

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan era digital yang semakin maju, secara kita sadari maupun tidak sadari mampu mengubah pola interaksi manusia, dan dengan tidak langsung mendekatkan hubungan antara kegiatan manusia sehari-hari dengan teknologi. Generasi saat ini mengintegrasikan teknologi ke dalam gaya hidup mereka secara signifikan, yang mana membantu mereka dalam berbagai aspek kehidupan, sebagai contohnya komunikasi, pembelajaran, hiburan hingga pemasaran dan lainnya. Kerap tumbuh berdekatan dengan sosial media, mereka memanfaatkan platform populer seperti Instagram, Tiktok, X dan Youtube sebagai sarana berinteraksi dan berbagi informasi. Dengan menggunakan sosial media, perusahaan dapat mengenal audiens secara mendalam dengan mencari informasi mengenai apa yang disukai, apa yang tidak disukai, dan apa yang membuat audiens terlibat. Dengan demikian, perusahaan dapat membangun strategi pada promosi produk atau jasa sesuai kebutuhan target pasar. Langkah selanjutnya, perusahaan dapat menentukan bahasa yang tepat digunakan dalam pembuatan dan penyajian konten yang relevan.

Aidia memiliki misi yaitu menjadi wadah komunikasi dan sosialisasi antara desainer, antara lembaga, dalam lingkup nasional maupun internasional. Oleh karena itu, tujuan dari dibangunnya media sosial pada asosiasi ini adalah agar terwujudnya kolaborasi pada pihak-pihak tersebut. Namun, Aidia juga ingin berkontribusi dalam meningkatkan kualitas hidup yang mana menargetkan khalayak yang lebih luas. Dengan kata lain, proyek maupun konten yang diberikan Aidia bersifat eksklusif, yaitu tidak hanya meliputi profesional namun mencakup non-profesional juga.

Pada pengarahannya bersama dengan tim dan *staff* Aidia, terdapat beberapa program kerja yang disampaikan oleh Tyas Ajeng Nastiti selaku deputi Hubungan Masyarakat. Melalui arahan beliau, Aidia ingin merapikan dan mengaktifkan akun-

akun sosial media khususnya, *Instagram*. Hal ini sejalan dengan visi dan misi Aidia yakni asosiasi profesional yang mewadahi bagi desainer pembelajaran (*lifelong-learning designer*) pada penciptaan nilai, pengembangan pola dan penciptaan desain dalam ranah pendidikan maupun industri. Dengan demikian, melalui platform media sosial dapat mewujudkan misi tersebut dengan memberikan konten berupa edukasi, fakta, *tips & trick* dan sebagainya. Yang kemudian dapat dilihat tidak hanya desainer tetapi masyarakat umum yang tertarik akan desain.

Waktu masa perkuliahan, penulis telah mengikuti mata kuliah Collateral Media dan VCD (*Visual Communication Design*). Dengan ilmu itu, penulis ingin menggunakan kesempatan magang ini untuk mempraktekkan langsung ke proyek-proyek nyata. Pada praktik kerja magang yang dilaksanakan di Aidia, penulis berkesempatan menduduki posisi sebagai *Junior Graphic Designer Intern*. Asosiasi ini merupakan transformasi dari Forum Desain Grafis Indonesia (FDGI), lalu kemudian dideklarasikan pada tanggal 18 Maret 2015 dan hingga saat ini dikenal dengan Aidia (Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia). Melihat profesionalisme dan jangka karir anggotanya yang sudah lama menggeluti industri kreatif, penulis merasakan potensi yang besar untuk menyerap sebanyak-banyaknya pengalaman praktik serta wawasan yang berharga dalam berbagai aspek desain grafis. Oleh sebab itu, penulis memilih Aidia dengan ekspektasi selama praktik kerja magang penulis dapat berkontribusi dalam menciptakan desain yang tidak hanya estetis tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan dan tujuan klien.

1.2 Tujuan Magang

Adapun pelaksanaan Praktik Kerja Magang, terdapat tujuan yang hendak dicapai, yakni:

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan yang wajib dilakukan penulis untuk memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Memperluas wawasan dan meningkatkan kualitas diri, sehingga siap beradaptasi dan berkontribusi di industri dan dapat melebarkan karier di masa mendatang.

3. Mendapatkan pengalaman bekerja dan berhubungan langsung dengan komunitas dan rekan-rekan di tempat kerja.

Dengan begitu, dalam pelaksanaan praktik kerja magang diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoritis yang dipelajari selama mengampu pendidikan sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, dan penerapannya di dunia nyata.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Berdasarkan Panduan MBKM Internship Track 1 dan Program Studi, Universitas Multimedia Nusantara memberikan kewajiban bagi mahasiswa untuk menjalankan proses kerja selama 640 jam kerja yang setara dengan 20 SKS dan mengikuti bimbingan selama 207 jam bersama *advisor* atau dosen pembimbing.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pada periode magang ini, penulis berkesempatan menjadi *Junior Graphic Designer* di Aidia, Jakarta selama 4 bulan atau 80 hari kerja, terhitung dari tanggal 2 September s.d 20 Desember 2024. Dalam satu minggu, penulis bekerja selama 5 hari, dengan pembagian sistem jam kerja, yakni 3 hari *wfo* (*work from office*) dan 2 hari lainnya *wfh* (*work from home*). Dengan ketetapan tersebut maka, hari Senin-Rabu pekerjaan dilakukan secara *wfo*, dimulai dari jam 08.00 WIB hingga 17.00 WIB dan hari Kamis-Jum'at pekerjaan dilakukan secara *wfh*, dimulai dari jam 08.00-17.00 WIB.

Selama magang, penulis bekerja dibawah deputi-deputi beserta arahan ketua dan sekjen Aidia. Adapun untuk mengkoordinasi dalam pembagian pekerjaan atau *job desk* terdapat alur kerja. Penulis diberikan briefing oleh supervisor lapangan mengenai proyek yang sedang atau akan dikerjakan oleh perusahaan. Kemudian penulis akan mengajukan beberapa alternatif desain kepada supervisor, supervisor juga akan memberikan masukan kepada setiap desain yang penulis buat. Dari masukan tersebut, penulis akan selalu melakukan revisi terhadap desain desain yang penulis

buat, hingga pada akhirnya disetujui oleh supervisor. Desain yang terpilih merupakan desain finalisasi, yang selanjutnya akan di upload di Instagram Aidia oleh tim sosial media.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan praktik kerja magang terdapat beberapa prosedur yang perlu ditempuh, yakni seperti berikut:

A. Proses Administrasi Kampus (UMN)

Sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara wajib mengisi administrasi yang merupakan syarat dalam melaksanakan program magang MBKM Track 1. Syarat pertama adalah mahasiswa wajib mengikuti pembekalan magang yang diselenggarakan oleh Prodi Desain Komunikasi Visual. Kemudian, mahasiswa melakukan bimbingan bersama dosen Pembimbing Akademik (PA) pada tahap Pra-KRS.

Selanjutnya, mahasiswa melakukan pengisian KRS pada tanggal yang sudah ditetapkan oleh BAAK melalui *website* [my.umn.ac.id.](http://my.umn.ac.id), mahasiswa yang akan mengikuti program magang memilih *Internship Track 1*. Setelah KRS, mahasiswa melaksanakan registrasi magang MBKM Track 1 pada *website* Merdeka UMN (merdeka.umn.ac.id). Mahasiswa dapat sesegera mungkin Mengajukan tempat magang melalui *website* Merdeka UMN (merdeka.umn.ac.id). Jika mahasiswa telah diterima sebagai pemegang di perusahaan, mahasiswa dapat mengunggah surat penerimaan magang perusahaan pada *website* Merdeka UMN (merdeka.umn.ac.id). Tahap selanjutnya, mahasiswa diarahkan untuk melakukan *complete registration* dengan mengisi data final perusahaan di *website* Merdeka UMN (merdeka.umn.ac.id). Dan setelah mulai bekerja, mahasiswa mengisi *Daily Task* untuk di

approve oleh Supervisor melalui *website* Merdeka UMN (merdeka.umn.ac.id).

B. Proses Pengajuan dan Penerimaan Tempat Kerja Magang

Adapun proses yang dilalui sebelum memulai proses kerja magang, yakni penulis mengirimkan CV / *Curriculum Vitae* dan Portofolio kepada *recruiter* Aidia (Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia). Tidak menunggu waktu yang lama, penulis mendapat panggilan dari pihak Aidia melalui chat whatsapp. Kemudian, penulis diminta untuk mengisi data diri berupa Nama dan NIM untuk keperluan administrasi perusahaan. Langkah terakhir, penulis menerima Surat Penerimaan Magang / *Letter of Acceptance (LoA)* dari pihak Aidia (Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia) dan dapat memulai magang sejak Senin, 2 September 2024.



C. Proses Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan dengan sistem *Hybrid*, dengan begitu waktu kerja dibagi menjadi 3 hari di kantor (*wfo*) dan 2 hari di rumah (*wfh*). Pada hari Senin tanggal 2 September 2024, merupakan hari pertama penulis melaksanakan Praktik Kerja Magang dan mengemban tanggung jawab sebagai *Junior Graphic Designer Intern*. Seminggu pertama, penulis mendapatkan pengantar dan pengarahan oleh Eka Sofyan Rizal serta Adi Nugroho, selaku ketua dan wakil/sekretaris Jenderal perusahaan. Dalam pembagian tugas, penulis membantu deputi hubungan masyarakat dalam membuat konten dan desain untuk sosial media Aidia, khususnya *Instagram*. Disini, penulis dibimbing dan mendapat arahan langsung dari Tyas Ajeng Nastiti, selaku perwakilan deputi hubungan masyarakat. Dalam pengerjaan pembuatan konten, penulis mengajukan ide konten dan desain melalui grup chat whatsapp untuk dikoreksi oleh supervisor. Kemudian, langkah yang perlu dilakukan setiap hari adalah melakukan pengisian Daily Task di website Merdeka UMN (merdeka.umn.ac.id) dan melapor tugas harian kepada pembimbing magang melalui *email student*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA