

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia kini semakin berkembang, karena industri kreatif dianggap dapat membantu roda perekonomian UMKM, sekaligus sebagai wadah untuk orang-orang berkreasi dan berinovasi (Rafli, 2022). Departemen Perdagangan RI tahun 2009 menyatakan, industri kreatif merupakan industri yang tercipta dari bakat, kreativitas, dan keterampilan individu, yang telah menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan (Masriah, 2019).

Berdasarkan penjelasan dari Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Baparekraf) Republik Indonesia, terdapat 17 subsektor yang termasuk kedalam industri kreatif, salah satunya adalah Desain Komunikasi Visual. Universitas Multimedia Nusantara, sebagai salah satu kampus yang mempunyai program studi Desain Komunikasi Visual, mengimplementasi program dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu Merdeka Belajar Kampus Merdeka, salah satunya melalui kegiatan magang. Mendikbudristek mengatakan bahwa program MBKM merupakan kesempatan untuk mahasiswa mencari pengalaman di dunia nyata, sebelum terjun ke dunia kerja (Desliana, 2023).

Sebagai salah satu mahasiswi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, penulis menjalani kewajiban sebagai mahasiswa dengan mengikuti kegiatan magang. Dengan ketertarikan dibidang *branding*, sejalan dengan peminatan *Visual Brand Design* yang diambil penulis dibangku perkuliahan, penulis pun menjalani kegiatan magang di salah satu *Creative Agency* yang terletak di wilayah Jakarta Barat, yaitu Muria Cipta Intermedia.

Penulis memilih untuk menjalani magang di Muria Cipta Intermedia, karena berdasarkan pernyataan dari Hartawati (2022), *Creative Agency* adalah perusahaan yang bergerak di bidang strategi kreatif, untuk membantu klien dalam mencapai tujuan bisnis mereka. Hartawati juga menjelaskan bahwa *Creative*

Agency berfokus kepada lima hal, yaitu *Strategy*, *Creative Communication*, *Amplify*, *Listening*, dan *Engage*. Melalui tempat magang ini, penulis berharap untuk mempelajari lebih dalam tentang dunia kerja di sebuah *Creative Agency*, bagaimana berkomunikasi dengan klien, serta proses kreasi sebuah desain kedalam berbagai media.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan dengan maksud untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, dan sebagai bentuk implementasi pengetahuan yang telah didapatkan oleh penulis dibangku perkuliahan. Tujuan dari kegiatan magang ini dilakukan untuk mencari pengalaman, sebagai bekal dalam memasuki dunia kerja. Melalui kegiatan magang, penulis belajar mengenai bagaimana berkoordinasi dan kolaborasi dengan rekan kerja, menjelaskan konsep dan ide desain yang baik kepada klien, dan proses mendesain sebuah desain, sampai ke *Final Artwork* (FA).

Selain belajar, penulis juga berkesempatan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan kemampuan *copywriting*, membuat desain yang membutuhkan berbagai keterampilan *editing* melalui Photoshop, terlibat dalam pembuatan ide dan konsep untuk konten sosial media, mengembangkan kemampuan berkomunikasi terhadap rekan kerja, serta mengembangkan ketahanan terhadap tekanan dalam dunia kerja.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang umumnya dilakukan dalam periode tertentu, dapat dilakukan selama beberapa minggu, maupun hingga setahun. Berikut adalah detail waktu kerja magang beserta prosedur pelaksanaan magang dari saat melamar sampai dengan selesai dari tempat magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis wajib mengikuti program Magang Merdeka dengan durasi waktu selama 800 jam, atau setara 100 hari kerja. Penulis

memulai kegiatan magang pada tanggal 25 Agustus 2023, dan sesuai kesepakatan dengan pihak Muria Cipta Intermasa, penulis akan mengakhiri kegiatan ini pada tanggal 31 Januari 2024, dengan jam kerja di hari Senin sampai hari Jumat, dimulai dari pukul 08:30 WIB hingga 17:00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang dimulai dengan proses mendaftarkan perusahaan di website merdeka.umn.ac.id, kemudian dilanjutkan dengan melamar ke Muria Cipta Intermasa pada tanggal 5 Juli 2023. Penulis mendapatkan informasi Perusahaan dari seorang relasi, dan proses rekrutmen dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2023. Lamaran penulis diterima pada tanggal 23 Agustus 2023, dan memulai kerja pada tanggal 25 Agustus 2023, dengan *Supervisor* Lapangan adalah Dian Wiranty, dan dibawah pimpinan Iman Santoso.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA