

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat di beberapa sektor digital, salah satunya adalah industri kreatif. Industri kreatif meliputi proses penciptaan, produksi, dan distribusi barang serta jasa yang memanfaatkan kreativitas dan modal intelektual sebagai faktor utama. Sektor ini tumbuh dengan cepat, memberikan peluang untuk memperluas ekonomi dan menciptakan keragaman. Selain itu, industri kreatif berkontribusi pada nilai budaya dan sosial, sekaligus mendukung tujuan ekonomi seperti peningkatan pertumbuhan dan penyediaan lapangan kerja (UNCTAD, 2024). Industri kreatif memiliki potensi yang besar untuk terus berkembang. Hal tersebut dikarenakan sektor ini bersifat adaptif dalam memahami dan menanggapi berbagai tren baru yang terjadi di masyarakat. Selain itu, industri kreatif juga turut menciptakan solusi inovatif dengan layanan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi dari sebuah *brand* sehingga dapat mendorong pertumbuhan *brand* dan berdaya saing.

Ada berbagai bidang yang termasuk dalam industri kreatif, salah satunya adalah desain. Desain merupakan salah satu komponen utama yang erat kaitannya dengan industri kreatif, contohnya adalah desain grafis. Industri kreatif ini biasanya dikelola oleh berbagai pihak, salah satunya adalah agensi kreatif. Agensi kreatif sendiri merupakan sebuah perusahaan yang menawarkan berbagai layanan kreatif seperti *content marketing*, *branding*, produksi foto dan video, periklanan digital, manajemen media sosial dan sebagainya. Pada era digital ini, banyak pelaku bisnis yang mengandalkan kemajuan teknologi digital seperti *platform* media sosial sebagai sumber peluang mereka untuk memperkuat citra dari identitas mereka. Hal tersebut dikarenakan pengguna media sosial di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Menurut data dari Hootsuite (platform manajemen sosial) dan *We Are Social* (agensi kreatif digital dan media sosial), pada tahun 2024

terdapat sekitar 5,04 milyar pengguna media sosial aktif di Indonesia, setara dengan 62,3% dari total populasi penduduk Indonesia. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia juga meningkat sebanyak 266 juta atau sekitar 5,6% dari tahun 2023. Namun, tidak semua pelaku bisnis memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam bidang digital. Hal ini memberikan kesempatan kepada para pelaku bisnis untuk memilih layanan dari agensi kreatif yang disesuaikan dengan tujuan dan kesulitan bisnis mereka.

CV. Aiti Media merupakan sebuah perusahaan *creative marketing agency* lokal yang berbasis di Bali dan didirikan sejak 2018 oleh anak muda Indonesia untuk membantu para pelaku bisnis mengembangkan usahanya di ranah digital. Agensi Aiti Media kemudian memperluas jangkauannya dengan membuka cabang di Jakarta pada tahun 2021. Dilansir dari website resmi Aiti Media, layanan yang diberikan oleh Aiti Media terdiri dari *branding* dan strategi marketing, desain grafis, sosial media marketing, pengembangan situs *website* dan digital, konten kreator dan fotografi. Perusahaan ini telah menangani berbagai macam klien yang bergerak di berbagai sektor industri, seperti industri *food and beverage, hotels and accommodation, service* dan *retail*.

Penulis memilih untuk melakukan praktik kerja magang di CV. Aiti Media sebagai *graphic designer* karena agensi kreatif cenderung lebih dinamis. Hal tersebut memungkinkan penulis untuk lebih mengeksplorasi pada gaya dan konsep desain yang beragam sehingga kreativitas dapat dikembangkan tanpa batas. Selain itu, agensi Aiti Media ini sesuai dengan latar pendidikan yang sedang penulis tempuh di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) yang mana penulis telah mempelajari berbagai keterampilan desain seperti *layouting, branding, perancangan desain media sosial* khususnya Instagram, ilustrasi, dan pembuatan *campaign*. Pengalaman penulis selama masa perkuliahan tersebut sangat cocok dengan kebutuhan di CV. Aiti Media, sehingga magang di agensi ini menjadi kesempatan yang tepat untuk mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* penulis di industri kreatif selama masa permagangan.

1.2 Tujuan Magang

Magang merdeka merupakan bagian dari program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) yang merupakan program perguruan tinggi dengan tujuan untuk memberikan pengalaman baru yang tidak diajarkan oleh universitas kepada mahasiswanya. Sehingga, tujuan dari pelaksanaan praktik kerja magang yang penulis lakukan di CV. Aiti Media adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar S1 yaitu Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan kedalam proyek yang sedang dijalani secara nyata.
3. Mengembangkan portfolio dengan menghasilkan karya yang terbaik.
4. Memberikan pengalaman dan wawasan kepada penulis mengenai dunia kerja sehingga penulis dapat bersiap untuk memahami alur kerja di dunia nyata termasuk cara menghadapi klien, bekerja sama dengan *team*, mengatur *time management* dengan baik, memperluas koneksi dan memberikan solusi bagi permasalahan desain.
5. Mengembangkan *soft skill* (komunikasi, manajemen waktu, mudah beradaptasi terhadap perubahan) dan *hard skill* (menguasai *software design* seperti *Adobe Photoshop, Illustrator dan After Effect*).
6. Mendapatkan *feedback* dari para profesional yang berpengalaman dalam desain sebagai pembekalan untuk meningkatkan kualitas desain.
7. Mengasah kreativitas dalam proyek nyata dengan mengeksplorasi ide-ide secara lebih luas dan bagaimana desain tersebut dapat berdampak pada bisnis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Seluruh mahasiswa prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) mengambil *Internship Track 1* (magang) yang diharuskan untuk menyelesaikan 800 jam kerja (setara dengan 20-21 minggu selama satu semester berlangsung dengan 20 sks) yang terdiri dari 640 jam kerja di perusahaan dan 207 jam kerja untuk membuat

laporan yang berisikan proyek atau tugas apa saja yang sudah dikerjakan penulis selama praktik kerja magang berlangsung. Penulis juga wajib mengisi *daily task* yang terletak di *website* merdeka. Berikut adalah penjabaran waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang penulis lakukan di agensi Aiti Media.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Periode magang di agensi Aiti Media berlangsung selama 6 bulan yaitu dari tanggal 1 Juli 2024 - 31 Desember 2024. Pelaksanaan kerja magang di agensi Aiti Media berlangsung selama 5 hari yaitu dari hari senin hingga jumat dengan 8 jam kerja setiap harinya yang dimulai dari jam 08.00 - 17.00 WIB dengan waktu istirahat selama 1 jam yaitu dari pukul 12.00 - 13.00 WIB. Hal tersebut telah memenuhi syarat kelulusan sarjana desain ketika magang karena telah mencapai lebih dari 640 jam kerja di perusahaan. Magang dilaksanakan secara *hybrid*, dimana dalam seminggu, penulis datang ke kantor yang berlokasi di Gading Serpong selama 1-2 kali saja dan sisanya *Work from Home* (WFH).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum melakukan praktik kerja magang di semester ganjil 2024/2025, terdapat beberapa tahapan yang wajib diperhatikan dan diikuti oleh mahasiswa sesuai dengan kebijakan kampus. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan mengikuti pembekalan *Internship Track 1* yang dilaksanakan pada Jumat, 26 April 2024 pukul 08.30 - 12.00 WIB di Universitas Multimedia Nusantara. *Briefing* tersebut berisikan hal-hal apa saja yang perlu dipersiapkan sebelum melaksanakan praktik kerja magang. Setelah itu, penulispun mulai melakukan pendaftaran *Internship Track 1* di *website* merdeka.umn.ac.id dan mulai mencari lowongan pekerjaan yang sesuai dengan latar belakang pendidikan penulis yaitu *Graphic Designer* ataupun *Illustrator*. Penulis mencari informasi mengenai lowongan pekerjaan melalui aplikasi Linked In, Glints, Jobseeker dan juga Instagram. Setelah menemukan lowongan pekerjaan dengan *job description* yang sesuai, penulis

mulai melamar di perusahaan tersebut dan melakukan pengajuan calon tempat magang di *website* merdeka sebanyak-banyaknya. Setelah mendapatkan *approval* dari PIC dan HoD, penulis mengunduh surat pengantar magang (MBKM-01).

Penulis mulai melamar ke beberapa perusahaan yang telah diajukan, salah satunya adalah Aiti Media. Penulis kemudian menghubungi pihak Aiti Media dari aplikasi Glints dengan menyertakan CV dan juga portofolio. Kemudian, penulis mendapatkan pesan dari Aiti Media secara lebih lanjut melalui WhatsApp dan mendapatkan panggilan *interview* tahap pertama melalui *email* pada tanggal 11 Juni 2024 pukul 10.30-11.30 WIB bersama dengan HRD Aiti Media. Kemudian setelah sesi wawancara selesai, penulis mendapatkan *task* yang perlu diselesaikan sebagai tahap lanjutan dengan tenggat waktu penyelesaian selama 3 hari kedepan. Terdapat 2 *task* berbeda yang dapat dipilih yaitu *re-branding* atau pembuatan *feeds* Instagram. Penulis memilih untuk mendesain *carousel* Instagram sesuai dengan *brief* yang telah diberikan, kemudian penulis mengirimkan *task* yang sudah diselesaikan ke HRD Aiti Media yaitu Tiffany Nadia melalui *email* pada tanggal 13 Juni 2024 pukul 15.00 WIB. Penulis kemudian mendapatkan *email* untuk *interview* tahap dua bersama dengan HRD Aiti Media dan *user* yang akan menjadi *supervisor* penulis yaitu Melly Alfiana pada tanggal 15 Juni 2024 pukul 11.00 - 12.00 WIB. Kemudian, penulis mendapatkan informasi pernyataan penerimaan magang pada Aiti Media pada tanggal 17 Juni 2024 dan perlu menandatangani kontrak yang disediakan.

Setelah mendapatkan surat penerimaan magang, penulis kemudian mengunggahnya di *website* merdeka dan melengkapi data final perusahaan tempat magang untuk mendapatkan kartu magang mahasiswa (MBKM-02). Setelah itu, penulis dapat menginput *daily task* setiap harinya yang akan di *approve* oleh *supervisor*. Selama praktik kerja magang berlangsung, terdapat persyaratan yang perlu penulis penuhi, yaitu harus menyelesaikan 800 jam kerja yang terdiri dari 4 kali bimbingan dengan dosen pembimbing magang

(*advisor*), telah menyelesaikan minimal 100 jam untuk pengerjaan laporan kerja magang dan melakukan minimal 320 jam kerja magang untuk melaksanakan evaluasi 1. Kemudian, untuk melakukan evaluasi 2, maka ada beberapa hal yang perlu dilaksanakan yaitu melakukan 8 kali bimbingan dengan *advisor*, telah menyelesaikan minimal 207 jam untuk mengerjakan laporan kerja magang dan melakukan minimal 640 jam kerja magang.

