

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, perkembangan digital mengalami pertumbuhan yang signifikan dan mendorong para pelaku bisnis untuk menjalankan usaha mereka bersifat daring. Platform digital seperti Instagram, Tik Tok, dan Facebook merupakan sebuah media digital yang krusial dan sering digunakan para pelaku bisnis dalam menjangkau target pasar dan sebagai media dalam bersaing dengan para pelaku bisnis lainnya (Totoh, 2021). Namun, agar dapat menarik perhatian masyarakat, diperlukan sebuah identitas unik yang dapat dikenali dan diingat oleh masyarakat. Hal ini bisa dicapai melalui desain komunikasi visual sebagai sarana pengenalan atau representasi khas dari suatu usaha.

Desain komunikasi visual mempelajari ilmu kedisiplinan dalam memfokuskan pada cara menyelesaikan masalah komunikasi dengan menggunakan media visual, yang mencakup aspek-aspek seperti identifikasi, persuasi, dan penyampaian informasi. Tentu saja, dalam ilmu desain komunikasi visual, juga terjadinya serangkaian proses kedisiplinan melalui beragam proses pembelajaran meliputi pembelajaran teori dan literatur. Namun, selain itu tidak hanya melalui proses pembelajaran teori, proses pembelajaran praktik juga diperlukan guna untuk melatih keterampilan. Meningkatkan keterampilan praktik salah satu cara dapat dilakukan yaitu dengan mengikuti aktivitas kerja magang.

Aktivitas kegiatan kerja magang merupakan sebuah program yang diwajibkan untuk para mahasiswa dalam turut serta untuk diikuti sebagai salah satu prasyarat kelulusan strata 1. Maka dari itu, agar kegiatan kerja magang dapat dijalankan dengan baik, pihak Kementrain Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menghadirkan sebuah program kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) sebagai sebuah program yang mendukung dan memberi kesempatan bagi para mahasiswa untuk wajib dan turut ikut serta dalam

mempelajari berbagai ilmu dan mengimplementasikan secara inovasi dan kreatif melalui pengalaman langsung di dunia kerja sebagai awalan dalam mempersiapkan para mahasiswa untuk jenjang karier yang baik.

Aktivitas program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) memiliki durasi minimal 800 jam atau setara dengan 100 hari kerja, yang setara dengan 20 SKS. Program ini memberikan mahasiswa peluang untuk memperoleh pengetahuan baru, mengasah keterampilan, serta memperluas jaringan profesional di dunia kerja. Selain itu, mahasiswa juga bertanggung jawab untuk secara independen mencari dan melamar tempat magang.

Dalam kehidupan sehari-hari hasil dari praktik implementasi desain komunikasi visual dapat ditemukan di berbagai tempat. Salah satu proses pembentukan dan penerapan ilmu desain komunikasi visual dapat diimplementasikan melalui proses perancangan Identitas merek, perancangan iklan ataupun kampanye. Agensi kreatif merupakan sebuah tempat atau lini usaha yang bertanggung jawab dalam menerapkan disiplin desain komunikasi visual yang efektif bagi berbagai klien. Peran agensi kreatif termasuk dalam perancangan *content marketing, social media management, branding/identity design, creative content production, digital advertising, digital consulting dan marketing strategy*.

Sehingga, melalui penerapan ilmu desain komunikasi visual yang terdapat di agensi kreatif maka penulis memutuskan untuk melakukan kerja magang pada agensi kreatif dengan tujuan dan harapan untuk dapat menerapkan segala ilmu desain komunikasi visual yang sudah dipelajari oleh penulis pada masa perkuliahan selama 4 tahun sebagai mahasiswa desain komunikasi visual, serta mendapatkan berbagai ilmu baru yang dapat mengembangkan keterampilan karir.

Kemudian penulis memutuskan memilih agensi kreatif sebagai tempat untuk melakukan aktifitas kerja magang. Maka penulis melakukan proses seleksi dan diterima sebagai *intern* pada PT Idein Kreatif Indonesia yang merupakan sebuah agensi kreatif yang bergerak dalam bidang *brand identity, social media management, marketing strategy*, hingga menyediakan workshop. PT Idein

Kreatif Indonesia juga memiliki riwayat portofolio yang sesuai dengan kriteria penulis. Kerja magang pada PT Idein Kreatif Indonesia juga merupakan pengalaman baru yang belum pernah dialami.

Pekerjaan yang diberikan pada saat kerja magang pada PT Idein Kreatif Indonesia tidak hanya fokus pada merancang elemen dan desain visual bagi satu merek, namun juga untuk berbagai merek dalam sektor industri yang berbeda-beda. Selain itu, kerja magang pada PT Idein Kreatif Indonesia tidak hanya difokuskan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan ketentuan yang sudah diberikan, tetapi setiap anggota tim kreatif diberikan kebebasan dalam berpendapat dalam mengajukan gagasan ide-ide kreatif yang dapat mengembangkannya terhadap klien. Melalui program kerja magang ini, penulis berharap agar dapat menambah wawasan pengetahuan desain komunikasi visual dalam berpikir kritis untuk berpikir kreatif dalam menghadirkan solusi dan desain.

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

Maksud pelaksanaan kerja magang dilakukan untuk menyelesaikan mata kuliah DKV 702 *Professional Ethics*, DKV 703 *Industry Experience*, DKV 704 *Industry Validation*, dan DKV 705 *Evaluation & Reporting* kuliah salah satu syarat dalam memenuhi ketentuan kelulusan yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, tujuan kerja magang pada PT Idein Kreatif Indonesia berupa:

1. Memenuhi syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menerapkan dan mendapatkan ilmu baru secara nyata dalam dunia lapangan industri kreatif. Sehingga *output* yang didapatkan dan dialami dapat bedakan pada saat proses belajar dalam masa perkuliahan.
3. memperluas *networking* dan relasi dalam dunia kerja.
4. Meningkatkan kemampuan akan penguasaan dan pemahaman dalam berpikir kritis dan kreatif terhadap solusi desain.

5. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang baik dan tepat pada tim kreatif, dan melatih untuk manajemen waktu dengan terstruktur.

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

Proses pelaksanaan kerja magang merdeka yang dilaksanakan pada PT Idein Kreatif Indonesia. Berikut ini merupakan Memiliki ketentuan dan aturan prosedur kerja magang di PT Idein Kreatif Indonesia.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksanaan prosedur jam kerja magang di laksanakan dalam kurun waktu 6 bulan dan wajib memenuhi syarat yang telah ditentukan yaitu 800 jam kerja atau 100 hari sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan disepakati oleh PT Idein Kreatif Indonesia. Melalui ketentuan yang telah ditetapkan penulis melakukan magang terhitung mulai pada tanggal 24 juli hingga 14 januari 2024 yang telah disepakati dan sesuai dengan persetujuan kontrak magang.

Proses kerja magang di PT Idein Kreatif Indonesia memiliki lima hari jam kerja. Pelaksanaan kerja magang di dilakukan secara hibrida yaitu *work from office* (WFO) dan *work from home* (WFH). Pelaksanaan magang pada PT Idein Kreatif Indonesia dalam seminggu diterapkan tiga kali *work from office* dan dua kali *work from home* sesuai dengan aturan dan kebutuhan. Jam kerja yang setiap harinya berdurasi 8 jam dengan tambahan 1 jam sebagai jam istirahat dan memungkinkan untuk menambah waktu kerja lembur. Absensi *clock in* dan *clock out* bagi para pekerja di PT Idein Kreatif Indonesia menggunakan basis aplikasi yaitu *Talenta*.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Prosedur proses kerja maganag dimulai dengan mengikuti program wajib yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusatara yaitu pembekalan magang sebagai syarat dalam mengikuti proses magang. Pembekalan magang diadakan pada Selasa, 09 Mei 2023 yang diadakan

secara luring bertempat di *lecture theatre*. Langkah selanjutnya setelah mengikuti proses pembekalan magang yaitu dengan membuat dan menyiapkan berkas sebagai alat untuk melamar yaitu CV (*Curriculum Vitae*) dan portofolio berupa hasil karya pribadi.

Proses pelamaran tempat kerja dengan mengirimkan CV pribadi dilakukan melalui situs web lowongan yaitu LinkedIn dan Glints. Setelah mengajukan berbagai lamaran ke berbagai perusahaan, penulis juga melakukan pendaftaran nama-nama perusahaan ke situs web kampus merdeka untuk mengetahui apakah perusahaan yang dilamar sesuai dengan syarat magang. Pada tanggal 11 Juli 2023, penulis dikontak oleh pihak HRD PT Idein Kreatif Indonesia melalui aplikasi Glints dan kemudian terkait keterangan penulis dialihkan oleh pihak HRD untuk dijelaskan melalui media komunikasi Whatsapp untuk berikan tanggal dan buku pdf *pre interview deck* untuk dicatat dan dipelajari sebelum melakukan wawancara.

Proses wawancara singkat dengan pihak HRD PT Idein Kreatif Indonesia dilakukan secara daring melalui Google Meet pada Kamis, 12 Juli 2023 pukul 15.00 WIB. Wawancara dilakukan dengan dilanturannya pertanyaan seputar pengalaman sebagai *graphic designer* dan beragam jenis proyek apa saja yang sudah pernah dipegang. Selain itu, pada sesi wawancara ini juga diberikan informasi seputar latar belakang perusahaan, sistem kerja atau *work flow*, jam kerja, hingga pada penjelasan terkait sanksi.

Setelah melewati proses wawancara dengan pihak HRD, dilanjutkan dengan melakukan wawancara user secara offline dengan mendatangi kantor PT Idein Kreatif Indonesia pada 14 Juli 2023, pukul 17.00 WIB. Pada saat wawancara dengan *user*, penulis diberikan pertanyaan seputar hasil karya pada portofolio serta kemampuan *software* desain yang dapat digunakan. Selain itu, penulis juga berikan beragam informasi terkait sistem kerja dan pengenalan tim kreatif. Melalui proses wawancara dengan *user*, penulis diberikan informasi untuk menunggu 3-4 hari pengumuman akan diterima

atau tidaknya kerja. Pada 18 Juli 2023, pukul 08.00 WIB, penulis dinyatakan lolos untuk kerja magang pada PT Idein Kreatif Indonesia. Selanjutnya penulis menandatangani surat kontrak perjanjian kerja magang yang berifat digital.

Proses kerja magang dimulai pada tanggal 24 juli 2023, penulis mengunjungi kantor PT Idein Kreatif Indonesia yang berlokasi di Taman Semanan Indah, Ruko Plaza De Lumina, Blok C no 2. Proses magang dalam divisi Creative, penulis menjabat sebagai *graphic designer intern* yang dibawahin oleh Georgina Devina sebagai *Creative director*.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, blocky font. The letters are white with a blue outline, and the background of the circle is a solid light blue color.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA