

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan salah satu bentuk dari pengalaman profesional yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap bidang yang saat ini dipelajari (Universitas Multimedia Nusantara, 2022). Melalui program magang, mahasiswa mendapat kesempatan untuk merasakan langsung dinamika dunia kerja dengan terlibat dalam berbagai proyek pekerjaan praktis yang relevan dengan program studinya (Universitas Multimedia Nusantara, 2022). Maka dari itu, dapat dipahami bahwa magang merupakan sarana pembelajaran yang dapat menjembatani antara teori dan praktik, dimana mahasiswa tidak hanya menambah pengetahuan di bidangnya, akan tetapi juga memperoleh pengalaman kerja secara nyata yang relevan.

Sebagai mahasiswa dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, penulis memiliki ketertarikan khusus terhadap bidang kreatif, khususnya dalam industri hiburan dan media. Industri hiburan dan media di Indonesia merupakan salah satu sektor yang mengalami pertumbuhan signifikan dan mengambil peranan penting dalam ekonomi kreatif nasional (PwC, 2025). Pasar industri hiburan dan media Indonesia diperkirakan terus mengalami pertumbuhan stabil, dengan pendapatan yang diproyeksikan mencapai 41 miliar USD pada tahun 2029. Hal tersebut dapat tercapai karena adanya dorongan digitalisasi, konten lokal, serta berbagai perkembangan segmen musik, film, dan *game* (PwC, 2025). Pertumbuhan tersebut tidak hanya menunjukkan besarnya potensi pasar, akan tetapi juga membuka peluang lebar bagi praktisi dari bidang desain komunikasi visual untuk dapat mengambil peran dalam pengembangan identitas visual, produksi konten digital, hingga strategi komunikasi kreatif.

Berdasarkan pertumbuhan dan besarnya potensi di masa depan akan industri *entertainment*, penulis melihat industri tersebut (*entertainment*) sebagai ruang

belajar yang relevan dengan kompetensi dan minat kreatif yang dimiliki saat ini. Maka dari itu, penulis semakin optimis untuk menetapkan industri hiburan dan media sebagai tujuan pertama dalam proses transisi dari dunia akademik ke dunia profesional, dalam hal ini yaitu program magang. Hal ini juga yang menjadi alasan utama bagi penulis untuk berantusias dalam menerima tawaran program magang sebagai *Multimedia Intern* di perusahaan Bersama Entertainment. Penulis melihat tawaran tersebut sebagai sebuah peluang strategis untuk mengasah kemampuan desain di industri hiburan, yang cenderung membutuhkan kreativitas tinggi dan kemampuan adaptasi dalam menyikapi perubahan tren dari waktu ke waktu. Lebih dari itu, keputusan ini bukan hanya didasari dengan adanya ketersediaan posisi, akan tetapi juga pada kesesuaian antara visi pengembangan diri penulis dengan karakter industri dan lingkungan kerja yang ditawarkan.

1.2 Tujuan Kerja

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, penulis menentukan sejumlah tujuan yang ingin dicapai selama pelaksanaan program magang di Bersama Entertainment, yaitu:

1. Menyelesaikan *Career Acceleration Program* sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memperoleh banyak portofolio desain sebagai *Multimedia Intern* di industri *entertainment*.
3. Meningkatkan pemahaman fotografi dan videografi dalam *event*, hingga ke proses *editing*.
4. Mengembangkan keahlian dalam menyusun materi grafis untuk kebutuhan konten sosial media.
5. Melatih kemampuan dalam berkomunikasi, baik ke sesama rekan kerja maupun atasan untuk mendukung lingkungan kerja yang positif.
6. Melatih kemampuan dalam memecahkan masalah desain secara independen, untuk menciptakan alur kerja yang lebih efisien.

