

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi telah berkembang secara pesat, terutama dalam sosial media yang semakin maju dan meluas jangkauannya. Dengan meluasnya jangkauannya, ketersediaan sosial media pada masyarakat semakin meningkat dan telah digunakan dalam berbagai hal seperti berkomunikasi. Menurut Hidayat (2022), selain untuk komunikasi sosial media memiliki kegunaan yang jauh lebih luas lagi yaitu seperti platform untuk bisnis, promosi, dan sebagainya. Beberapa platform sosial media yang sering digunakan dalam masyarakat adalah seperti *Instagram*, *Youtube*, *TikTok*, dan masih banyak lagi.

Terdapat banyak manfaat yang diberikan dari platform-platform sosial media kepada masyarakat dimana sosial media mudah menghubungkan masyarakat ke dunia luas, sehingga hal ini sangat memberikan peluang yang banyak dalam dunia bisnis karena platform-platform tersebut dapat digunakan sebagai media promosi dan informasi sehingga dapat meningkatkan relasi perusahaan dan pelanggan-pelanggannya. Menurut Permana (2019) peran teknologi informasi melalui sosial media sangat dibutuhkan untuk keberlangsungan bisnis. Untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan sebuah hal yang dijadikan perantara yang dapat menarik perhatian masyarakat, disitulah dimana peran Desainer Grafis dibutuhkan.

Menurut Darmawan dan Widya (2019) Desain Grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar dimana Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual. Karena itu untuk mengkomunikasikan informasi mengenai perusahaan ke masyarakat dibutuhkan sebuah desain yang dijadikan media promosi seperti poster, *image*, video atau bahkan maskot. Menurut Jhalugilang (2018) penggunaan maskot yang menarik juga membantu sebuah brand dalam melakukan kegiatan branding dan promosi seperti halnya sebuah logo atau *tagline*.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan penulis melakukan kerja magang sesuai dengan latar belakang adalah :

1. Penulis memiliki kewajiban untuk melaksanakan magang sebagai syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Penulis ingin memahami dan mendalami cara kerja desainer grafis dalam Dunia Kerja terutama di industri kreatif.
3. Penulis ingin memperluas *skill* dan relasi dalam dunia kerja terutama dalam industri kreatif mengasah kemampuan dan pengetahuan dalam bidang desain grafis baik secara *hard skill* atau *soft skill*.

## 1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dengan adanya program magang di Universitas Multimedia Nusantara, Penulis mempersiapkan CV (*Curriculum Vitae*) dan Portofolio yang akan dikirimkan ke *Maji Branding Agency* sebagai langkah awal memulai program magang. Setelah itu penulis mengajukan *cover letter* dari kampus pada tanggal 12 Juni 2023. Setelah memberikan *cover letter* pada tanggal 13 Juni 2023 penulis dipanggil untuk melanjutkan ke tahap wawancara secara online melalui *Google Meet*. Setelah wawancara, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu berupa tes desain grafis dimana desainer diminta untuk membuat suatu desain. Setelah selesai melalui tahap tes desain, penulis mendapatkan surat Magang dari *Maji Branding Agency* pada tanggal 22 Juni 2023 berisikan perjanjian dan waktu kerja magang.

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu kerja magang yang penulis lalui adalah selama 6 bulan yaitu dimulai dari tanggal 3 Juli 2023 sampai 3 Januari 2024. Dengan kesepakatan jam kerja delapan jam dalam sehari yang dimulai dari jam 10.00 sampai jam 19.00 tanpa jam istirahat yaitu di jam 12.00 sampai jam 13.00. Penulis diberikan ketentuan untuk bekerja lima hari dalam seminggu dengan sistem kerja tiga hari WFO (*Work From Office*) di hari Senin, Rabu dan Jumat, dan dua hari WFH (*Work From Home*) di hari Selasa dan Kamis.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah tabel prosedur pelaksanaan kerja magang mulai dari pengajuan tempat magang hingga memulai kerja magang.

Tabel 1.1 Tabel prosedur pelaksanaan kerja magang  
Sumber: Mutiara (2023)

No	Prosedur kerja magang	Tanggal	Keterangan
1.	Pengajuan tempat Magang ke kampus	9 Juni 2023 - 11 Juni 2023	Penulis melakukan research mengenai tempat magang dan mengajukan minat tempat magang ke website Merdeka UMN.
2.	Melamar kerja Magang	12 Juni 2023	Penulis melamar kerja magang melalui email perusahaan.
3.	Menerima panggilan wawancara	13 Juni 2023	Penulis mendapatkan panggilan wawancara satu hari setelah melamar kerja magang.
4.	Wawancara	19 Juni 2023	Penulis melalui tahap wawancara bersama CEO <i>Maji Branding Agency</i> , <i>Head of Design &amp; Head of Creative</i> .

5.	Tes Design	19 Juni 2023 - 21 Juni 2023 (08.00)	Penulis diberikan tes dalam bentuk desain grafis selama 2 x 24 jam (2 hari), mengirim Hasil tes pada tanggal 21 Juni jam 08.00 pagi.
6.	Diterima Magang	21 Juni 2023 (13.00)	Penulis diterima magang pada jam 13.00 dan Diberikan <i>softcopy</i> surat perjanjian kerja magang.
7.	Perkenalan Lingkungan kerja & tanda tangan kontrak fisik	30 Juni 2023	Penulis dipanggil ke lokasi Maji <i>Branding Agency</i> untuk perkenalan pada Lingkungan kerja dan menandatangani kontrak fisik perjanjian magang.
8.	Mulai kerja magang	3 Juli 2023	Penulis memulai kerja magang sampai tanggal 6 Januari 2024.

Dengan ini penulis melalui program kerja magang di Maji Branding Agency selama enam bulan sesuai dengan waktu yang dijanjikan untuk memenuhi 800 jam kerja yang diwajibkan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara. Selama enam bulan penulis diberikan jobdesk desain grafis yang digunakan para brand partner di social media. Dalam program magang juga dilaksanakan kelas khusus setiap minggunya untuk para desainer yang bertujuan untuk memperluas ilmu bersama *Head of Creative* dan *Head of Design*.