

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis merupakan aktivitas yang melibatkan produksi dan penjualan barang maupun jasa yang bermanfaat dengan tujuan menghasilkan keuntungan dari konsumen (Marcel, 2023). Berbisnis menjadi salah satu cara yang dapat menghasilkan keuntungan dengan jumlah tidak sedikit (Tempo.co, 2023). Indonesia mempunyai beberapa pengusaha kaya dengan bisnis yang besar. Contoh pebisnis sukses berkat bisnis yang mereka miliki adalah Robert Budi Hartono sebagai pemilik Djarum dan pemegang saham terbesar BCA, serta Anthony Salim sebagai pemilik Indomie (Fauziyah, 2023).

Seorang pebisnis tidak bisa langsung mencapai kesuksesan dari awal mereka merintis. Sebuah bisnis membutuhkan promosi serta pemasaran yang tepat agar produk yang ditawarkan dapat terjual dengan baik. Pemasaran dengan analisis yang setimpal dengan keinginan target pasar dapat membuat bisnis tersebut terhindar dari kerugian (Universitas Indonesia, 2024). Pada masa ini, salah satu strategi promosi dilakukan melalui sosial media untuk mempermudah interaksi dengan konsumen (OCBC NISP, 2023). Hal ini diperkuat dengan data Januari 2024 milik *We Are Social* dan *Hootsuite* yang mencantumkan bahwa sebanyak 62,3% populasi di dunia telah menggunakan media sosial (Rizaty, 2024). Sebanyak 73,7% dari penduduk Indonesia juga telah menggunakan sosial media (Panggabean, 2024).

AIMCO mempromosikan sosial media sebagai salah satu sarana pemasaran dari bisnis klien. AIMCO Global Bisnis Indonesia adalah perusahaan induk MetroTV di Singapura (AIMCO Global Business Indonesia, n.d.). AIMCO Global Bisnis Indonesia berada di bawah naungan *AIMCO Group*, di mana *AIMCO Group* berfokus pada investasi, distribusi, dan pariwisata. Tujuan utama perusahaan tersebut adalah mengayomi klien luar negeri untuk membuka lowongan bisnis di Indonesia. Dalam prosesnya, peran seorang desainer grafis dibutuhkan untuk

menciptakan karya visual yang nyaman di mata dan dapat mengkomunikasikan tujuan utama dari pesan pemasaran (Kalla Institute, 2024). Karya yang diciptakan juga beragam, yaitu berupa desain sosial media, desain *itinerary*, desain maskot, dan lain sebagainya. Melalui program MBKM magang *Track 1*, penulis sebagai pekerja magang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi perancangan karya visual yang disesuaikan dengan *target audience* serta kebutuhan dari berbagai macam klien.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan magang yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Salah satu syarat yang ditetapkan Universitas Multimedia Nusantara untuk menyelesaikan program MBKM magang *Track 1*.
2. Sarana mengasah kemampuan *softskill* maupun *hardskill* untuk berkembang melalui pengalaman mengenai profesi sebagai *designer* yang diterapkan berdasarkan dunia kerja secara nyata.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Waktu pelaksanaan magang tergantung pada proyek yang sedang tersedia karena penulis bekerja secara *hybrid*. Sebagian besar waktunya digunakan untuk *work from home*. Penulis hanya akan *work from office* apabila ada rapat yang harus dihadiri. Jam kerja dimulai pada pukul 9 pagi apabila ada rapat pagi yang harus dihadiri, namun jam tersebut tidak selalu menentu karena rapat juga bisa diselenggarakan pada sore hari, tergantung panggilan dari perusahaan.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Magang dimulai sejak bulan 1 Agustus 2024 dan akan berakhir pada 18 Desember 2024, dengan minimal waktu yang ditempuh adalah sebanyak 640 jam. Ketentuan kerja yang disepakati adalah *hybrid*, di mana penulis lebih banyak *work from home* dan hanya akan *work from office* apabila rapat diselenggarakan. Jam kerja yang dilakukan juga berdasarkan proyek yang

diberikan beserta dengan masa *update*-nya, karena proyek tersebut membutuhkan pembahasan antara bos dengan klien yang bersangkutan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur magang dimulai dengan sesi pembekalan magang di Universitas Multimedia Nusantara. Setelah itu, pencarian magang dimulai dengan mempromosikan diri sendiri melalui LinkedIn. Tidak hanya itu, penulis juga meminta bantuan kepada keluarga dan teman-teman untuk membantu menginformasikan apabila mereka mengetahui adanya lowongan pekerjaan yang dapat diambil oleh penulis. AIMCO merupakan salah satu perusahaan yang direkomendasikan oleh kenalan. Setelah pengajuan izin melamar ke perusahaan kepada pihak Universitas Multimedia Nusantara dan izin tersebut diterima, penulis berhasil lolos ke tahap wawancara serta diterima sebagai peserta magang di AIMCO Global Bisnis Indonesia. Proses pelamaran berakhir dengan *acceptance letter* yang dikirimkan perusahaan untuk mulai bekerja pada awal bulan Agustus 2024.

