

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kampus Merdeka (MBKM) merupakan salah satu program yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dengan tujuan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan ilmu dan wawasan baru dari luar kampus sebagai bekal mempersiapkan karir serta menjadi lulusan yang berkualitas (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2024). Universitas Multimedia Nusantara telah menjalankan beberapa program MBKM sejak 2021, salah satunya program magang. Program magang memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman baru hingga meningkatkan kemampuan dalam bidang masing-masing melalui praktik kerja magang pada perusahaan yang memiliki keterkaitan dengan minat atau program studi.

CV. AITI SOLUSI KREATIF sebagai salah satu agensi lokal yang bergerak dalam bidang *social media* dan *creative digital marketing* memiliki tujuan untuk membantu pelaku usaha/klien dalam meningkatkan penjualan dan bisnis mereka melalui media *digital/online* dengan strategi dan pendekatan kreatif. Pemasaran yang dilakukan melalui media *digital* didorong dengan pesatnya perkembangan teknologi yang mendorong semakin banyaknya penggunaan internet dan perangkat elektronik. Internet memberikan kemudahan bagi setiap individu dalam mengakses informasi hingga berkomunikasi antara satu sama lain melalui media *digital*. Berdasarkan laporan *Digital 2024: Indonesia* oleh We Are Social, terdapat sebanyak 185.3 juta (66,6% dari jumlah populasi) pengguna internet di Indonesia pada Januari 2024, yang mengalami peningkatan sebesar 0,8% dibandingkan tahun 2023. Kemudian, terdapat sebanyak 139,0 juta (49,9% dari jumlah populasi) pengguna media sosial pada Januari 2024 (We Are Social & Meltwater, 2024).

Meningkatnya penggunaan internet dan media sosial saat ini menjadi sebuah peluang yang besar bagi para pelaku usaha untuk mulai mempromosikan dan memasarkan barang/jasa mereka melalui berbagai *platform digital*, salah satunya media sosial Instagram (Lailia & Dwiridotjahjono, 2023). Tercatat bahwa media sosial Instagram menempati peringkat ke-2 sebagai *platform* media sosial yang paling sering digunakan di Indonesia, yakni sebanyak 85,3%. Pemasaran yang dilakukan dengan media *digital* atau yang disebut sebagai *digital marketing* memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap suatu merek, terutama jika segala fitur yang tersedia dimanfaatkan dengan baik. Selain itu, *digital marketing* memberikan kemudahan bagi para pelaku usaha dalam menjangkau konsumen dari berbagai tempat secara lebih praktis dengan biaya yang murah (Sulaksono, 2020). Dalam hal ini, *digital marketing agency* hadir sebagai salah satu upaya untuk membantu para pelaku usaha dalam memenuhi kebutuhan mereka.

CV. AITI SOLUSI KREATIF (Aiti Media) pertama kali didirikan pada tahun 2018 di Bali, yang kemudian melakukan ekspansi pada tahun 2021 dengan mendirikan cabang di Jakarta. CV. AITI SOLUSI KREATIF menyediakan beberapa layanan yang berkaitan dengan *digital marketing*, seperti *social media marketing, branding & business strategy, KOL management, digital content creator, design on demand, hingga event activation*. Dengan adanya layanan tersebut, CV. AITI SOLUSI KREATIF telah membantu klien dari berbagai bidang yang berbeda, seperti *Food & Beverage, Beauty, Retail & Fashion, Service, serta Hospitality*. Adanya pengalaman nyata dan tujuan yang dimiliki oleh CV. AITI SOLUSI KREATIF mendorong ketertarikan penulis untuk turut berperan dalam membantu para pelaku usaha meningkatkan bisnis mereka melalui cara yang kreatif. Hal tersebut juga didukung dengan kualifikasi *Graphic Designer Intern* yang dibutuhkan oleh CV. AITI SOLUSI KREATIF memiliki kesesuaian dengan kemampuan penulis. Sebagai seorang mahasiswi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, penulis telah mendapatkan banyak ilmu yang membantu penulis untuk berpikir kreatif hingga menjawab berbagai permasalahan

desain. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di CV. AITI SOLUSI KREATIF sebagai *Graphic Designer Intern*.

1.2 Tujuan Magang

Pelaksanaan magang di CV. AITI SOLUSI KREATIF dilakukan oleh penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana desain di program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis juga melakukan praktik kerja magang dengan beberapa tujuan sebagai berikut.

1. Meningkatkan *hard skills* penulis dalam mendesain, terutama *branding* dan *layouting*, serta *soft skills* seperti komunikasi, *time management*, hingga tanggung jawab.
2. Mengimplementasikan segala ilmu dan wawasan yang telah didapatkan selama berkuliah.
3. Menambah pengalaman dan koneksi sebagai seorang *Graphic Designer* dan mengetahui alur kerja (*work flow*) di agensi.
4. Mengeksplor gaya desain yang berbeda-beda sesuai dengan identitas ataupun kebutuhan masing-masing *brand*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang di CV. AITI SOLUSI KREATIF dilakukan dengan total 640 jam kerja, sesuai dengan kesepakatan antara penulis dengan HRD (*Human Resource Department*) dan syarat program Internship Track 1 yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang di CV. AITI SOLUSI KREATIF dilakukan oleh penulis selama 6 bulan, terhitung sejak Juli 2024 hingga Desember 2024. Penulis menjalankan magang selama 5 hari dalam 1 minggu, yakni Senin hingga Jumat dengan total 8 jam kerja per hari, yakni pada pukul 09.00-18.00 WIB (12.00-13.00 WIB terhitung sebagai jam istirahat).

Magang dilaksanakan secara *hybrid*, yakni *Work From Home (WFH)* selama 3 hari dan *Work From Office* selama 2 hari dalam 1 minggu. *Work From Office (WFO)* akan dilakukan di kantor CV. AITI SOLUSI KREATIF yang berlokasi di Ruko Melody, Jl. Melody 2 No. 32-33, Gading Serpong, Kab. Tangerang sesuai dengan hari yang ditetapkan untuk melakukan koordinasi mengenai *progress* antar anggota dan tim.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum memulai pelaksanaan magang, penulis perlu melalui beberapa tahapan dan prosedur, seperti mencari perusahaan, melakukan pendaftaran, mengirim lamaran, hingga melakukan wawancara. Diawali dengan kegiatan pembekalan magang yang diselenggarakan oleh Program Studi desain Komunikasi Visual pada 26 April 2024 di *Function Hall* Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa diberikan berbagai informasi terkait dengan program magang, mulai dari alur dan prosedur, waktu pelaksanaan, syarat perusahaan, dan lainnya. Penulis mulai mencari perusahaan yang bergerak dalam bidang desain sejak 20 Mei 2024 melalui media sosial LinkedIn dan Instagram. Setelah menemukan beberapa perusahaan yang sesuai dengan persyaratan, penulis melakukan registrasi dengan mengajukan informasi perusahaan, seperti nama, alamat, nomor telepon, hingga deskripsi pekerjaan secara lengkap ke dalam *website* Merdeka UMN (merdeka.umn.ac.id). Setelah *list* perusahaan telah disetujui oleh PIC (*Person In Charge*) dan HOD (*Head Of Department*), penulis mengunduh *form* MBKM 01 untuk kemudian dilampirkan secara bersamaan dengan CV dan portofolio ketika sedang melamar ke perusahaan.

Pada 3 Juni 2024, penulis dihubungi oleh HRD CV. AITI SOLUSI KREATIF melalui WhatsApp untuk membahas mengenai *screening interview* yang akan dilaksanakan pada 4 Juni 2024 pukul 15.15 WIB. Di akhir wawancara, penulis diberikan sebuah *mini assignment* untuk menguji kemampuan penulis dalam merancang identitas *brand*. Setelah menyelesaikan *assignment* pada 6 Juni 2024, HRD kembali menjadwalkan

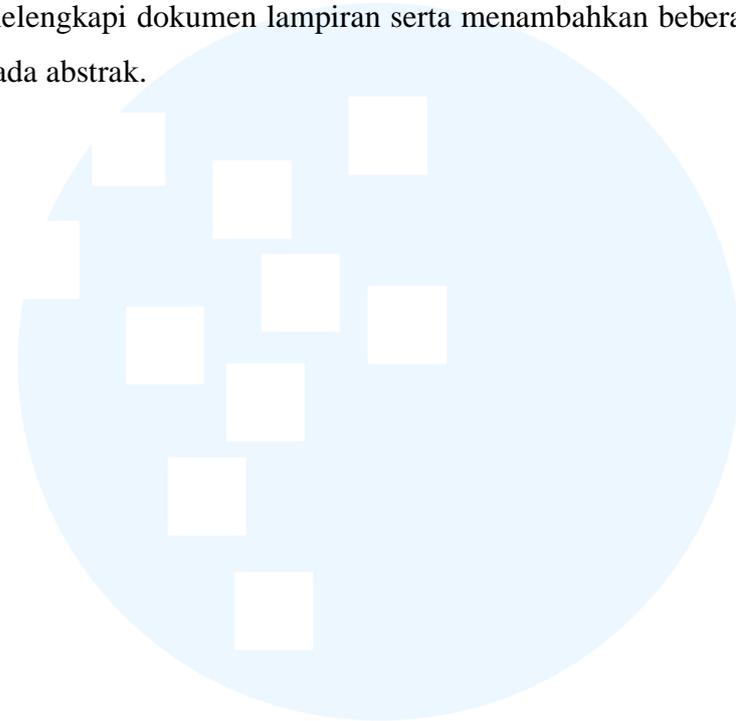
interview tahap 2 yang akan dilaksanakan bersama *supervisor* pada 11 Juni 2024 pukul 13.00 WIB. Kemudian, penulis berhasil mendapatkan *offering letter* dari CV. AITI SOLUSI KREATIF pada 12 Juni 2024. Setelah melakukan tanda tangan kontrak, penulis meminta surat resmi penerimaan magang perusahaan untuk melengkapi berkas yang diperlukan pada website Merdeka UMN. Pada Juni 2024, penulis melakukan *complete registration* dengan melampirkan surat resmi penerimaan magang dan mengisi informasi kontak *supervisor* pada *form* MBKM 02. Penulis memulai pelaksanaan magang pada 1 Juli 2024 di kantor CV. AITI SOLUSI KREATIF pada pukul 09.00 WIB. Hari pertama diawali dengan perkenalan perusahaan dan pembagian kerja secara lebih lanjut oleh HRD dan *supervisor*. Selama menjalankan praktik kerja magang di CV. AITI SOLUSI KREATIF, penulis didampingi oleh seorang *supervisor* atau pembimbing lapangan, yakni Melly Afiana yang berkedudukan sebagai *Senior Graphic Designer*. Setelah itu, penulis perlu mencatat *list* tugas-tugas yang dilakukan setiap harinya pada bagian *daily task (form MBKM 03)* di *website* Merdeka UMN, yang selanjutnya perlu untuk disetujui oleh *supervisor*.

Agar informasi keikutsertaan penulis dalam program magang tercantum dalam sistem, penulis melakukan pengisian KRS di website My UMN (my.umn.ac.id) pada 12 Agustus 2024 dengan memilih program Internship Track 1 yang mencakup *Professional Ethics, Industry Experience, Industry Validation*, serta *Evaluation & Reporting* dengan total 20 SKS. Setelah melakukan pengisian KRS, penulis mendapatkan informasi dosen pembimbing yang akan mendampingi penulis selama pengerjaan laporan magang. Proses bimbingan berlangsung sebagai berikut.

1. Bimbingan ke-1 berlangsung pada 5 September 2024 pukul 17.00 WIB secara *online* melalui Google Meet. Pada bimbingan pertama, dosen pembimbing melakukan perkenalan, menjelaskan alur dan teknis bimbingan, serta membahas *template* dan penulisan laporan magang.

2. Bimbingan ke-2 berlangsung pada 17 September 2024 pukul 11.30 WIB secara *online* melalui Google Meet. Penulis telah mengumpulkan laporan BAB I pada One Drive dan mendapat saran mengenai sitasi dan konten laporan.
3. Bimbingan ke-3 berlangsung pada 15 Oktober 2024 pukul 11.00 WIB secara *online* melalui Google Meet. Penulis telah menyelesaikan kata pengantar, abstrak dan BAB II. Dosen pembimbing memberi saran untuk menambahkan penjelasan pada bagian 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan dan 2.3 Portofolio Perusahaan.
4. Bimbingan ke-4 berlangsung pada 19 Oktober 2024 pukul 12.00 WIB secara *online* melalui WhatsApp. Penulis telah mengumpulkan laporan yang direvisi (kata pengantar, abstrak, BAB I dan II) untuk evaluasi 1 melalui One Drive. Dosen pembimbing memberi saran untuk menambahkan nama koordinator magang pada bagian kata pengantar serta merapikan paragraf pada beberapa bagian.
5. Bimbingan ke-5 berlangsung pada 5 November 2024 pukul 11.00 WIB secara *online* melalui Google Meet. Pada bimbingan pertama periode kedua, dosen pembimbing memberikan *review* mengenai Evaluasi 1 dan penilaian *Supervisor*. Dosen pembimbing juga memberikan penjelasan mengenai konten laporan BAB III dan IV, serta sidang magang yang akan dilakukan pada bulan Desember.
6. Bimbingan ke-6 berlangsung pada 27 November 2024 pukul 18.00 WIB secara *online* melalui One Drive. Penulis telah mengumpulkan laporan BAB III dan IV. Dosen pembimbing memberi saran untuk menambahkan penjelasan secara lebih *detail* pada beberapa proyek (BAB III).
7. Bimbingan ke-7 berlangsung pada 3 Desember 2024 pukul 18.00 WIB secara *online* melalui One Drive. Penulis telah melakukan revisi pada laporan BAB III dan IV. Dosen pembimbing memberi saran untuk memperbaiki beberapa kalimat *orphan*, serta memberi *reminder* untuk mengecek format laporan.

8. Bimbingan ke-8 berlangsung pada 4 Desember 2024 pukul 09.00 WIB secara *offline* di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis telah menyelesaikan laporan (finalisasi) dari BAB I hingga IV. Penulis perlu melengkapi dokumen lampiran serta menambahkan beberapa penjelasan pada abstrak.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA