

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Diatur dalam undang-undang nomor 13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan, pengertian praktek kerja magang adalah bagian dari sistem pelatihan bekerja yang dilaksanakan secara terpadu, di bawah bimbingan dan pengawasan instruktur yang lebih berpengalaman secara langsung, dalam proses produksi barang dan jasa di sebuah perusahaan untuk meningkatkan keterampilan tertentu. Dalam masa sulit ini yang disebabkan oleh pandemi penyebaran virus Covid-19. Selain memiliki tujuan untuk menyelesaikan kegiatan akademis dan pemenuhan syarat kelulusan perkuliahan dilansir dari glints.com yang penulis akses pada 19 April 2021, para pekerja magang memiliki hak sebagai peserta magang diantaranya mendapatkan uang saku atau *transport*, mendapatkan jaminan sosial tenaga kerja, dan mendapatkan sertifikat apabila lulus di akhir program. Adapula kewajiban peserta magang yaitu menaati perjanjian magang dan mengikuti tata tertib program magang dan perusahaan.

Menurut artikel yang dilansir oleh [DHA Digital.com](https://dha.digital.com) yang diakses penulis pada Mei 2021, pengertian dari *digital agency* adalah perusahaan atau sebagai pihak ketiga yang bertujuan untuk membantu *client* dalam perancangan hingga pembuatan pemasaran *digital*, umumnya pada era *digital* berkaitan dengan *social media marketing*, *branding*, *display advertising*, *content marketing*, dan *social media management*. Sebelumnya perkembangan digital agency sendiri mengalami

perkembangan yang pesat, pada awalnya berdiri dari media cetak namun pada saat ini mengikuti perkembangan zaman era digital yang dimana medianya lebih mendominasi pada media digital. Pada dasarnya penulis menginginkan untuk bekerja magang yang memiliki keterkaitan dengan *branding*. Penulis sendiri menginginkan untuk memperdalam proses pembelajaran penulis yang jarang penulis dapatkan semasa perkuliahan penulis, khususnya dibidang *digital marketing* pada masa pandemi *covid-19* ini.

Alasan penulis memilih perusahaan KAIA Project sebagai tempat magang adalah reputasi perusahaan yang baik di bidang *advertising agency* karena sudah berdiri selama 23 tahun dan telah dipercaya untuk *menghandle brand-brand* ternama di Indonesia, sehingga mencukupi untuk mengasah bakat penulis di bidang desain grafis. Penulis sendiri diberikan kesempatan untuk menjelajahi dunia *digital advertising agency* khususnya di ranah *social media management* yang di KAIA Project sendiri memiliki peminatan yang tinggi oleh client. Selain itu penulis jadi lebih mendalami tentang bekerja di lingkungan *team work* dan skill komunikasi antar perusahaan dengan *client* secara langsung. Penulis sendiri ditempatkan di divisi desain grafis untuk beberapa *brand*, untuk mendesain dan merancang visual di konten media sosial maupun event acara pameran. Pekerjaan yang didapat penulis sedikit menantang penulis dengan apa yang penulis dapatkan di jurusan perkuliahan, yaitu mempelajari tentang *branding* produk dan event melalui media sosial. Pekerjaan seperti ini sebelumnya belum pernah penulis dapatkan sehingga banyak sekali yang penulis pelajari dari perusahaan KAIA Project.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis mendapatkan kesempatan untuk bekerja dan berdampingan langsung dengan para professional di KAIA Project dan di tempat penulis magang, penulis mendapatkan banyak sekali pembelajaran serta masukan yang membangun tentang kemungkinan yang akan penulis hadapi kelak di dunia pekerjaan yang sesungguhnya. Penulis juga diberi kesempatan untuk membangun relasi dengan divisi lainnya seperti divisi digital marketing, copywriting, dan team leader lainnya yang lebih berpengalaman dari penulis.

Tujuan lainnya dari praktek kerja magang adalah kesempatan penulis dalam menerapkan ilmu yang telah didapatkan dari kampus. Penulis diajarkan juga dalam menangani permasalahan-permasalahan di perusahaan serta mencari cara atau formula baru secara bersama-sama. Penulis juga diberikan kesempatan untuk mengasah kemampuan *softskill* dan *hardskill* penulis selama penulis belajar di universitas. Pada awalnya penulis merasa bingung dan tidak tahu cara menanggapi permasalahan yang ada, namun penulis selalu mendapatkan bantuan dari sesama tim secara terbuka dan proses pembelajaran. Singkatnya praktek kerja magang ini membantu penulis untuk mengetahui apa saja yang akan penulis hadapi di dunia kerja mendatang.

1.3. Waktu dan prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses tahapan awal yang penulis lakukan untuk kerja magang di KAIA Project adalah mengirimkan CV, portfolio dan *cover letter* ke email *recruiter* perusahaan tersebut. Proses ini memakan waktu hampir 1 minggu sampai diterima oleh KAIA Project. Prosedur bekerja di KAIA Project selama masa pandemi COVID-19

mengalami perubahan jadwal yaitu dilaksanakannya *work from home (WFH)* sebanyak 3 kali dalam 1 minggu dan *work from office (WFO)* selama 2 kali. Walaupun bekerja secara WFH penulis tetap mengikuti jam masuk kantor seperti biasa yaitu mulai jam 10 WIB hingga jam 18 WIB dalam sehari (8 jam/hari). Adapula jam yang berubah khususnya pada bulan suci Ramadhan, yang dimana jam waktu bekerja dimulai dari jam 9 WIB hingga jam 16 WIB (7 jam/sehari). Pelaksanaan magang telah di laksanakan semenjak tanggal 25 Febuari 2021 hingga 30 April 2021 dengan jumlah total waktu kerja magang yang di tempuh 372 jam dan 50 hari.

Sebelum penulis memulai bekerja penulis diberikan kesempatan untuk berkenalan ke sesama tim dan di berikan briefing mengenai pekerjaan yang akan penulis kerjakan mendatang. Budaya yang diajarkan dalam KAIA Project sendiri harus saling tolong menolong dan saling bertoleransi ke sesama pekerja lainnya, serta menjaga kebersihan di lingkungan bekerja. Tidak lupa penulis harus menjalankan protocol Kesehatan, seperti menggunakan masker, membawa peralatan ibadah dan alat makan sendiri, dan apabila datang dari luar harus selalu mencuci tangan terlebih dahulu sebelum bekerja.

Project yang penulis dapatkan sebagai desain grafis adalah mendesain konten visual sesuai briefing yang didapatkan dari divisi *digital marketing*. *Briefing* didapatkan setelah *team leader* melakukan *brainstorming* kepada client baik secara langsung maupun lewat daring. Lalu penulis juga diperkenankan untuk mengikuti beberapa tahapan *brainstorming* di hadapan *client* langsung baik itu di lokasi milik client maupun di *office* KAIA Project langsung. Penulis dan

team juga sering mendapatkan evaluasi yang dilakukan 2 minggu sekali, evaluasi ini biasanya dilakukan untuk mencari solusi permasalahan seputar keseluruhan team dan untuk perkembangan KAIA Project, di evaluasi ini juga setiap anggota diperbolehkan untuk saling bertukar pikiran diantara divisi lainnya.