Dengan demikian, pelaksanaan program magang ini diharapkan tidak hanya menjadi persyaratan akademik, namun juga dapat memberikan banyak manfaat untuk pengembangan karir penulis di waktu yang mendatang.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalani program *Career Acceleration Program Track 1* pada semester akhir dengan total 20 SKS. 20 SKS ini terdiri dari 4 mata kuliah, yakni *Professional Ethics* (3 SKS), *Industry Experience* (7 SKS), *Industry Validation* (7 SKS), dan *Evaluation & Reporting* (3 SKS). Saat ini penulis sedang menjalani proses magang di perusahaan Bersama Entertainment, dengan total jam kerja yang harus dipenuhi yakni sebanyak 640 jam atau setara dengan waktu kurang lebih 4 bulan. Berikut merupakan penjelasan terkait waktu pelaksanaan kerja dan prosedur pelaksanaan kerja.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalani program magang di perusahaan Bersama Entertainment dengan total durasi 6 bulan, yang dimana menyesuaikan dengan kontrak kerja perusahaan. Berdasarkan *letter of acceptance* (loa) perusahaan, program magang ini dimulai dari 24 Februari 2026 hingga 25 Agustus 2026. Dalam pelaksanaannya, perusahaan Bersama Entertainment menetapkan hari dan jam kerja yang sama baik untuk karyawan kontrak maupun magang, yakni Senin – Jumat pukul 10:00 – 18:00 WIB. Akan tetapi untuk mengejar ketertinggalan waktu magang, penulis mengajukan sistem kerja lembur per harinya yang telah disetujui dengan pihak perusahaan Bersama Entertainment, yakni kerja secara *WFO (Work From Office)* pada hari Senin – Jumat pukul 08:00 – 18:00 WIB kemudian dilanjut dengan lembur di rumah sampai dengan pukul 21:00 WIB. Penulis mengajukan kerja secara *WFH (Work From Home)* pada hari Sabtu dan Minggu dengan jam kerja yang sama seperti hari biasanya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan program magang ini diawali dengan agenda *briefing* magang yang wajib dihadiri oleh seluruh calon mahasiswa magang pada 24 November 2025. Agenda *briefing* magang ini memiliki peran penting untuk menginformasikan terkait pemetaan seluruh tahapan program magang yang akan dilalui oleh para mahasiswa kedepannya. Setelah *briefing* magang selesai, penulis diwajibkan untuk sesegera mungkin mencari lowongan magang, baik dari *job portal*, sosial media, hingga lowongan magang yang ditawarkan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara.

Sebelum mencari dan melamar tempat magang, penulis memastikan terlebih dahulu terkait penyusunan *curriculum vitae* (CV) dan konten portofolio yang sudah dilengkapi dengan pengalaman penulis terkini. Kemudian pada 03 Februari 2026, penulis mulai mencari dan melamar beberapa tempat magang dengan memanfaatkan sosial media seperti Instagram dan postingan lowongan magang yang dibagikan oleh dosen melalui grup magang. Setelah mendapatkan sekitar 10 perusahaan, penulis segera mendaftarkannya ke dalam *website* prostep yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, guna mendapatkan persetujuan dan *cover letter* dari kampus.

Penulis memperoleh balasan *email* dari salah satu perusahaan yang telah dilamar sebelumnya, yakni Bersama Entertainment pada 09 Februari 2026, yang isinya terkait undangan untuk mengikuti sesi wawancara *online* pada hari besoknya. Wawancara *online* dilakukan bersama Ibu Monica Wijaya selaku Direktur Keuangan di Bersama Entertainment, melalui Google Meet pada pukul 15:00 WIB hingga selesai. Selama sesi wawancara *online* berlangsung, penulis diminta untuk mempresentasikan portofolio yang telah disusun, dengan sekaligus menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman organisasi dan *tools* desain yang biasa digunakan oleh penulis. Sebelum sesi wawancara *online* ditutup, Direktur Keuangan menjelaskan secara singkat mengenai sistem kerja sebagai multimedia di

perusahaan Bersama Entertainment dan memberikan informasi terkait nominal uang transportasi yang akan diperoleh penulis selama menjalani program magang.

Sehari setelah melakukan sesi wawancara *online*, Direktur Keuangan kembali mengundang penulis untuk mengikuti wawancara lanjutan secara *on site* pada 12 Februari 2026 pukul 11:00 WIB hingga selesai, dengan membawa perangkat yang biasa digunakan untuk mengerjakan proyek seperti kamera, laptop, dan lainnya. Dalam sesi wawancara lanjutan ini, penulis diminta untuk menjelaskan secara lebih teknis terkait proses pengerjaan penulis dalam membuat suatu desain, dengan menjelaskan beberapa *software* desain seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, dan Figma. Penulis juga diminta untuk menjelaskan lebih lanjut terkait bidang yang dikerjakan oleh penulis selama mengikuti kegiatan organisasi dari kampus dan perusahaan mana saja yang telah melakukan sesi wawancara dengan penulis sejauh ini. Tujuan dari wawancara lanjutan ini adalah supaya perusahaan dapat menilai seberapa relevan keterampilan penulis untuk mengisi bidang yang ditawarkan (Multimedia) dan mencapai kesepakatan antara 2 pihak untuk dapat segera melaksanakan magang dalam waktu dekat.

