

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada masa kini menunjukkan pertumbuhan yang signifikan, khususnya dalam sektor perbankan. Perbankan digital merupakan sistem layanan perbankan yang dilakukan secara elektronik, dimana informasi pelanggan dimanfaatkan secara optimal untuk menyediakan layanan yang lebih efisien, sederhana, dan disesuaikan dengan preferensi pelanggan (*customer experience*). Dalam konteks ini, penting untuk memastikan bahwa pelanggan dapat melakukan transaksi secara mandiri dengan memperhatikan aspek keamanan yang sangat krusial. SeaBank, sebagai salah satu lembaga keuangan digital di Indonesia, turut aktif menerapkan strategi pemasaran digital.

SeaBank menekankan dua aspek utama dalam pemasaran digitalnya, yaitu melalui platform sosial media dan kampanye khusus. Di platform sosial media seperti Instagram, Facebook, X, dan TikTok, SeaBank menghadirkan konten promosi dan acara *giveaway* untuk memperluas kesadaran merek, meningkatkan keterlibatan pengguna, serta memperbaiki pendekatan target dan memperkuat kepercayaan serta kredibilitas merek. Sementara itu, dalam kampanye khususnya, SeaBank menggunakan aplikasi Shopee dan platform aplikasinya sendiri untuk menampilkan iklan di dalam banner aplikasi. Dalam proses pembuatan konten pemasaran ini, desainer grafis atau tim kreatif memegang peranan penting.

Peran desainer grafis atau tim kreatif meliputi pembuatan desain untuk konten sosial media seperti promosi, *giveaway*, dan edukasi, serta desain untuk kampanye seperti *banner* dan infografis yang berfungsi sebagai media informasi bagi pengguna. Dengan pertimbangan ini, penulis memilih untuk menjalani magang di SeaBank. Pengalaman magang merupakan fondasi yang penting bagi mahasiswa dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja. Melalui mata kuliah MBKM Internship track 1, mahasiswa diberikan kesempatan untuk memilih perusahaan

yang sesuai dengan minat dan bidang studi mereka, dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan yang tepat, meningkatkan disiplin, serta tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang ini memiliki maksud dan tujuan berupa:

- 1) Memenuhi salah satu persyaratan kelulusan yaitu menyelesaikan program MBKM Internship Track 1 dalam program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Multimedia Nusantara (UMN).
- 2) Mengaplikasikan dan meningkatkan pemahaman yang telah diperoleh selama studi di program Desain Komunikasi Visual (DKV) ke dalam konteks profesional di industri kreatif.
- 3) Mengembangkan kemampuan kreatif, inovatif, dan adaptif dalam lingkungan kerja nyata di sektor perbankan melalui pelaksanaan praktik kerja magang.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah detail waktu kerja magang beserta prosedur pelaksanaan magang dalam memenuhi program MBKM Internship Track 1:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) telah menetapkan syarat-syarat terkait waktu kerja dalam program MBKM Internship Track 1, yang setara dengan 640 jam atau 20 SKS. Kesepakatan ini telah disetujui oleh pihak perusahaan terkait. Penulis telah menyetujui kontrak magang selama periode 6 bulan, dimulai dari tanggal 11 Desember 2023 hingga 11 Juni 2024, yang memenuhi ketentuan program MBKM Internship Track 1.

Dalam peran magangnya di divisi *marketing* atau pemasaran, penulis menempati posisi sebagai desainer grafis atau tim kreatif SeaBank Indonesia. Selama 3 bulan pertama, penulis bertugas di tim media sosial, diikuti dengan 3 bulan berikutnya yang akan dihabiskan di tim *campaign*. Pola waktu kerja yang diatur adalah 5 hari dalam seminggu, mulai dari hari Senin hingga

Jumat, dengan 2 hari di antaranya dilakukan di kantor (*Work From Office/WFO*) pada hari Senin dan Rabu di Gama Tower, Kuningan, Jakarta Selatan, sedangkan sisanya dilakukan dari rumah (*Work From Home/WFH*).

Setiap hari kerja memiliki durasi 8 jam, dimulai dari pukul 09.30 hingga 18.30. Selama menjalani program magang, penulis akan mendapat bimbingan dari *supervisor* Yehezkiel Ryan Aldo (*Creative Director* SeaBank). *Supervisor* memiliki tanggung jawab untuk memantau dan menilai kinerja penulis selama periode magang.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah langkah-langkah prosedural yang telah dilakukan oleh penulis, dimulai dari pengajuan permohonan magang, pengiriman lamaran, penerimaan panggilan, pelaksanaan wawancara dan tes, hingga dimulainya pekerjaan magang:

1. Penulis mengikuti sesi pembekalan magang yang diselenggarakan di Function Hall UMN Gedung A, lantai 1, pada tanggal 10 November 2023.
2. Setelah mengikuti sesi pembekalan magang di bulan November 2023, penulis mulai menginisiasi pencarian dan pengajuan lamaran di berbagai perusahaan sebagai bagian dari persiapan untuk menjalani magang pada semester 8 mendatang.
3. Penulis telah mengajukan beberapa nama perusahaan yang diakses melalui website merdeka.umn.ac.id sampai mendapatkan persetujuan atau approval dari tim dosen koordinator magang
4. Mengunduh cover letter yang tersedia (MBKM 01) di website merdeka.umn.ac.id.
5. Pada 16 November 2023 penulis mendapatkan tawaran untuk melakukan *HR Interview* di SeaBank.
6. Setelah melewati tahap *HR Interview* di tanggal 17 November 2023, penulis kemudian diberikan tugas *interview* berupa desain dua konten dalam waktu 24 jam.

7. Berhasil melewati tahap berikut, penulis selanjutnya diundang untuk tahap *User Interview* di tanggal 27 November, yakni wawancara dengan 2 *Lead Graphic Designers SeaBank*.
8. Dua hari setelahnya, penulis diberitahu bahwa penawaran tersebut diterima, dan penulis dijadwalkan untuk bergabung pada tanggal 11 Desember 2023. Penulis kemudian menerima surat kontrak kerja (sampai 11 Juni 2024) dan formulir data diri untuk keperluan administratif identitas sebagai karyawan magang.
9. Setelah melengkapi semua dokumen yang diperlukan, penulis memulai pekerjaan di kantor (*Work From Office/WFO*) pada hari Senin, 11 Desember 2023, di Gama Tower, Kuningan, Jakarta Selatan. Pada hari pertama, penulis disediakan aset kantor seperti laptop dan *merchandise* perlengkapan kerja lainnya untuk mendukung pelaksanaan magang.

