

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan jurusan desain di universitas swasta dan negeri di Indonesia mempengaruhi fenomena perkembangan dunia pendidikan. Menurut Zahra dan Priyadi (2022), Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Desain Tata Busana, dan Desain Produk adalah beberapa jurusan desain populer yang paling banyak diminati oleh siswa. Di antara jurusan-jurusan ini, Desain Komunikasi Visual rata-rata mengalami peningkatan mahasiswa setiap tahunnya. Namun, pembelajaran akademik jelas tidak cukup.

Untuk memenuhi kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan para mahasiswanya untuk berpartisipasi dalam program magang MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). Menurut situs resmi Kemdikbud, program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan sikap mereka di dunia industri dengan bekerja dan belajar secara langsung dalam sebuah proyek atau masalah. Sesuai dengan kebijakan Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa MBKM diberi kesempatan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam industri yang mereka pelajari dengan mengikuti program magang yang dilaksanakan selama 640 jam dengan pengerjaan laporan magang selama 207 jam. Hasil akhir pelaksanaan program akan dalam bentuk sebuah laporan magang yang akan melewati proses Evaluasi 1, Evaluasi 2 dan Sidang Magang. Selain itu, tujuan dari program magang MBKM adalah sebagai langkah terakhir penulis memenuhi syarat kelulusan dengan memperoleh gelar Sarjana Desain dan menyelesaikan studi Desain Komunikasi Visual.

Magang merupakan proses pembelajaran yang diberikan oleh seorang ahli pada bidangnya melalui pelaksanaan dan penyelesaian masalah nyata (Sumardiono, 2014). Rusidi (dalam Azwar, 2019) menyatakan bahwa magang juga merupakan

mata kuliah yang wajib bagi siswa untuk mempersiapkan diri untuk pekerjaan nyata. Sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual, penulis melaksanakan magang dengan menjadi seorang *graphic designer intern* di sebuah agensi kreatif bernama PT Talamalama Kreatif Indonesia.

Berdiri sejak tahun 2021, PT Talamalama Kreatif Indonesia merupakan sebuah perusahaan agensi kreatif berlokasi di daerah Sentul City, Bogor yang menawarkan jasa kreatif seperti *branding*, desain, *digital advertising*, jasa fotografi dan videografi, lainnya untuk bisnis besar dan kecil. PT Talamalama Creative Agency sudah membantu banyak bisnis lokal, seperti *TrueVine Church*, *Esther Seafood*, *Houmi App*, *Kasima Resto* dan *Kopi*, dan banyak brand lainnya terutama dengan spesialisasi mereka dalam menangani sosial media sebuah brand. Penulis tertarik untuk magang di PT Talamalama Kreatif Indonesia dikarenakan kriteria perusahaan sudah sesuai dengan syarat program magang universitas, portofolio perusahaan yang menjanjikan, dan dibandingkan dengan perusahaan tradisional, budaya agensi kreatif yang umumnya lebih fleksibel, kolaboratif, serta menawarkan jasa desain yang beragam dan variatif.

Dengan melakukan kerja magang, penulis ingin meningkatkan kemampuan dan pengalaman dengan memecahkan permasalahan nyata dalam desain melalui penerapan ilmu yang telah diperoleh selama melaksanakan kuliah 7 semester di Universitas Multimedia Nusantara lalu mengimplementasikannya ke dalam praktik kerja magang di PT Talamalama Kreatif Indonesia. Harapan penulis setelah melaksanakan program magang adalah dapat memperoleh keterampilan komunikasi, koneksi, kerja sama, dan peningkatan kemampuan desain dalam lingkungan yang profesional dan dinamis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memiliki beberapa maksud dan tujuan adanya pelaksanaan kerja magang di PT Talamalama Kreatif Indonesia dengan posisi sebagai *graphic designer intern*. Maksud dan tujuan tersebut merupakan motivasi dan harapan penulis di PT Talamalama Kreatif Indonesia agar dapat berkembang menjadi lebih baik dalam industri kreatif terutama dalam dunia yang lebih profesional.