Pasca melakukan sesi wawancara secara *online* dan *on site*, melalui pesan Whatsapp pada 23 Februari 2026, Direktur Keuangan menyatakan bahwa penulis diterima sebagai mahasiswa magang untuk mengisi bidang multimedia di Bersama Entertainment. Pernyataan penerimaan magang ini juga disampaikan secara bersamaan dengan dikirimnya *Letter of Acceptance* (LoA), yang memuat terkait posisi, nominal uang transportasi, dan tanggal dimulainya magang secara tertulis.

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan *Career Acceleration Program Track 1*

No	Tahap	Keterangan
1.	<i>Pre Enrollment</i>	Melakukan bimbingan akademik dengan dosen pembimbing Nadia Mahatmi,

		M.Ds. dan dilanjut dengan pra-KRS melalui <i>website</i> my.umn.ac.id.
2.	<i>Briefing</i> Magang (24 November 2025)	Mengikuti kegiatan <i>Briefing</i> Magang yang dijalankan secara tatap muka di <i>lecture theatre</i> . <i>Briefing</i> Magang ini bertujuan untuk menyampaikan berbagai tahapan program magang yang akan dilalui oleh para mahasiswa nantinya.
3.	Mempersiapkan Dokumen Magang	Melengkapi konten pada CV (<i>Curriculum Vitae</i>) dan portofolio dengan diisi karya-karya terbaru untuk proses melamar ke perusahaan.
4.	Mendaftarkan Tempat Magang ke Prostep	Melakukan pencarian tempat magang melalui platform sosial media seperti Instagram. Dalam prosesnya, penulis mencari lowongan magang yang berlokasi di daerah jabodetabek dan yang menawarkan posisi relevan dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual seperti <i>graphic designer</i> , <i>UI/UX designer</i> , fotografer/videografer, dan multimedia. Kemudian lowongan yang sudah didapat, segera didaftarkan ke <i>website</i> prostep.umn.ac.id.
5.	Mendapatkan Persetujuan Tempat Magang	Mendaftarkan 11 perusahaan ke <i>website</i> prostep yang telah penulis lamar sebelumnya. Beberapa waktu setelahnya, daftar 11 perusahaan tersebut telah mendapatkan persetujuan dari pihak universitas.

6.	Prostep 01 (<i>Cover Letter</i>)	Tepat setelah pihak universitas menyetujui beberapa nama perusahaan yang telah didaftarkan, penulis dapat mengunduh dan memperoleh surat pengantar magang atau <i>Cover Letter</i> secara langsung melalui <i>website</i> prostep.umn.ac.id .
7.	KRS <i>Online</i>	Selama proses seleksi perekrutan dari perusahaan berlangsung, penulis melakukan KRS melalui <i>website</i> umn.ac.id , dengan mengambil daftar mata kuliah yang telah ditentukan sewaktu pra KRS sebelumnya. Daftar mata kuliah tersebut terdiri dari <i>Professional Ethics</i> , <i>Industry Experience</i> , <i>Industry Validation</i> , dan <i>Evaluation & Reporting</i> .
8.	Mendapatkan Surat Penerimaan Magang	Setelah melalui proses seleksi perekrutan dari beberapa perusahaan, penulis akhirnya mendapat konfirmasi penerimaan status magang dari salah satu perusahaan dan memperoleh surat penerimaan magang atau <i>Letter of Acceptance</i> (LoA) di beberapa waktu setelahnya.
9.	Melakukan <i>Complete Registration</i>	Melakukan tahap <i>complete registration</i> dengan mengunggah <i>Letter of Acceptance</i> (LoA) dan mengisi detail perusahaan serta data <i>supervisor</i> , supaya penulis terdaftar secara resmi bahwa

		sedang melaksanakan program magang di perusahaan tersebut.
10.	Prostep 02 (<i>Career Acceleration Program Track 1 Card</i>)	Mengunduh dan memperoleh kartu magang dari <i>website</i> prostep.umn.ac.id, tepat setelah melalui tahap <i>complete registration</i> .
11.	Prostep 03 (<i>Daily Task</i>)	Selama kegiatan magang berlangsung, penulis memiliki kewajiban untuk mengisi <i>daily task supervisor</i> dan <i>daily task advisor</i> melalui <i>website</i> prostep. Kedua <i>daily task</i> ini diisi dengan jumlah jam magang dan pengerjaan laporan per harinya, serta dilengkapi juga dengan detail aktivitas yang dilakukan. <i>Daily task</i> yang telah diisi kemudian akan disetujui baik oleh <i>supervisor</i> maupun oleh <i>advisor</i> , sebagai salah satu syarat kelulusan program magang ini.
12.	Bimbingan Magang Periode 1	Mengikuti kegiatan bimbingan periode 1 dengan dosen pembimbing magang Edo Tirtadarma, M.Ds. yang diadakan secara rutin setiap minggunya pada pukul 17:00-18:00 WIB secara <i>online</i> . Bimbingan magang periode 1 ini wajib diikuti dengan minimal 4 kali pertemuan, sebagai syarat untuk mengikuti tahap evaluasi 1.

13.	Evaluasi 1	Setelah mencapai 320 jam <i>daily task supervisor</i> dan 107 jam <i>daily task advisor</i> , penulis mengumpulkan laporan magang untuk bagian BAB 1-2 dan setelahnya akan diberi nilai oleh <i>supervisor</i> dan <i>advisor</i> dengan skala angka 0-100 melalui <i>website</i> prostep.
14.	Bimbingan Magang Periode 2	Mengikuti kegiatan bimbingan magang periode 2 dengan dosen pembimbing magang Edo Tirtadarma, M.Ds. yang diadakan secara rutin setiap minggunya pada pukul 17:00-18:00 WIB secara <i>online</i> . Secara keseluruhan, syarat minimal jumlah bimbingan magang yang wajib ditempuh untuk dapat mengikuti evaluasi 2 adalah sebanyak 8 kali pertemuan.
15.	Evaluasi 2	Setelah mencapai 640 jam <i>daily task supervisor</i> dan 207 jam <i>daily task advisor</i> , penulis mengumpulkan laporan magang secara keseluruhan dari BAB 1 hingga BAB 5 dan setelahnya akan diberi nilai kembali oleh <i>supervisor</i> dan <i>advisor</i> dengan skala angka 0-100 melalui <i>website</i> prostep.
16.	Melakukan Pendaftaran Sidang Magang	Setelah <i>supervisor</i> memberikan nilai untuk evaluasi 2, penulis dapat melanjutkan pendaftaran sidang magang dan menunggu hingga laporan magang telah disetujui oleh <i>advisor</i> .

17.	Sidang Magang	Mempresentasikan secara detail kepada dosen penguji dan dosen pembimbing terkait keseluruhan hasil karya yang telah dikerjakan selama menjalani program magang di perusahaan.
18.	Pasca Sidang Magang	Setelah selesai mengikuti sidang magang, penulis melakukan proses revisi laporan sesuai dengan catatan yang diberikan oleh dosen penguji serta mengumpulkan lembar pengesahan untuk dapat ditandatangani oleh dosen penguji, dosen pembimbing, dan kaprodi.
19.	Mengumpulkan Laporan Final Magang	Setelah lembar pengesahan ditandatangani oleh ketiga dosen, penulis dapat segera menyelesaikan tahap akhir dari <i>Career Acceleration Program Track 1</i> , yakni dengan mengumpulkan laporan final ke dalam <i>website</i> prostep.

Tabel di atas menjelaskan secara detail terkait setiap tahapan dalam proses *Career Acceleration Program Track 1*, dimulai dari kegiatan *brief* magang, pencarian tempat magang, pendaftaran tempat magang, hingga dimulainya kegiatan magang sejak hari pertama. Berdasarkan seluruh tahapan program magang yang dilalui penulis, diharapkan dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan baru dan ruang untuk mengasah keterampilan Desain Komunikasi Visual yang selama ini dipelajari di Universitas Multimedia Nusantara.