

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada masa ini memberi dampak positif pada kehidupan masyarakat dalam bertukar dan mendapatkan informasi, pekerjaan yang dapat dilakukan secara efektif dan efisien, mempelajari hal-hal baru melalui media *online*, dan juga bersosialisasi dan berkomunikasi dengan satu sama yang lain dengan mudah tanpa harus berada di satu lokasi yang sama. Dengan pesatnya perkembangan teknologi tersebut masyarakat dapat mencari penghasilan melalui media sosial seperti memulai bidang usaha *online shop* melalui media sosial. Hal ini juga berdampak pada desain grafis untuk berkembang bukan hanya dalam media promosi *offline*, melainkan dengan melakukan promosi digital secara *online*. Cara untuk mendekatkan suatu bidang usaha kepada para konsumen adalah melalui *Digital Marketing*.

Salah satu *platform Digital Marketing* adalah *Instagram*. Menurut Gray dan Fox (2018), *Instagram* sudah mencapai delapan ratus juta pengguna di berbagai tempat di dunia, dengan banyaknya pengguna *Instagram* di berbagai macam kalangan masyarakat, membuat suatu bidang usaha akan lebih berkembang jika menggunakan sistem promosi yang kreatif dan tepat (p. 189). Menurut Winarso (2015), *Instagram* sendiri merupakan aplikasi media sosial dimana pengguna dapat mengedit, mengunggah, foto atau video ke jejaring media sosial. *Davyncci Creative* merupakan agensi pemasaran yang melihat peluang atas fenomena tersebut untuk menarik klien yang tertarik untuk memperluas bisnisnya melalui promosi digital media sosial. *Davyncci Creative* telah berdiri sejak 2018 dengan tujuan membantu efisiensi *Digital Marketing* melalui jasa seperti *Content Marketing*, *Social Media Marketing*, *Online Advertising*, *Search Engine Optimization*, *Brand Development*, dan *Creative Production* dan lain-lain.

Sebagai mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara penulis melaksanakan kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan dan juga kewajiban mahasiswi semester akhir. Alasan penulis memilih untuk melakukan praktik kerja

magang di *Davynci Creative* adalah karena agensi pemasaran dan kreatif tersebut memiliki beberapa klien dengan bidang usaha yang berbeda-beda yang namanya sudah familiar untuk penulis. Selain itu adalah lokasi agensi yang terjangkau dengan tempat tinggal penulis. Selama bekerja magang bersama *Davynci Creative* penulis menggunakan ilmu desain grafis yang sudah dipelajari selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara dan juga mengeksplorasi dunia desain grafis lebih dalam.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kerja magang merupakan kegiatan wajib mahasiswa di sebagian besar universitas. Dalam hal ini standar kelulusan dan perolehan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara adalah melalui ikut serta dalam kegiatan kerja magang sebagai mahasiswa semester akhir. Selain untuk syarat kelulusan dan gelar sarjana kerja magang juga dapat mempersiapkan mahasiswa untuk lompatan ke dunia kerja. Pelaksanaan kerja magang ini juga bertujuan sebagai hal-hal berikut:

1. Untuk mendapatkan pengalaman di dunia kerja agar memenuhi standar agar siap bekerja setelah menyelesaikan Pendidikan S1.
2. Untuk mendapatkan ilmu mengenai *Social Media Marketing* dan promosinya melalui *Instagram*.
3. Untuk memperkaya karya sebagai portofolio.
4. Untuk mempraktikkan ilmu yang sudah didapat selama perkuliahan.
5. Untuk mengasah kemampuan penulis dalam bekerja dibawah tekanan, dan bekerja bersama tim.

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

Universitas Multimedia Nusantara memiliki ketentuan kerja magang selama 320 jam. Setelah menerima KM-2 yaitu surat pengantar magang, penulis langsung melamar kerja magang di beberapa perusahaan. Salah satu perusahaan yang menerima penulis adalah *Davynci Creative*. Penulis melakukan *interview* magang dengan *Creative Director Davynci Creative* pada 13 Januari 2021 dan memulai

magang secara resmi pada tanggal 14 Januari 2021 dan berakhir pada 14 April 2021. Penulis menyelaksanakan magang dengan *Work from Home* (WFH) akibat terkena Covid-19 selama 14 hari. Setelah resmi menjadi *intern* di *Davynce Creative* penulis menukar surat pengantar magang dari Universitas Multimedia Nusantara dengan surat dari *Davynce Creative* menyatakan bahwa penulis telah diterima untuk melakukan praktik kerja magang di perusahaanya.

Selama WFH kebijakan kantor tetap berjalan dengan jam kerja yang dimulai pada jam 09.00 WIB sampai dengan 18.00 WIB dengan toleransi keterlambatan hingga 15 menit. Penulis melakukan absensi melalui grup *Whatsapp* dengan mengirimkan pesan bertuliskan “hadir”. Setelah 14 hari melakukan WFH dan dua kali test PCR dengan hasil negatif penulis diperbolehkan untuk mulai bekerja di kantor. *Work from office* (WFO) dilakukan selama 13 hari penulis melanjutkan prosedur WFH dikarenakan beberapa karyawan perusahaan terkena Covid-19.

Kegiatan WFH pun dilanjutkan hingga akhir pelaksanaan kerja magang penulis karena perusahaan ingin mencegah tersebarnya virus Covid-19. Penulis hanya diizinkan untuk masuk kantor ketika ada pekerjaan yang mengharuskan untuk bertatap wajah dengan rekan kerja lainnya. Pelaksanaan *meeting* saat WFH dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi *Zoom* dan juga *Whatsapp video Call*.