



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia saat ini tengah berkembang signifikan, terutama dengan adanya revolusi industri ke arah digital yang membuat semakin tingginya kebutuhan terhadap tenaga kerja kreatif mulai dari perusahaan UMKM maupun perusahaan besar, agar dapat bersaing dengan kompetitor dari lokal maupun global. Tenaga kreatif yang dibutuhkan salah satunya yang memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam bidang desain.

Praktik kerja magang atau *internship* adalah pelatihan kerja secara langsung dibawah bimbingan dan pengawasan pekerja yang lebih berpengalaman di perusahaan bersangkutan. *Internship* pada umumnya merupakan salah satu dari syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana di bangku perkuliahan dan berguna untuk memberi pengalaman kerja bagi mahasiswa agar mampu bersaing di dunia kerja yang sesungguhnya setelah lulus nanti. Mahasiswa dilatih beradaptasi di dunia kerja, membangun komunikasi dan interaksi dan menerapkan ilmu yang telah didapat di perkuliahan.

Universitas Multimedia Nusantara di jurusan Desain Komunikasi Visual dalam membekali mahasiswanya agar siap terjun langsung ke dunia kerja dengan mewajibkan untuk melakukan praktik kerja magang sesuai dengan minat mahasiswa melalui matakuliah *Internship* yang dapat diambil di semester 7 atau 8 sebagai syarat kelulusan. Untuk memenuhi syarat praktik kerja magang tersebut, penulis mencari referensi beberapa perusahaan yang diyakini untuk dapat mengembangkan diri di dunia kreatif dan pemasaran untuk penulis sendiri serta sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan pihak kampus.

Ketertarikan penulis terhadap dunia kreatif terutama untuk diterapkan dalam *digital marketing* mulai dari cara berpikir, menyusun konsep dan strategi, hingga *testing* iklan kreatif yang menarik untuk market sampai melakukan transaksi

membuat penulis akhirnya melangsungkan praktik kerja magang di perusahaan agensi *Digital Marketing* yaitu Sharkmind atau PT Sharkmind Mitra Indonesia sebagai tim kreatif marketing.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan praktik kerja magang ini dimaksudkan agar penulis dapat mengimplementasikan langsung ilmu yang didapatkan di perkuliahan ke dunia kerja. Selain itu, penulis memiliki tujuan untuk mempelajari cara kerja industri *digital marketing* dan penerapan kerja tim kreatif dalam pembuatan konten dan iklan yang menarik konsumen serta bekerja di bawah tekanan *deadline* yang sesungguhnya untuk dijadikan pelajaran berguna bagi penulis di masa yang akan datang. Dalam pelaksanaannya, penulis juga dapat mengaplikasikan langsung pengetahuan dan keterampilan selama menempuh studi di Universitas Multimedia Nusantara sekaligus mengasah kemampuan softskill untuk diterapkan dalam dunia kerja. Pengalaman ini juga bertujuan untuk membentuk penulis untuk bekerja sama dengan rekan kerja, berorganisasi, menerima sudut pandang yang berbeda dalam menciptakan hasil akhir yang sesuai dengan *market*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses awal yang dilakukan penulis adalah mengambil KM 1 dan mengajukan 5 perusahaan untuk mendapat perizinan menempuh magang, yang kemudian ditukarkan menjadi KM 2 untuk dilampirkan pada perusahaan yang penulis ajukan sebagai tempat kerja magang. Selanjutnya, penulis mengumpulkan CV dan portofolio kepada Sharkmind, disertai dengan test yang dikirimkan secara digital lewat e-mail. Setelah beberapa hari, pihak Sharkmind menghubungi untuk wawancara yang penulis hadir pada 2 Maret 2020 dan beberapa hari setelahnya, pihak perusahaan menghubungi bahwa penuli telah diterima kerja magang di Sharkmind mulai tanggal 9 Juni 2020. Tanggal 10 Juni 2020 penulis meminta surat penerimaan kerja magang dari Sharkmind dan menukarkannya ke UMN untuk mendapat KM 3-7. Dalam praktik kerja magang ini, rentang waktu yang diperlukan penulis untuk selesai dalam kerja magang adalah minimal 320 jam kerja. Jam kerja

Sharkmind seperti perusahaan lainnya yaitu pukul 08:00-17:00, dan istirahat makan siang pada pukul 12:00-13:00. Praktik kerja magang yang dilakukan oleh penulis harus mempersiapkan sendiri kebutuhan kerja berupa laptop untuk menunjang pekerjaan. Dalam pelaksanaannya, mulai 16 Maret seluruh pekerjaan dialihkan ke bekerja dari rumah terkait adanya PSBB di wilayah Jakarta. Sampai akhir periode magang pada 9 Mei 2020, penulis bekerja dari rumah.