

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Zaman selalu berkembang dari masa ke masa, salah satu platform yang sangat berkembang dengan cepat yaitu penyebaran informasi yang berawal dari perbincangan, berita koran, hingga media sosial. Menurut Digital 2024 Global Overview Report per Januari 2024, bahwa pengguna aktif media sosial telah melampaui angka 5 miliar. Itu setara dengan 62,3% populasi dunia sudah bermain Facebook, Instagram, dan lainnya. Di Indonesia sendiri, pengguna sosial media sudah mencapai 50,2% atau setara dengan 143 juta jiwa pengguna media sosial. Maka dari itu, penyebaran informasi khususnya mengenai lowongan magang dan pekerjaan bisa tersebar secara cepat melalui media sosial secara cepat.

Magang merupakan sebuah program yang memberikan mahasiswa pengalaman bekerja di dunia profesional. Menurut Sumardiono (2014), pengertian magang merupakan sebuah proses pembelajaran yang diajarkan dari seorang ahli dalam bidangnya melalui pekerjaan atau kegiatan di dunia nyata, dengan tujuan untuk menjelaskan keterampilan dan pengetahuan pelajar untuk menyelesaikan masalah yang terkait di lingkungan sekitar (hal.116). Dengan program magang tersebut, mahasiswa bisa mendapatkan pengalaman kerja di dunia profesional sesuai dengan kontrak yang disepakatkan dan bisa mendapatkan koneksi diluar lingkungan kampus untuk membangun relasi.

Sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, Program magang menjadi salah satu program yang wajib dilaksanakan. Untuk Jurusan Desain Komunikasi Visual, program magang *internship* mengikuti praktik kerja sesuai dengan program studi selama 640 jam yang berbobot 20 SKS. Menurut (Rusidi, 2019) magang merupakan mata kuliah wajib yang perlu diambil dan dijalankan oleh mahasiswa untuk mempersiapkan mahasiswa untuk dunia kerja nyata. Artinya dengan magang, mahasiswa sudah mendapatkan gambaran tentang bagaimana

pengalaman dan sudah siap untuk terjun ke dunia kerja setelah lulus dari program studi.

Alasan penulis ingin melakukan magang di PT.HaloBasket karena mereka memiliki visi dan misi yang tidak hanya bertujuan untuk mencari keuntungan bisnis, tetapi ingin membangun kemitraan strategis dengan membantu memajukan olahraga basket di tanah air. Misi yang dimilikinya merupakan mempublikasikan berita basket secara kreatif, cepat, dan informatif, berkolaborasi dengan berbagai usaha atau acara basket sebagai bagian dari enviromen basket tanah air, menghasilkan produk multimedia bermutu tinggi dan berpegang pada kode etik jurnalistik, dan memiliki proses kerja yang menghargai dan memberi nilai tambah kepada berbagai elemen basket Indonesia.

## **1.2 Tujuan Kerja**

Berdasarkan latar belakang yang sudah ditulis diatas, berikut merupakan tujuan kerja magang yang dilakukan oleh penulis di PT. Halobasket Indonesia :

1. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Meningkatkan kemampuan dalam membuat *sports design* yang berkualitas khususnya di bidang olahraga basket.
3. Mengasah skill dalam penggunaan software dan aplikasi editing seperti Adobe Photoshop, Canva.
4. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer*. Pengalaman bekerja dapat juga berdasarkan pada *softskill* dan *hardskill*.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Pada tanggal 1 Juli 2025, PT.HaloBasket membuka lowongan magang untuk desain grafis. Hal yang diperlukan saat mengajukan lowongan magang dari mereka merupakan portofolio, dan CV dari hasil karya-karya yang pernah dibuat. Pada saat interview secara daring, PT.HaloBasket juga menanyakan kelebihan kekurangan saya, dan alasan mengapa ingin bekerja dengan PT.HaloBasket.

Dengan pertanyaan yang diberikan, saya diterima untuk menjalankan magang dengan PT.HaloBasket karena penulis memiliki ketertarikan di olahraga basket.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja**

Waktu pelaksanaan kontrak bekerja di PT.HaloBasket berlangsung dari tanggal 1 Juli 2025 hingga 31 Desember 2025. Selama periode tersebut, semua tugas-tugas yang diberikan dikerjakan secara daring “*Work from Home*” untuk agenda tugas yang dikerjakan pada hari itu. Magang di PT.HaloBasket berlangsung selama 640 jam dan penulis menjalankan magang mulai dari jam 8 pagi hingga jam 5 sore sesuai dengan ketentuan kontrak. Selama magang, penulis ditugaskan sebagai *graphic designer* untuk membantu menghasilkan desain berkualitas tentang berita-berita olahraga basket di dunia profesional yang sedang beredar.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Penulis mendaftarkan nama perusahaan yang ingin di lamar pada website [prostep.umn.ac.id](http://prostep.umn.ac.id) dengan data yang lengkap. Berikut penulis melampirkan prosedur pelaksanaan kerja magang di PT.HaloBasket :

1. Penulis melamar ke perusahaan PT. Halobasket Indonesia dengan memberikan portfolio
2. Penulis melakukan pertemuan pertama dengan *Human Resource* dan pengurus PT. HaloBasket Indonesia untuk mendapatkan dan dijelaskan brief pekerjaan selama menjalani magang
3. Pada tanggal 1 Juli 2025, Penulis magang di PT. Halobasket Indonesia
4. Penulis akan mulai menjalani tugas-tugas magang sesuai dengan data perusahaan
5. Penulis diperkenalkan pada setiap pengurus yang ada di PT. Halobasket Indonesia dan diceritakan tentang awal mula berdirinya perusahaan

6. Penulis akan mengisi daily task supervisor setiap hari di website [prostep.umn.ac.id](http://prostep.umn.ac.id) tentang apa yang dikerjakan
7. Penulis mendapatkan dosen pembimbing dan bergabung dengan grup bimbingan
8. Penulis akan melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing selama 4 kali sebelum evaluasi pertama
9. Penulis akan menghadapi evaluasi 1, kinerja penulis akan dinilai oleh advisor dan supervisor dari hasil progres menjalani magang
10. Penulis akan melanjutkan pekerjaan sambil juga mengisi laporan magang
11. Penulis akan kembali melakukan bimbingan magang selama 4 kali bersama dosen pembimbing sebelum evaluasi kedua berlangsung
12. Penulis akan mengumpulkan laporan magang yang telah selesai di [prostep.umn.ac.id](http://prostep.umn.ac.id) setelah evaluasi kedua
13. Penulis akan melakukan sidang magang setelah 8 kali bimbingan

