

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri media digital saat ini berada pada titik puncak transformasi yang belum pernah terjadi sebelumnya, didorong oleh inovasi teknologi yang pesat dan pergeseran drastis dalam perilaku konsumen. Dalam lanskap ini, konten visual telah menjadi alat yang sangat kuat untuk menarik perhatian dan membangun hubungan dengan audiens. Desain grafis, sebagai salah satu bentuk utama dari konten visual, memainkan peran yang semakin penting dalam memastikan bahwa pesan yang disampaikan oleh perusahaan tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga efektif dan berdampak. MD Media merupakan salah satu perusahaan terkemuka di industri media digital yang telah lama dikenal karena komitmennya terhadap inovasi dan kreativitas.

Perusahaan ini memiliki Divisi *Creative* yang bertanggung jawab untuk mengembangkan berbagai konten visual yang digunakan dalam kampanye pemasaran, media sosial, situs web, dan berbagai *platform* digital lainnya. Divisi ini berfungsi sebagai pusat dari aktivitas kreatif perusahaan, di mana ide-ide visual diubah menjadi realitas yang dapat dinikmati dan diapresiasi oleh audiens. Sebagai seorang mahasiswa Desain Grafis, penulis menyadari bahwa pengalaman praktis di industri yang relevan adalah kunci untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang telah penulis pelajari selama masa studi. Memilih MD Media sebagai tempat untuk melaksanakan kerja magang adalah keputusan yang didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis dan personal yang mendalam.

Pertama, reputasi MD Media sebagai pelopor dalam industri media digital menjadi daya tarik utama. Perusahaan ini dikenal karena kualitas tinggi dan inovasi yang terus-menerus dalam setiap proyek yang mereka kerjakan. Bekerja di lingkungan dengan standar tinggi seperti ini memberikan penulis kesempatan yang tak ternilai untuk belajar dari para profesional terbaik dan untuk mengadopsi praktik-praktik terbaik di industri. Penulis percaya bahwa dengan terlibat dalam proyek-proyek di MD Media, penulis akan dapat mengembangkan pemahaman

yang lebih dalam tentang dinamika industri media digital serta tuntutan dan harapan yang menyertainya.

Pengembangan keterampilan Divisi *Creative* di perusahaan ini menawarkan lingkungan yang penuh tantangan dan dinamis, yang sangat kondusif untuk mengasah keterampilan teknis dan artistik penulis. Penulis berharap dapat bekerja pada berbagai proyek yang membutuhkan penggunaan perangkat lunak desain terbaru, teknik desain grafis modern, dan pemahaman mendalam tentang tren dan preferensi pasar saat ini. Pengalaman praktis ini tidak hanya akan memperkuat keterampilan penulis tetapi juga memberikan wawasan berharga tentang bagaimana teori yang penulis pelajari di kelas dapat diterapkan dalam situasi nyata. Selain itu, pengalaman bekerja dalam tim kreatif yang terdiri dari berbagai latar belakang profesional akan memberikan wawasan yang sangat berharga tentang pentingnya kolaborasi lintas disiplin.

Penulis percaya bahwa pengalaman yang akan penulis peroleh akan memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan profesional penulis dan mempersiapkan penulis untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang sebenarnya. Melalui kerja magang ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi nyata bagi tim di Divisi *Creative* serta membawa pulang pengetahuan dan keterampilan yang akan mendukung karir penulis sebagai desainer grafis profesional. Pengalaman ini diharapkan tidak hanya memperkaya portofolio penulis tetapi juga memberikan landasan yang kuat untuk karir yang sukses dan memuaskan di industri media digital.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman praktis yang mendalam bagi mahasiswa dalam dunia kerja nyata, khususnya dalam bidang desain grafis di industri media digital. Selain itu, maksud dari kerja magang ini adalah untuk memperluas wawasan dan pengetahuan tentang proses kreatif yang terjadi di balik layar dalam industri media digital.

1. Tujuan Umum:
 - a. Belajar menghasilkan desain yang tidak hanya estetis tetapi juga komunikatif dan fungsional.

- b. Memahami alur kerja dan manajemen proyek dalam tim kreatif yang terdiri dari berbagai profesional dengan latar belakang yang berbeda.
 - c. Mengidentifikasi dan memecahkan masalah desain yang muncul dalam proyek nyata.
 - d. Mengasah *soft skill* dan *hard skill* dalam dunia kreatif.
 - e. Membangun *networking* dengan orang-orang di tempat kerja.
 - f. Mendapatkan mentor dan bimbingan dari desainer grafis senior dan profesional lainnya di perusahaan.
2. Tujuan Khusus :
- a. Mempersiapkan diri agar lebih siap dan mudah beradaptasi dengan lingkungan kerja yang sesungguhnya
 - b. Serta memberikan wawasan praktis tentang dunia kerja untuk meningkatkan kompetensi mereka sebagai calon tenaga kerja yang berkualitas.

Dengan maksud dan tujuan ini, penulis berharap kerja magang di Divisi *Creative MD Media* akan memberikan pengalaman yang komprehensif dan bermanfaat, membekali penulis dengan keterampilan, pengetahuan, dan jaringan yang diperlukan untuk berkarir sebagai desainer grafis profesional di industri media digital.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis akan menjelaskan langkah-langkah yang penulis ambil untuk sampai ke tempat magang dan memulai pengalaman magang penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

No.	Kegiatan	Tanggal
1.	Melakukan registrasi tempat magang di website Kampus Merdeka.	21 Januari 2024
2.	Melakukan <i>interview</i> bersama HRD.	22 Januari 2024
3.	Menerima surat penerimaan magang.	24 Januari 2024
4.	Melakukan Complete Registration	25 Januari 2024
5.	Mulai pelaksanaan Magang Track 1	29 Januari 2024

Tabel 1.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Jam kerja dimulai di jam 8.00 pagi hingga jam 17.00 sore. Setiap pagi diawali dengan *briefing* untuk setiap proyek dan dilanjutkan dengan mengerjakan *progress* setiap proyek tersebut hingga selesai dan *briefing* untuk proyek berikutnya. Istirahat dimulai pada pukul 12.00 hingga 13.00 WIB.