Maksud dari pelaksanaan kegiatan kerja magang PT Talamalama Kreatif Indonesia adalah agar penulis bisa mendapatkan pekerjaan sebagai *graphic designer* profesional di dunia kerja. Penulis tertarik untuk magang di perusahaan tersebut dikarenakan perusahaan sudah memiliki banyak pengalaman dalam menangani klien dari berbagai bidang industri. Selain itu, penulis berharap dapat memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam bidang kreatif. Penulis juga berharap perusahaan dapat memberikan wawasan yang berharga mengenai praktik industri serta memperkenalkan pada berbagai aspek pekerjaan di dunia profesional. Penulis optimis bahwa pengalaman ini akan membantu menjadi seorang profesional yang lebih kompeten dan efektif di masa yang akan datang.

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang di PT Talamalama Kreatif Indonesia dengan posisi sebagai *graphic designer intern* adalah untuk memenuhi beberapa aspek penting dalam pengembangan profesional dan akademik penulis. Magang ini diharapkan dapat memberikan kesempatan yang signifikan untuk menerapkan pengetahuan teoritis yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik nyata di industri kreatif. Berikut adalah tujuan-tujuan spesifik yang ingin dicapai melalui pengalaman magang ini:

1. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menerapkan teori dan konsep yang dipelajari di bangku kuliah ke dalam situasi kerja yang sebenarnya di bidang kreatif.
3. Mengembangkan keterampilan dan kemampuan desain grafis, multimedia, atau animasi yang dibutuhkan di dunia kerja.
4. Meningkatkan skill lain diluar kemampuan desain, seperti *time management*, beradaptasi, serta bisa bekerja baik secara individu maupun dalam sebuah tim.
5. Memahami budaya kerja dan lingkungan profesional di industri kreatif.
6. Membangun jaringan profesional dan koneksi dengan desainer maupun ahli lainnya di industri.

7. Meningkatkan peluang kerja setelah lulus.

Dengan mencapai tujuan-tujuan tersebut, penulis berharap dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan secara komprehensif, baik dalam hal desain grafis maupun aspek-aspek lain yang relevan dengan dunia kerja profesional. Pengalaman ini diharapkan akan menjadi fondasi yang kuat untuk karir penulis di masa depan, memberikan kepercayaan diri serta kemampuan untuk bersaing di industri kreatif yang semakin kompetitif.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dengan bobot 20 SKS dilakukan selama 640 jam dengan pembuatan laporan selama 207 jam, sesuai prosedur dan syarat program magang MBKM Universitas Multimedia Nusantara. Adapun beberapa kriteria dari Universitas Multimedia Nusantara yang harus diikuti oleh penulis mengenai perusahaan yang dapat dijadikan sebagai tempat kerja magang. Selain kriteria universitas, penulis juga harus mengikuti prosedur pelaksanaan kerja dan peraturan perusahaan PT Talamalama Kreatif Indonesia sesuai dengan kontrak kerja magang yang telah disepakati.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang di PT Talamalama Kreatif Indonesia akan dilaksanakan selama 6 bulan, mulai dari tanggal 2 Januari 2024 dan berakhir di tanggal 2 Juni 2024. Ketentuan hari dan jam kerja dari perusahaan adalah setiap hari Senin sampai Jumat dari pukul 08.00–17.00 WIB dan sudah terpotong jam istirahat selama 1 jam secara otomatis dari sistem website merdeka.umn.ac.id, sehingga total jam kerja per harinya adalah 8 jam.

Meski adanya jam kerja secara tetap, namun jam kerja PT Talamalama Kreatif Indonesia fleksibel menyesuaikan *deadline* konten setiap harinya yang tercantum di aplikasi Asana. Pelaksanaan kerja magang di PT Talamalama Kreatif Indonesia sebagian besar dilakukan secara *Work From Home* (WFH), namun tidak menutup kemungkinan penulis juga dapat melaksanakan kerja magang secara *Work From Office* (WFO) jika ada peran

penulis yang dibutuhkan oleh perusahaan yang mengharuskan penulis untuk datang ke kantor, seperti *shooting* konten. Selain itu, ada juga *weekly meeting* perusahaan yang dilakukan setiap 2 minggu sekali melalui *Google Meet* untuk mengetahui hasil kerja setiap divisi selama 2 minggu.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang diawali dengan penulis melakukan Pra KRS pada tanggal 26 Oktober 2023 dengan memilih Internship Track 1 untuk pelaksanaan kegiatan perkuliahan semester genap 2023/2024. Disaat sedang mempersiapkan tugas akhir, penulis lalu mulai mencari tempat kerja magang melalui *LinkedIn* dan akun-akun *Instagram* yang sedang membuka lowongan kerja dengan posisi *graphic designer intern* pada semester 7. Seiring mencari lowongan kerja, penulis juga menyusun dan mempersiapkan berkas-berkas dan data yang diperlukan untuk melamar seperti *curriculum vitae* (CV) dan portofolio yang akan dikirimkan ke perusaha-perusahaan.

Penulis lalu menghadiri pembekalan magang DKV semester genap 2023/2024 pada hari Jumat tanggal 10 November 2023 untuk memperoleh informasi seputar prosedur dan syarat kerja magang yang akan dilaksanakan secara detail dan lengkap. Pembekalan magang dilakukan pada pukul 09.00–12.00 WIB di *Function Hall* Gedung A Lt.1 secara tatap muka. Setelah mendapatkan informasi mengenai prosedur dan syarat kerja magang, lalu penulis melakukan langkah awal dengan mengajukan nama perusahaan ke website merdeka UMN untuk melakukan proses registrasi dan melalui proses verifikasi pemenuhan kriteria-kriteria perusahaan menurut universitas oleh koordinator magang.

Setelah kurang lebih 2 minggu setelah pengajuan nama perusahaan ke *website* merdeka, PT Talamalama Kreatif Indonesia mendapatkan persetujuan oleh pihak universitas untuk dijadikan tempat praktik kerja magang. Penulis lalu mengunduh *cover letter* (surat pengantar magang

MBKM 01) yang telah diunggah oleh pihak universitas di *website* merdeka UMN untuk dikirimkan ke perusahaan. Sesuai dengan lowongan pekerjaan yang telah diunggah oleh *Instagram* PT Talamalama Kreatif Indonesia yaitu @talamalama di *Instagram Story* mereka, penulis lalu mengajukan lamaran pekerjaan melalui *email* dengan mencantumkan CV, portofolio, dan *cover letter* dari pihak universitas untuk perusahaan. Setelah mengirim email ke perusahaan, penulis lalu mendapat balasan email dari PT Talamalama Kreatif Indonesia pada tanggal 13 Desember 2023 untuk melanjutkan proses rekrutmen ke tahapan selanjutnya, yaitu desain tes. Penulis diberi waktu dua hari setelah email balasan tersebut untuk menyelesaikan desain tes, namun penulis telah menyelesaikan desain sebelum *deadline* sehingga penulis mengirimkannya kembali pada tanggal 14 Desember 2023.

Pada tanggal 15 Desember 2023, penulis diundang untuk melakukan wawancara *online* dengan MV selaku *Chief Executive Officer* (CEO) PT Talamalama Kreatif Indonesia dan DGI selaku *Chief Operating Officer* (COO) PT Talamalama Kreatif Indonesia melalui *Google Meet* pada pukul 14.00 WIB sampai dengan selesai. Keesokan harinya pada tanggal 16 Desember 2023 pukul 09.00 WIB, pihak perusahaan mengumumkan hasil wawancara dan penerimaan posisi penulis sebagai *graphic designer intern* di PT Talamalama Kreatif Indonesia melalui *WhatsApp*. Penulis lalu dikabarkan akan segera dihubungi oleh *legal officer* perusahaan untuk menandatangani kontrak kerja magang.

Setelah diterima oleh perusahaan, penulis lalu mengunggah file *acceptance letter* ke *website* merdeka UMN pada bagian *Complete Registration* untuk mendapatkan Form MBKM 02. Dengan mengisi *form* ini, penulis dapat mengisi *Daily Task* yang digunakan untuk memberikan keterangan mengenai jam kerja dan pekerjaan yang dilakukan di hari tersebut. *Daily Task* lalu akan disetujui oleh supervisor magang agar bisa terdata sebagai jam kerja yang telah ditempuh untuk pelaksanaan kerja magang.

Penulis menghadiri *Meeting Onboarding* pada tanggal 22 Desember 2023 untuk mengetahui informasi seputar posisi pekerjaan dan tugas-tugas yang akan diberikan dan dilakukan kepada penulis selama kerja magang sebagai *graphic designer intern* di PT Talamalama Kreatif Indonesia. Penulis ditugaskan untuk menangani 3 brand tetap, yaitu Kasima Resto dan Kopi, GBI Rayon 7, dan *Up! Coffee*. Namun, tidak menutup kemungkinan penulis bisa mendapatkan projek tambahan diluar brand tetap yang telah ditugaskan untuk penulis. Penulis juga dijelaskan mengenai fasilitas-fasilitas yang akan digunakan perusahaan selama bekerja, seperti *Google Mail*, *Google Calender*, *Asana* dan *WhatsApp* untuk saling komunikasi baik antara sesama anggota divisi kreatif maupun dengan tim dari divisi lainnya. Ada juga fasilitas tambahan untuk divisi kreatif yang disediakan oleh perusahaan seperti *Canva Premium*, *Freepik*, dan *Envato Elements*.

Pada tanggal 18–19 Januari 2024 pukul 11.00 WIB, penulis melaksanakan KRS, diikuti dengan pengumuman daftar dosen pembimbing yang dikirimkan oleh admin FSD UMN melalui email pada tanggal 30 Januari 2024. Penulis mendapatkan Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A. sebagai dosen pembimbing magang. Bimbingan perdana dilakukan via *Zoom Meeting* pada hari Kamis tanggal 1 Februari 2024 pukul 13.00–14.00 WIB. Bimbingan berisi perkenalan diri setiap mahasiswa yang merupakan anak bimbingan Ibu Fonita, membahas seputar syarat-syarat dan prosedur pelaksanaan pekerjaan magang, penetapan pelaksanaan jadwal bimbingan yang akan dilakukan 2 minggu sekali di setiap hari Kamis pukul 12.30 WIB, prosedur penulisan laporan, beserta target laporan untuk bimbingan selanjutnya. *Update* progress mengenai laporan magang akan dibahas dan diberikan komentar di setiap pertemuan bimbingan dan hasil dari bimbingan akan dimasukkan ke dalam *counseling session* pada *website* merdeka UMN.

Setelah melakukan briefing tugas dan tanggung jawab pekerjaan, penulis lalu memulai hari pertama pelaksanaan kerja magang pada tanggal 2 Januari 2024. Alur prosedur pelaksanaan biasanya dimulai dengan *content*

creator memberikan *content plan* kepada klien melalui grup bersama klien dengan pihak PT Talamalama Kreatif Indonesia via *WhatsApp*. Jika dari pihak klien sudah setuju, maka *content plan* tersebut akan diteruskan ke *graphic designer* dengan *briefing* konten yang akan diberikan melalui aplikasi *Asana*. Setelah mendapat *briefing*, *graphic designer* akan mengerjakan tugas desain sesuai dengan instruksi di *Asana*. Jika desain sudah selesai, maka desain tersebut akan diunggah ke card *briefing* konten yang tertera pada *Asana*, lalu diteruskan oleh *content creator* ke klien via *WhatsApp* untuk menunggu hasil revisi dan *approval* dari klien.

