

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan langkah penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja yang kompetitif. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pengalaman praktis sangat dicari oleh para pemberi kerja. Melalui magang, mahasiswa dapat menerapkan teori yang dipelajari serta mengasah kemampuan komunikasi dan profesional yang dibutuhkan industri. Universitas Multimedia Nusantara membutuhkan magang minimal 640 jam atau 4 bulan untuk memenuhi persyaratan kredit dan kelulusan.

Industri agensi kreatif di Indonesia berkembang seiring dengan meningkatnya permintaan akan citra *brand* dan komunikasi digital. Agensi kreatif menyediakan berbagai layanan, mulai dari strategi *brand* hingga desain grafis dan konten visual, serta kampanye pemasaran digital. Pertumbuhan industri ini didorong oleh digitalisasi, perubahan perilaku konsumen, dan kebutuhan dunia usaha untuk beradaptasi. Sektor ekonomi kreatif, termasuk desain komunikasi visual dan periklanan, terus meningkat terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia pada tahun 2023 (Ahdiat, 2024).

Dengan besarnya potensi sektor ekonomi kreatif, agensi kreatif diharapkan semakin berperan penting dalam mendukung pertumbuhan dunia usaha di Indonesia. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mencari pengalaman magang di agensi kreatif dan karena agensi kreatif dapat dengan cepat beradaptasi terhadap tren digital dan memahami perubahan kebutuhan konsumen akan memiliki keunggulan kompetitif yang signifikan di masa depan. Setelah melalui proses seleksi, penulis memilih Double S Agency yang fokus pada bidang media sosial khususnya F&B (*Food & Beverage*) karena portofolio perusahaan yang cocok dan menarik. Sebagai *designer graphic age*, penulis mendesain konten media sosial klien, seperti *feed* dan *reels* Instagram.

1.2 Tujuan Magang

Beberapa tujuan penulis untuk mengikuti program magang di Double S Agency sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni dari Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Memanfaatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, baik secara teori maupun konsep, ke dalam situasi kerja nyata khususnya media sosial, sehingga dapat memperdalam pemahaman dan meningkatkan keterampilan praktis.
3. Mengembangkan keterampilan teknis dan *soft skills* seperti komunikasi, kerja sama tim, manajemen waktu, dan pemecahan masalah.
4. Memperoleh pemahaman tentang struktur organisasi seperti wawasan mengenai cara kerja perusahaan atau agensi, mulai dari alur komunikasi hingga sistem manajemen yang diterapkan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Program magang merupakan suatu periode di mana mahasiswa berkesempatan untuk bekerja di perusahaan atau organisasi guna memperoleh pengalaman kerja secara nyata. Waktu dan prosedur pelaksanaan magang bertujuan agar mahasiswa mendapatkan tempat dan pengalaman magang yang maksimal. Oleh karena itu, berikut adalah rincian waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dijalani oleh penulis dalam program magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan magang di Double S Agency secara resmi mulai tanggal 5 Agustus 2024. Periode magang ini berlangsung selama empat bulan, berakhir pada tanggal 5 Desember 2024. Penulis melaksanakan pekerjaan dengan sistem kerja dari rumah (*work from home*) dengan jadwal kerja yang ditetapkan dari hari Senin hingga Jumat, yang terdiri dari lima hari kerja. Apabila terdapat lembur, penulis akan bekerja hingga hari Sabtu,

sehingga total hari kerja menjadi enam hari. Jam kerja yang ditetapkan oleh perusahaan adalah dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Setelah menerima materi *briefing* magang dari pihak kampus, penulis mulai mencari beberapa perusahaan untuk melaksanakan program magang. Sebelum melamar ke berbagai perusahaan, penulis terlebih dahulu mempersiapkan CV (*Curriculum Vitae*) dan portofolio sebagai syarat utama dalam proses lamaran. Selanjutnya, penulis mengajukan lamaran ke sejumlah perusahaan yang dianggap sesuai dengan kriteria dan deskripsi pekerjaan yang diinginkan. Dari beberapa lamaran yang diajukan, penulis menerima beberapa panggilan wawancara.

Sementara menunggu hasil wawancara, penulis mendapatkan informasi mengenai lowongan magang melalui aplikasi LINE pada grup chat khusus mahasiswa DKV di UMN. Penulis kemudian mencoba melamar di perusahaan tersebut sekaligus mendaftarkan perusahaannya melalui situs merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan persetujuan dari pihak kampus. Hanya berselang satu hari, penulis mendapatkan panggilan wawancara dari perusahaan tersebut. Dua hari setelah wawancara, penulis diundang untuk mengikuti tes, dan setelah menyelesaikan tes, penulis resmi diterima oleh perusahaan Double S Agency.

Penulis memulai program magang pada tanggal 5 Agustus 2024. Pada hari pertama, penulis mendapatkan arahan dan penjelasan terkait deskripsi pekerjaan serta tata cara kerja yang berlaku di perusahaan. Penulis juga diberi informasi penting mengenai proses kerja, seperti cara penempatan aset dan hasil desain. Pada hari yang sama, penulis langsung menerima *briefing* dari salah satu *brand* klien yang harus dikerjakan.