

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan adanya perkembangan zaman, teknologi yang muncul semakin berkembang dan mendorong proses di banyak ranah bisnis. Saat ini, masyarakat menggunakan teknologi pada kesehariannya yaitu *internet*, memberikan kemudahan dalam mengakses informasi terutama media sosial. Selain itu, internet juga membantu para pelaku bisnis dalam meningkatkan pengenalan *brandnya* dan juga meningkatkan laba.

Menurut data dari We Are Social dalam artikel dataindonesia (Widi, 2023), jumlah pengguna internet di Indonesia yaitu 77% dari total populasi Indonesia atau 213 juta orang per Januari 2023. Jumlah tersebut naik 5,44% dibandingkan tahun sebelumnya yaitu 202 juta orang. Dari jumlah populasi yang menggunakan internet, 60,4% dari total populasi atau 167 juta orang menggunakan media sosial. Rata rata waktu yang dihabiskan untuk menggunakan Internet oleh masyarakat Indonesia yaitu 7 jam perhari dan 3 jamnya dihabiskan untuk bermain media sosial.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan jumlah pengguna *internet* dan media sosial yang akan berpengaruh pada perkembangan bisnis. Para pelaku bisnis konvensional mulai beralih ke *platform digital* untuk bersaing terutama media sosial. Dalam bersaing, para pelaku bisnis harus beriklan di *platform digital* yang dimana membutuhkan keahlian dalam hal *digital marketing*, desain grafis, foto produk dan sebagainya. Namun, tidak semua pelaku bisnis memiliki keahlian tersebut sehingga hal ini memungkinkan para pelaku bisnis untuk memilih menggunakan jasa dari *creative marketing agency* yang sesuai dengan kebutuhan bisnisnya dengan strategi kreatif. Dengan melihat peningkatan yang pesat terhadap perkembangan digital pada media sosial dan *e-commerce*, para pelaku bisnis akan semakin fokus terhadap pemasaran produknya sehingga jasa dari *creative marketing agency* akan selalu diminati (Marciana, 2023).

Hal ini menarik perhatian penulis dalam melakukan kegiatan praktik kerja magang di perusahaan *creative marketing agency* yaitu Aitimedia sebagai *graphic designer*. Dari berbagai perusahaan lainnya, penulis memilih praktik kerja magang di Aitimedia karena telah menangani ratusan klien baik perusahaan nasional maupun internasional dari berbagai industri seperti perhotelan, fnb, dan ritel dengan jasa yang ditawarkan seperti *Social Media Marketing* (foto produk, *videography*, desain grafis), *Branding & Business Strategy*, *Design on Demand*, *Digital Content Creation*, *KOL Management*, *Event Activation*, *Web Development & Optimalization*.. Sehingga penulis dapat belajar, mengetahui proses kreatif yang diberikan kepada klien. Penulis memilih peran sebagai *graphic designer* karena sesuai dengan latar belakang yang dipelajari yaitu sebagai mahasiswi dari jurusan desain komunikasi visual sehingga ingin melanjutkan mengasah keterampilan dan menambah pengalaman di bidang tersebut.

Harapan penulis setelah melakukan praktik kerja magang di Aitimedia adalah dapat meningkatkan skill baik itu *soft skill* maupun *hard skill* dalam mengasah kemampuan. Penulis juga dapat merasakan kehidupan kerja secara profesional dengan terjun langsung ke lapangan serta berkontribusi pada perusahaan agensi tersebut bersama tim member lainnya untuk mencapai tujuan yang sama.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melakukan kerja magang pada CV. Aiti Solusi Kreatif (Aitimedia) berdasarkan latar belakang diatas yaitu:

1. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan.
3. Mempersiapkan penulis terjun ke dalam dunia kerja.
4. Meningkatkan pengalaman, wawasan serta menambah koneksi dengan turun ke dalam dunia kerja.

5. Meningkatkan kemampuan *soft skill* maupun *hard skill* penulis seperti bekerja sama dalam tim, belajar memahami *brief* yang diberikan, *creative thinking*, komunikasi, serta mendalami *software* yang digunakan.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan kerja magang, penulis mengikuti beberapa proses sesuai yang telah dibuat oleh Universitas Multimedia Nusantara. Penulis wajib mengikuti pembekalan magang dilaksanakan di kampus. Kemudian, penulis mengajukan beberapa Perusahaan pada website Merdeka yang telah disediakan. Setelah di *approved*, penulis akan mendapatkan surat dan penulis mengirimkan lamaran ke perusahaan CV. Aiti Solusi Kreatif. Setelah mengirim lamaran, penulis mendapatkan email berisi waktu *interview* dan dapat memulai periode magangnya. Penulis diwajibkan untuk menyelesaikan 640 jam kerja.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang yang dilakukan oleh penulis dimulai pada tanggal 3 Juli 2023 hingga 3 Januari 2023 dengan jam kerja 9 jam perhari. Hari kerja dimulai dari hari senin hingga jumat dengan waktu yang dimulai pukul 09.00 hingga 18.00 WIB. Kerja magang dilakukan secara *Work from Home* (WFH) selama 4 hari dan 1 hari *Work from Online* (WFO) di hari Selasa. Namun, pada waktu produksi akan disesuaikan jam kerjanya sesuai dengan kebutuhan di kegiatan produksi tersebut. Penulis menyelesaikan kerja magang dengan total waktu 640 jam kerja yang dianggap sudah mencukupi syarat jam kerja magang sebagai syarat kelulusan sarjana desain.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan program kerja magang, terdapat beberapa prosedur yang harus dilakukan yaitu pada tahap awal yang harus diikuti dalam program magang yaitu mengikuti pembekalan magang. Pembekalan magang ini bersifat wajib dan akan menjadi bekal serta sumber informasi terhadap magang yang akan dijalani. Setelah itu, penulis melakukan

pendaftaran *track internship* 1 pada krs sebagai mata kuliah yang diambil. Mata kuliah magang tersebut berisikan 640 jam.

Setelah KRS, penulis mulai mencari lowongan pekerjaan yang tersedia dengan mengirim CV dan Portfolio sesuai dengan divisi yang diinginkan pada berbagai *website* atau aplikasi seperti *LinkedIn*, *Jobstreet*, dan *Glints*. Daftar beberapa lowongan pekerjaan yang telah didapatkan diajukan pada web merdeka dan menunggu *approval* dari PIC atau kaprodi. Setelah di *approved*, penulis melamar di perusahaan tersebut sesuai dengan yang di *approved* yaitu Aitimedia. Lalu, penulis mendapatkan email berisi tanggal serta waktu untuk *interview* bersama HR menggunakan *Zoom Meeting*. Setelah *interview*, penulis mendapatkan *design test* yang diberikan perusahaan untuk melihat dan menilai *skill* yang dimiliki oleh penulis. Test tersebut diberikan dengan *brief* beserta tanggal *deadline*. Penulis mengerjakan dan mengumpulkan *test* tersebut sesuai dengan *brief* yang diberikan. Setelah itu, penulis mendapatkan *interview* untuk ke tahap selanjutnya bersama *user*. Lalu, di hari yang sama penulis juga mendapatkan surat penerimaan kerja dari perusahaan tersebut beserta tanggal untuk *onboardingnya*. Pada tanggal 3 Juli 2023, penulis memulai praktik kerja magangnya secara *Work From Home* (WFH) yang dipandu oleh *Senior Graphic Designer*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA