

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Agensi menjadi salah satu hal yang familiar di bidang industri kreatif. Dalam kontribusinya sebagai sebuah perusahaan yang menyediakan jasa, agensi memiliki peran dalam membantu sebuah perusahaan atau *brand* demi mencapai suatu tujuan tertentu untuk menyelesaikan masalah yang sudah dihadapi serta memenuhi segala aspek kebutuhan pemasaran baik secara digital maupun konvensional agar dapat bersaing dan terus berkembang dengan memberikan dampak yang positif terhadap audiens yang dituju. Dalam mewujudkan hal ini, agensi memberikan solusi dengan menyediakan berbagai layanan yang umumnya terdiri dari *marketing, branding, digital campaign, social media management*, dan yang lainnya.

Terlebih di era yang sudah semakin maju melalui kehadiran teknologi canggih dan perkembangan sosial media yang begitu pesat, mayoritas sebagian besar interaksi maupun aktivitas kini sudah berbasis digital baik dalam melakukan segala bentuk kegiatan pemasaran maupun kampanye sehingga citra atau *image* dari sebuah brand penting untuk dipertahankan sesuai dengan perkembangan zaman yang ada agar hubungan atau interaksi sosial dengan para audiens yang dituju dapat tetap relevan. Melalui berbagai layanan yang disediakan oleh agensi, diharapkan dapat membantu berbagai *brand* dalam mencapai tujuan tertentu sebagai langkah untuk menangani isu yang ingin diselesaikan dengan menerapkan strategi pemasaran yang efisien dan tepat serta membangun personalitas *brand* yang kuat sehingga mampu untuk tetap bersaing di perkembangan industri yang sudah semakin kompetitif.

Berhubungan dengan peminatan yang dipilih penulis yaitu *Visual Brand Design*, penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan program kerja magang di sebuah agensi. Hal yang mendasari keputusan ini yaitu penulis ingin mengasah

dan mengembangkan kemampuan secara lebih kompeten sebagai desainer grafis khususnya di bidang desain dalam mengerjakan proyek – proyek yang berkaitan dengan *branding* maupun *digital campaign*. Keputusan ini juga didukung dengan melihat beberapa pengalaman dan reputasi yang dimiliki Dreambox dalam menangani beberapa *brand* besar seperti Milna, Xiaomi, Bunda, dan lainnya sehingga meyakini minat penulis untuk melakukan program kerja magang di agensi.

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

Maksud dan tujuan penulis mengikuti praktik kerja magang yaitu untuk mengasah ilmu serta pengetahuan yang telah didapatkan khususnya di bidang industri seni dan desain selama menjalani proses perkuliahan untuk dapat mengaplikasikan ilmu tersebut ke dalam dunia kerja sebagai seorang desainer. Selain itu program kerja magang dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

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

Dalam melaksanakan program kerja magang merdeka, penulis mengikuti beberapa alur dan ketentuan yang telah dibuat baik oleh pihak kampus dan Dreambox.

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

Skema waktu pelaksanaan praktik kerja magang di Dreambox dilaksanakan selama 5 bulan yang dimulai dari tanggal 12 Juni hingga 10 November 2023 untuk mendapatkan total waktu minimal 640 jam kerja sebagai salah satu syarat dalam mengikuti dan melaksanakan sidang akhir magang.

Dalam melakukan program kerja magang, penulis menjalani magang selama 5 hari kerja terhitung dari Senin hingga Jumat dan 8 jam kerja yang dimulai dari pukul 09.00 WIB hingga 18.00 WIB. Sistem kerja yang diberlakukan oleh Dreambox yaitu *Hybrid Working* sehingga penulis

diberikan pilihan untuk dapat melakukan WFO seminggu sekali di setiap hari kamis dan WFH untuk di luar hari kamis.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses awal pelaksanaan kerja magang dimulai dengan mengikuti pembekalan magang yang diselenggarakan oleh program studi untuk memberikan informasi penting terkait pelaksanaan dan tata cara prosedur kerja magang merdeka.

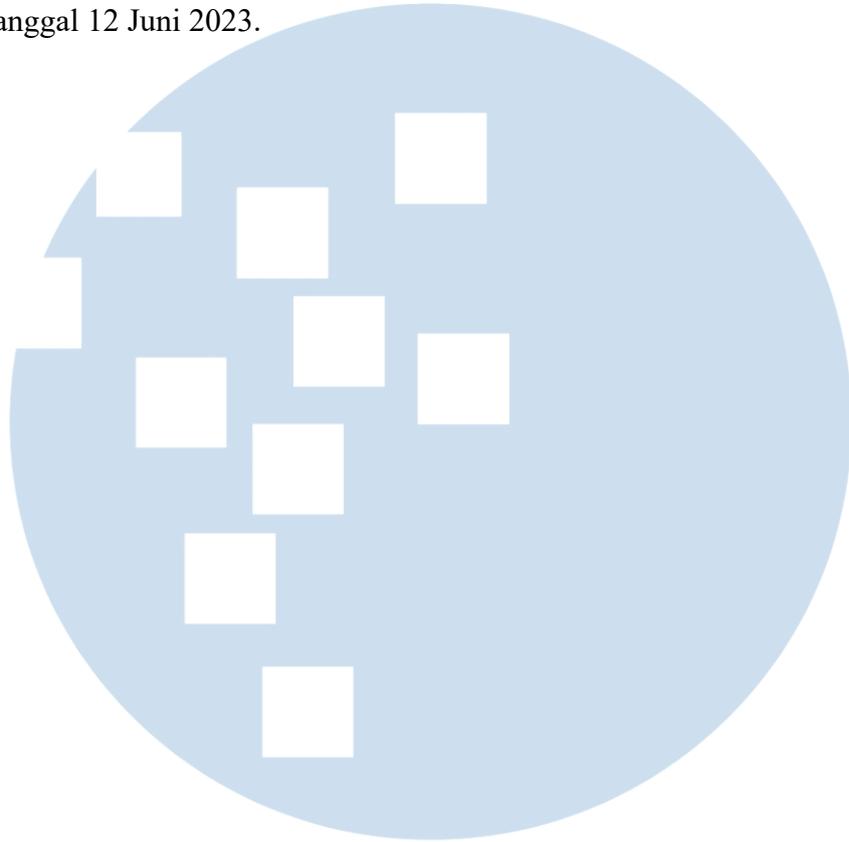
Proses berikutnya yaitu pada masa pra KRS, selain mengikuti pembekalan magang merdeka, penulis juga diwajibkan untuk melakukan bimbingan akademik bersama dengan dosen pembimbing untuk berkonsultasi terkait rencana studi yaitu dengan mengambil mata kuliah Internship Track 1 dan Pre-Final Project.

Setelah mengikuti pembekalan magang dan melakukan bimbingan akademik, penulis mencari informasi mengenai beberapa perusahaan dan agensi yang sedang membuka lowongan magang secara *online* melalui *platform* media sosial dan *website* seperti LinkedIn, Glints, Jobstreet, dan langsung mengajukan beberapa tempat magang di [website merdeka.umn.ac.id](http://website.merdeka.umn.ac.id) untuk mendapatkan persetujuan dari kordinator magang beserta kaprodi.

Setelah mendapatkan *approval* pada [website merdeka.umn.ac.id](http://website.merdeka.umn.ac.id), penulis langsung segera melamar di beberapa tempat magang yang telah diajukan sebelumnya.

Salah satu tempat magang yang dilamar yaitu Dreambox Digital Agency dengan mengajukan CV dan portfolio melalui *LinkedIn*. Setelah hampir dua minggu, penulis di hubungi oleh pihak HRD untuk melakukan sesi wawancara secara *online* via *zoom*. Dua hari kemudian, penulis dikontak lagi dengan HRD untuk melakukan sesi wawancara kedua bersama *user*. Setelah kurang lebih satu bulan, penulis dinyatakan diterima di

Dreambox Digital Agency dan mulai menjalani kerja magang terhitung dari tanggal 12 Juni 2023.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA