

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang MBKM merupakan salah satu program di Universitas Multimedia Nusantara yang wajib dilaksanakan bagi mahasiswa semester akhir. Program magang memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa agar bisa mendapatkan gambaran sebelum masuk ke dunia kerja. Program ini dijalani mahasiswa selama 1 semester atau dalam kurun waktu 6 bulan dengan total 640 jam. Penulis memilih CV AITI Solusi Kreatif sebagai perusahaan yang dituju dalam melaksanakan program magang ini.

Teknik pemasaran merupakan sebuah hal yang penting yang digunakan oleh bisnis untuk meningkatkan usahanya. Pada era digital, pemasaran yang efektif untuk digunakan adalah pemasaran digital melalui media sosial. *Digital marketing* atau bisa disebut pemasaran digital merupakan strategi pemasaran modern yang memanfaatkan berbagai platform online seperti media sosial, *website*, dan *email*, untuk menjangkau target audiens yang luas (Chakti, 2019). Pemasaran digital digunakan dengan tujuan untuk mempromosikan produk atau jasa kepada calon konsumen. *Digital marketing* memiliki beberapa manfaat yakni menghubungkan bisnis langsung dengan konsumen di internet, dapat menghasilkan penjualan yang tinggi, lebih hemat, dan menjaga posisi bisnis terhadap pesaing (Rachmadi, 2020).

CV AITI Solusi Kreatif (AITI Media) adalah sebuah agensi pemasaran digital yang bertujuan untuk mencapai hasil pemasaran yang positif dan optimis bagi klien mereka. Didirikan pada tahun 2018 oleh Jorgi Purnomo dan Alfiana Pontoh, agensi ini berlokasi di Bali, Indonesia, dan pada tahun 2021, AITI Media memperluas bisnisnya dengan membuka cabang di Jakarta. AITI Media menyediakan solusi kreatif untuk memberdayakan klien mereka. Portofolio layanan AITI Media mencakup *social media marketing*, *KOL management*, *digital content creator*, *branding & business strategy*, *design on demand*, dan *event activation*.

Desain grafis merupakan salah satu komunikasi visual yang menggunakan elemen seperti gambar, tipografi, dan warna untuk menyampaikan suatu pesan. Desain grafis sebagai sebuah bentuk komunikasi visual yang kompleks (Purnomo, 2020). Penulis tertarik untuk menjalankan kegiatan magang di AITI Media sebagai desainer grafis karena merupakan sebuah peluang untuk mengembangkan keterampilan *hard skill* dalam merancang sebuah desain dan *soft skill* dalam bekerja dalam tim. Penulis bertugas untuk merancang desain promosi di media sosial para *brand*. Media sosial adalah sebuah media online yang beroperasi dengan bantuan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dua arah, atau dapat disebut interaktif (Nabila et al., 2020). Selain itu, media sosial juga digunakan para lini bisnis untuk memasarkan produk atau jasa yang dimiliki.

Dengan lingkungan kerja yang kreatif, penulis dapat belajar dari tim yang berpengalaman dan profesional. Melihat keberhasilan AITI Media dalam membantu klien mencapai tujuan bisnis melalui pemasaran digital, penulis tertarik untuk berkontribusi sebagai desainer grafis magang dan berperan aktif dalam membantu klien meningkatkan *engagement* di media sosial

1.2 Tujuan Magang

Sebagai bagian dari kurikulum Universitas Multimedia Nusantara, program magang merupakan salah satu persyaratan kelulusan yang dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman kerja nyata. Dengan mengikuti program magang di AITI Media, penulis bertujuan untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari dalam bidang Desain Komunikasi Visual ke dalam proyek nyata di industri kreatif, serta mengembangkan keterampilan desain grafis, khususnya dalam pembuatan desain media sosial. Tujuan yang diharapkan penulis, yakni sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman bekerja sebagai desainer grafis di CV AITI Solusi Kreatif.

2. Mengaplikasikan pengetahuan penulis yang didapatkan dari masa perkuliahan mengenai desain komunikasi visual di CV AITI Solusi Kreatif.
3. Meningkatkan kemampuan bekerja dan berkomunikasi dalam sebuah tim di CV AITI Solusi Kreatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Sesuai dengan persyaratan program magang yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis melaksanakan kegiatan magang di AITI Media. Melalui kesepakatan dengan pihak HRD, penulis menjalankan skema dan program magang dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Sesuai dengan kontrak magang yang telah disepakati penulis dengan perusahaan, dan juga sesuai dengan ketentuan Universitas Multimedia Nusantara, penulis melaksanakan 640 jam kerja atau selama 6 bulan. Penulis bekerja 5 hari selama seminggu, dari hari Senin - Jumat secara *hybrid*, dan wajib *work from office* satu sampai 2 hari dalam seminggu. Penulis bekerja secara *on-site* di kantor AITI Media Jakarta yang bertempat di Ruko Melody, Jl. Melody 2 No. 32-33 Gading Serpong, Kab. Tangerang, Banten. Masa perjanjian kerja sama magang penulis dengan AITI Media berlaku efektif mulai tanggal 1 Juli 2024 dan berakhir pada tanggal 31 Desember 2024.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis telah menjalani serangkaian proses seleksi sebelum resmi melakukan praktek kerja magang di AITI Media yang meliputi pengajuan permohonan magang, melamar ke tempat magang, tahap wawancara dan tes, hingga akhirnya dinyatakan lolos dan muali bekerja. Berikut adalah prosedur yang penulis lewati:

1. Mencari informasi mengenai program magang melalui berbagai media.

2. Mengajukan daftar perusahaan yang menjadi target magang ke situs web Merdeka untuk dilakukan verifikasi dan persetujuan.
3. Mengajukan permohonan magang kepada perusahaan dengan melampirkan surat lamaran (MBKM-01) yang telah disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mendapatkan panggilan wawancara dengan HRD AITI Media Jakarta pada tanggal 4 Juni 2024 pukul 14:00 WIB.
5. Mendapatkan tugas singkat untuk dikerjakan penulis sebagai syarat dalam proses rekrutmen perusahaan.
6. Mengerjakan dan menyelesaikan *assignment* serta mengumpulkannya kepada perusahaan.
7. Mendapatkan panggilan wawancara kedua dengan supervisor pada tanggal 7 Juni 2024 pukul 11:00 WIB.
8. Melakukan tanda tangan kontrak kerja magang pada tanggal 8 Juni 2024 dan melakukan konfirmasi penerimaan magang pada situs Merdeka dengan mengisi formulir MBKM-02 yang merupakan kartu magang resmi dari Universitas Multimedia Nusantara.
9. Melakukan praktek kerja magang perdana pada tanggal 1 Juli 2024 secara *work from office*.
10. Melakukan praktek kerja magang berikutnya secara *work from home* dengan mendapatkan *brief* dari supervisor dan client. Penulis kemudian mengasistensikan hasil desain kepada supervisor dan melakukan revisi jika diperlukan.
11. Mengisi *daily task* melalui situs Merdeka (MBKM-03)