

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kompetensi para mahasiswa tidak hanya diukur di daerah perkuliahan saja. Namun, kompetensi para mahasiswa juga dapat diukur di dunia organisasi dan dunia kerja, yang berhubungan dengan orang-orang di luar dunia perkuliahan. Perkembangan kompetensi para mahasiswa dapat dilatih di dunia kerja melalui magang. Dalam mengikuti program magang, para mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan mereka baik secara *soft skill* dan *hard skill* (Lutfia & Rahadi, 2020). *Soft skill* berarti keterampilan yang berhubungan dengan kecerdasan emosional, seperti berkomunikasi, bergaul, kepercayaan diri, dan lainnya. *Hard skill* berarti keterampilan yang bersifat teknis dan bergantung pada pengetahuan individu tersebut (Siburian et al., 2022). Kedua keterampilan tersebut yang diasah dalam program magang dapat menjadi bekal para mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja.

Salah satu contoh *hard skill* yang bergantung pada pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas suatu individu adalah desain grafis. Menurut Migotuwio (2020), desain grafis merupakan seni rupa yang dirancang dengan menyesuaikan warna, tipografi, gambar, atau ilustrasi yang menyalurkan pesan kepada target audiens melalui sebuah media. Keterampilan ini menguji kreativitas seorang desainer grafis dalam menghasilkan suatu karya yang informatif, komunikatif, dan aksesibel yang sesuai dengan tujuan (Migotuwio, 2020). Karya yang dihasilkan memiliki jangkauan yang luas, contohnya adalah perancangan identitas visual, iklan, kemasan, media informasi, dan lainnya. Keterampilan desain grafis yang dimiliki oleh seorang individu dapat disalurkan menjadi layanan kreatif dalam dunia kerja dengan bekerja di agensi kreatif.

Layanan-layanan kreatif membantu sebuah bisnis untuk menjadi lebih menonjol dan berkembang. *Branding* tidak hanya berarti sebuah logo atau nama yang merepresentasikan suatu merek, tetapi sebuah pengalaman atau kepribadian yang memiliki koneksi yang lebih dalam dibandingkan hal tersebut (Rowles, 2022). *Creative production* mencakupi proses eksplorasi, interpretasi, dan kreativitas dalam menciptakan suatu karya yang orisinal dan sesuai (Giancola et al., 2022). *Digital creation* merupakan sebuah nilai yang dihasilkan dari komunitas atau koneksi berkat digitalisasi (Gregori & Holzmann, 2020). Layanan-layanan kreatif tersebut menghasilkan solusi kreatif bagi para klien dalam menghadapi suatu masalah atau membantu klien untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Bekantan Creative merupakan sebuah agensi kreatif yang menyediakan berbagai layanan kreatif beragam yang dihasilkan oleh para pemuda kreatif untuk membantu para klien mencapai tujuan yang diinginkan. Penggunaan media *online* membantu perusahaan dalam melakukan koneksi bersama klien dan membantu klien mencapai tujuan yang diinginkan dari layanan kreatif yang ditawarkan. Beberapa layanan kreatif yang ditawarkan berupa *branding*, *creative production*, dan *digital creation*.

1.2 Tujuan Magang

Beberapa tujuan magang yang dilaksanakan di Bekantan Creative ada sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan dan syarat mendapatkan gelar Sarjana Desain (S. Ds.)
2. Meningkatkan pengalaman sebagai desainer grafis baik secara *soft skill* dan *hard skill*.
3. Mengimplementasi pengetahuan yang didapatkan selama kuliah ke dalam dunia kerja.
4. Menambah koneksi dan *networking* selama magang di perusahaan.
5. Memahami alur kerja, kerja sama, dan pengaturan waktu serta prioritas dalam berperan sebagai desainer grafis dalam sebuah agensi kreatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis menjalani magang selama 640 jam sebagai syarat dan ketentuan dalam menjalani program magang dari Universitas Multimedia Nusantara. Berikut merupakan penjelasan lebih rinci terkait dengan waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dilaksanakan di Bekantan Creative.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Jangka waktu pelaksanaan magang di Bekantan Creative adalah selama 6 bulan yang setara dengan 800 jam. Magang dilaksanakan dari tanggal 22 Juli 2024 hingga 22 Januari 2024. Magang bersifat *hybrid* yang menerapkan sistem kerja *WFO* (Work From Office) dan *WFH* (Work From Home). Ketentuan kedatangan ke kantor dijadwalkan dan ditentukan oleh *supervisor*. Waktu pelaksanaan magang dimulai dari pukul 08.30 hingga 17.00 untuk *WFH* dan dari pukul 09.00 hingga 16.00 untuk *WFO* dengan waktu istirahat dari pukul 12.00 hingga 13.00.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan magang dimulai dari penyusunan CV dan portofolio yang lengkap dan menarik untuk dikirim kepada berbagai perusahaan sebagai proses pelamaran. Prosedur berikutnya adalah melakukan pendaftaran Bekantan Creative serta perusahaan lainnya pada *website* merdeka MBKM 01 melalui menu *registration*. Selama mendaftar perusahaan dan menunggu *approval* dari koordinator magang, penulis lanjut mengirim CV dan portofolio yang telah disusun oleh penulis kepada Bekantan Creative serta berbagai perusahaan lainnya yang telah didaftar melalui *e-mail*. Setelah mengirim CV dan portofolio, penulis dihubungi oleh HRD Bekantan Creative, dan segera melakukan penyusunan *interview* pertama bersama HRD. *Interview* dilakukan bersama HRD sesuai dengan jadwal yang dijanjikan. Setelah *interview* tersebut dilaksanakan, penulis diharuskan melengkapi data diri berupa KTP serta transkrip nilai perkuliahan dan melewati beberapa tes psikologi, serta diberi penugasan untuk membuat

sebuah *stylescape* Bekantan Creative yang baru dan tugas redesain salah satu postingan *Instagram* perusahaan sesuai dengan gaya *stylescape* yang telah dibuat. Di waktu yang bersamaan saat penulis sedang mengerjakan penugasan tersebut, *approval* akan tempat magang Bekantan Creative telah diverifikasi oleh koordinator magang.

Hasil penugasan yang telah dilaksanakan dikirim kepada HRD Bekantan Creative melalui *e-mail* dan ditunggu selama 1 minggu. Setelah seminggu, penulis dihubungi oleh HRD untuk melanjutkan proses rekrutmen magang yakni dengan melakukan *interview* bersama *user*. *Interview user* dilaksanakan sesuai dengan jadwal. Penulis mendapatkan kabar lulus rekrutmen magang sehari setelah *interview user* diadakan. Penulis dikirimkan surat lulus penerimaan magang di Bekantan Creative serta kontrak perjanjian magang Bekantan Creative oleh HRD melalui *e-mail*. Penulis lanjut menyelesaikan pelamaran tempat magang melalui menu *complete regristation* di *website* merdeka MBKM 02 dengan mengunggah surat penerimaan magang dari perusahaan dan mengisi informasi lengkap supervisor. Penulis lanjut melengkapi data diri kepada perusahaan berupa pengiriman surat pengantar universitas kepada HRD dan melakukan pembahasan terkait jadwal mulai magang dan lokasi kantor magang. Magang dimulai pada tanggal 22 Juli 2024 secara *online* dan penulis memulai kegiatan magang. Kegiatan magang yang dilaksanakan selama magang di Bekantan Creative dilapor melalui pengisian *daily task* pada *website* merdeka MBKM 03 kepada *supervisor*.