KiddyId namun pada akhirnya diterima di PT Merah Putih Media. PT Merah Putih Media merupakan perusahaan media digital berita yang sudah berdiri sejak tahun 2014. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, saya memilih PT Merah Putih Media sebagai tempat

magang karena penulis memiliki sedikit ketertarikan untuk bekerja di media berita digital. PT Merah Putih Media, melalui berbagai media digitalnya seperti Bolaskor, Side.id, Esports ID dan lainnya, menawarkan penulis pengalaman belajar mengamati bagaimana sebuah desain hadir dalam komunikasi massa pada era sekarang. Konten visual yang menarik dan komunikatif sangat diperlukan untuk menarik perhatian audiens agar kedepannya dapat terus bersaing terlebih di era industri media digital sekarang (Pratama, 2019). Melalui magang di perusahaan tersebut, penulis berkesempatan untuk menerapkan teori desain komunikasi visual yang penulis pelajari di universitas dengan praktik nyata di industri media yang cepat dan terus berkembang.

Penulis memilih magang di Esports ID dibandingkan portal media berita lain karena industri esports merupakan salah satu sektor dengan pertumbuhan tercepat di industri hiburan digital global. Riset menunjukkan bahwa industri esports berkembang pesat dengan total pendapatan di seluruh dunia mencapai miliaran dolar dengan jumlah penonton yang kian bertambah setiap tahunnya (Hamari & Sjöblom, 2017). Sebagai desainer grafis, portal media berita esports memberikan tantangan kreatif tersendiri bagi penulis karena penulis harus memiliki pengetahuan yang mendalam tentang budaya *game*, gaya visual yang dinamis, dan mampu menciptakan identitas visual yang akan menarik minat para *gamer*. Dengan magang di Esports ID, penulis dapat mengasah bakat desainnya sesuai dengan tren terkini di industri *game* terutama di media sosial.

1.2 Tujuan Kerja

Adapun tujuan pelaksanaan magang di PT Merah Putih Media:

1. Syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mendapatkan teman baru dan memperluas koneksi dengan orang penting.
3. Membiasakan diri untuk selalu bersikap disiplin, bertanggung jawab dan mengutamakan sopan santun.

4. Mendapatkan pengalaman baru terkait dunia kerja terutama di bidang desain.
5. Mempraktekkan teori yang sudah didapatkan selama masa perkuliahan secara langsung di dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Sebelum resmi magang di PT Merah Putih Media, penulis harus melalui banyak tahap dan rintangan sebelum akhirnya diterima magang di PT Merah Putih Media. Untuk mencapai target yang terdapat pada program Internship Track 1 ini penulis membutuhkan minimal 640 jam kerja yang setara dengan 20 SKS untuk dapat mengikuti Sidang Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis melaksanakan kerja magang di PT Merah Putih Media selama 5 bulan mengikuti kebijakan yang diberikan oleh pihak kantor. Untuk dapat mengikuti sidang akhir magang, penulis harus sudah menyelesaikan minimal 640 jam kerja dengan jumlah 20 SKS mengikuti ketentuan dari pihak universitas. Penulis resmi melaksanakan magang pada tanggal 23 Juni 2025 hingga 23 November 2025. Sistem magang di PT Merah Putih Media tidak memiliki ketentuan tetap yang mengikat bagi karyawan maupun anak magangnya. Pihak kantor memberikan kebebasan penuh kepada anak magang dalam memilih WFH (*Work From Home*) ataupun WFO (*Work From Office*) dengan ketentuan tertentu. Hari kerja dimulai dari hari Senin-Jumat mulai dari pukul 08:00 hingga 17:00 dengan jam istirahat dari selama 1 jam dari pukul 12:00 hingga 13:00. Pihak kantor memberikan gaji sejumlah Rp25.000/hari kepada anak magang yang melakukan WFO sedangkan untuk yang full WFH hanya akan dihitung gaji selama 2 hari setiap minggunya. Terdapat ketentuan atau acara tambahan yang berkaitan dengan perusahaan yang sebagian besarnya mengharapkan keikutsertaan dan partisipasi aktif dari para anak magang yang terkadang berlangsung di hari kerja ataupun di hari libur.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis mencari beberapa tempat magang di berbagai akun instagram yang berisikan informasi lowongan *internship*, aplikasi Jobstreet, LinkedIn hingga di akun instagram pribadi CDC. PT Merah Putih Media merupakan salah satu lowongan *internship* yang penulis temukan di CDC. Sebelum mengajukan PT Merah Putih Media ke website prostep.umn.ac.id, penulis harus mencari terlebih dahulu beberapa informasi penting seperti kontak, alamat, website, dan sebagainya. Setelah mendapatkan approval dari pihak koordinator magang, penulis langsung menghubungi dan mengirim berkas-berkas yang diperlukan seperti portofolio, *cover letter*, dan CV ke HRD PT Merah Putih Media melalui email di tanggal 10 Juni 2025. Pada tanggal 16 Juni, penulis dihubungi secara langsung melalui WhatsApp oleh Joudy selaku HRD PT Merah Putih Media yang menanyakan kesediaan penulis untuk wawancara pada tanggal 17 Juni 2025. Selesai wawancara, penulis dinyatakan berhasil lolos dan diterima di PT Merah Putih Media sebagai *graphic designer* di Esports ID. Penulis resmi bekerja sebagai *graphic designer* pada tanggal 23 Juni 2025.

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Magang

Tanggal	Aktivitas	Keterangan
9 Mei 2025	<i>Briefing</i> magang	Seluruh mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) yang memutuskan untuk mengambil magang PRO-STEP di semester 7 diwajibkan untuk mengikuti <i>briefing</i> magang yang diselenggarakan oleh kampus. Selama <i>briefing</i> , mahasiswa akan diberikan semua informasi penting terkait magang mulai dari

		<i>timeline</i> , ketentuan dan aturan tempat magang, serta hal-hal yang harus dihindari dan diperhatikan agar kedepannya tidak menjadi kendala/rintangan yang dapat mempengaruhi proses magang.
15-22 Mei 2025	Pencarian tempat magang	Sebelum resmi diterima magang di PT Merah Putih Media, penulis harus mencari <i>list-list</i> tempat magang yang diinginkan terlebih dahulu kemudian mengirimkan daftar 10 tempat magang ke website PRO-STEP setiap minggu untuk di cek oleh pihak kampus apakah tempat tersebut sudah sesuai dan cocok karena untuk mencari tempat magang harus melalui seleksi/ <i>screening</i> dari program studi agar menjaga kualitas tempat magang yang terpilih sekaligus menjaga keamanan mahasiswa DKV UMN. Sambil menunggu <i>approval</i> dari pihak kampus, penulis tetap mencari banyak tempat magang untuk diajukan di minggu depannya selain itu penulis juga mulai

		memperbaiki CV dan Portofolio.
2-10 Juni 2025	Pengiriman lamaran	Setelah berhasil mendapatkan <i>approval</i> dari UMN, penulis mulai mengirimkan <i>cover letter</i> , CV dan juga portofolio ke beberapa perusahaan lewat email. Lalu, tidak lama setelahnya penulis dihubungi oleh beberapa perusahaan seperti Kiddyid, FlazzTax, dan AIOAIO namun harus berhenti di tengah jalan akibat beberapa alasan mulai dari ketentuan kampus yang tidak bisa dipenuhi oleh perusahaan Kiddyid, tidak lolos tahap akhir <i>interview</i> pada FlazzTax hingga keinginan penulis yang tidak ingin bekerja di AIOAIO.
16 Juni 2025	Dihubungi oleh PT Merah Putih Media	Setelah melewati beberapa tahap penuh kekecewaan, akhirnya penulis dihubungi oleh Joudy Irawan selaku <i>General Affairs and Human Resource Development</i> dari PT Merah Putih Media tepatnya pada pukul 12:22 yang menanyakan kesediaan penulis agar hadir di kantor untuk sesi

		<p><i>interview</i> bersama dengan <i>user</i>. Sebelum sesi <i>intevrie</i> dengan <i>user</i>, terdapat <i>interview</i> singkat antara penulis dan GAHRD pada lewat telepon menanyakan hal yang beragam mulai dari dimana penulis tinggal, kesibukan penulis saat ini, transportasi yang dimiliki penulis, pertanyaan yang ingin penulis tanyakan ke pihak perusahaan serta informasi singkat terkait perusahaan.</p>
17 Juni 2025	<i>Interview dengan user</i>	<p>Sesi <i>interview</i> akan dilakukan pada pukul 12:00. Saat sesi <i>interviw</i> dengan Joudy dan <i>user</i> berlangsung, penulis diberitahukan beberapa hal utama seperti siapa orang yang akan menjadi <i>supervisor</i>, divisi mana yang akan penulis masuki, kerjaan yang akan dikerjakan kedepannya serta harapan kepada penulis selama menjadi anak magang di PT Merah Putih Media khususnya bagi Esport ID.</p>
17 Juni 2025	Diterima magang	<p>Setelah sesi <i>intevview</i> berakhir, akhirnya penulis resmi diterima magang di Esport ID</p>

		tepatnya di divisi <i>Social Media</i> sebagai <i>graphic designer</i> .
		Penulis mengurus berkas-berkas penting yang harus diisi di website PRO-STEP seperti surat penerimaan resmi dari pihak kantor serta informasi penting terkait <i>supervisor</i> mulai dari nama, jabatan, lulusan, dan email agar <i>supervisor</i> bisa mendapatkan akun PRO-STEP yang dapat digunakan untuk mengecek dan memberikan <i>approval</i> <i>daily task</i> yang harus diisi oleh penulis setiap harinya dari proses awal magang hingga nanti berakhirnya magang.
23 Juni 2025	Hari pertama kerja	Mengikuti rapat mingguan Esports ID
11 Agustus 2025	KRS	Mengambil <i>Internship Track 1</i>
25 Agustus-3 Oktober 2025	Bimbingan periode 1	Mengikuti bimbingan magang sebanyak 4 kali via zoom dan onedrive, mengisi <i>daily task supervisor</i> dengan target 320 jam dan <i>advisor</i> sebelum evaluasi 1 sebanyak 100 jam

13-17 Oktober 2025	Evaluasi 1 <i>Career Acceleration Program</i>	Mengumpulkan laporan magang bab 1-bab 2
	Pasca evaluasi 1	Melakukan bimbingan kembali dengan advisor untuk membahas <i>feedback</i> yang didapatkan sebelumnya di evaluasi 1
31-1 Desember 2025	Bimbingan periode 2	Mengikuti bimbingan 4 kali lagi untuk memenuhi target 8 kali bimbingan sebelum evaluasi 2
1-5 Desember 2025	Evaluasi 2 <i>Career Acceleration Program</i>	Memenuhi target <i>daily task</i> untuk <i>supervisor</i> sebanyak 640 jam dan <i>advisor</i> 207 jam
11 Desember 2025	Sidang magang	Melakukan presentasi hasil kerja magang
12-16 Desember	Pasca sidang magang	Mendapatkan <i>feedback</i> dan melakukan perbaikan sesuai <i>feedback</i>