

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan media sosial kini sangat masif. Menurut We Are Social per Januari 2024, terdapat 5,04 miliar akun di seluruh dunia yang telah terdaftar dan di Indonesia sendiri, jumlah pengguna media sosial mencapai 49,9% atau sekitar 139 juta dari total populasi di Indonesia (We Are Social, 2024). Terdapat berbagai alasan bagi seseorang atau suatu pihak untuk menggunakan media sosial, salah satunya untuk kebutuhan bisnis atau usaha. Tujuan pelaku usaha menggunakan media sosial, karena dapat memperluas jangkauan penjualan, memberikan pelanggan baru, meningkatkan angka penjualan pada produk atau jasa usahanya, dan menghemat biaya untuk melakukan promosi (Silajadja, et. al., 2023).

Situasi tersebut memunculkan sebuah peluang untuk membuat jasa baru, yaitu agensi media sosial, dengan tugas utama mengelola akun sosial media. Selain tugas utama tersebut, agensi media sosial juga harus dapat mencari dan menerapkan strategi yang tepat untuk membangun *brand awareness* terhadap akun yang dikelola agar dapat dikenal oleh banyak orang, terutama target utama yang dituju. Layanan yang ditawarkan oleh agensi media sosial biasanya bermacam-macam, mulai dari pembuatan konten dan *copywriting*, foto dan video produk, merancang konten promosi produk, hingga layanan lainnya yang masih berhubungan dengan media sosial (Putri, et. al., 2021).

Penulis memilih CGI Creative Lab sebagai tempat melaksanakan magang karena perusahaan tersebut bergerak di bidang agensi media sosial untuk berbagai jenis usaha dan kegiatan, termasuk UMKM dan kebutuhan pameran. Selain karena prestasi perusahaan, penulis juga memiliki ketertarikan lebih pada bidang sosial media, terkhusus dalam pembuatan media promosi untuk *products campaign*. Alasan ketertarikan pada bidang yang berbeda dengan peminatan di perkuliahan, karena penulis pernah mengikuti program pertukaran pelajar lintas jurusan dan

mendapatkan materi mengenai pembuatan *products campaign*. Dengan beragamnya jenis media sosial yang pernah ditangani dan ketertarikan penulis dalam bidang sosial media, penulis ingin mempelajari cara mengelola media sosial suatu usaha, menentukan konten untuk diunggah, serta pembuatan desain yang sesuai dengan kebutuhan usaha dan konten melalui CGI Creative Lab. Selain mempelajari, penulis juga menerapkan semua ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan, baik *design thinking* ataupun penggunaan *software* untuk mendesain.

Melalui kegiatan magang di CGI Creative Lab, penulis mempelajari banyak hal, baik secara teknis maupun non teknis yang didapatkan dari banyak pihak, mulai dari rekan satu tim, *supervisor*, hingga rekan satu perusahaan lainnya. Secara teknis, penulis mempelajari penggunaan *software* untuk mendesain, menyunting foto, dan membuat *content planner*. Secara non-teknis, penulis mempelajari cara bekerja sama dengan rekan satu tim, berbagi pengetahuan, membangun koneksi, mengungkapkan pendapat, dan melakukan presentasi dengan penggunaan gestur dan bahasa yang sesuai. Dengan semua ilmu, nasihat, serta *insight* yang didapatkan dari banyak pihak selama melaksanakan magang, diharapkan dapat menjadi bekal di masa depan ketika memasuki dunia profesional.

1.2 Tujuan Magang

Dalam menjalankan magang, terdapat beberapa tujuan yang melandasi motivasi melakukan program magang. Berikut adalah tujuan penulis melakukan magang di CGI Creative Lab sebagai *graphic designer*.

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain;
2. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi *designer* di dunia profesional;
3. Sarana menerapkan semua ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan, baik dari segi cara memecahkan masalah, mengikuti tugas sesuai dengan *brief*, dan mengerjakan desain dengan menggunakan aplikasi atau *website* khusus mendesain; dan

4. Mempelajari cara melakukan presentasi dengan sikap yang benar, cara berkomunikasi antar tim, hingga cara membangun koneksi yang berkelanjutan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Kegiatan magang diawali dengan *on-boarding* bagi seluruh pemegang untuk dikenalkan kepada karyawan tetap dan pemegang lainnya. Dalam *on-boarding*, setiap pemegang ditugaskan pada tim yang berbeda-beda dan penulis mendapatkan tim untuk menangani media sosial Hello Party sebagai *graphic designer intern*. Terdapat 3 kegiatan yang wajib diikuti oleh semua pemegang di CGI Creative Lab dan akan dihitung sebagai bukti kehadiran mengikuti magang, yaitu rapat mingguan dengan tim, rapat bulanan dengan seluruh tim di CGI Creative Lab, dan Quasar.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan magang di CGI Creative Lab selama 4 bulan, dimulai dari tanggal 1 Juli 2024 hingga 31 Oktober 2024. Hari kerja dilakukan dari Senin–Jumat, dengan sistem kerja *Work From Home* (WFH). CGI Creative Lab tidak memiliki jam kerja yang pasti, maka penulis menetapkan waktu sendiri untuk bekerja, yaitu dimulai dari pukul 08.00–17.00 WIB, dengan potongan waktu istirahat pukul 11.00–12.00 WIB.

Setiap minggu, penulis melakukan rapat mingguan bersama tim setiap hari Jumat, pukul 19.00 WIB–selesai untuk membahas kendala selama satu minggu dan tugas minggu selanjutnya. Setiap satu bulan sekali, terdapat rapat bulanan bersama seluruh tim di CGI Creative Lab dan biasanya dilaksanakan pada hari Senin setiap minggu terakhir dalam bulan tersebut. Selain itu, CGI Creative Lab sebulan sekali juga mengadakan Quasar, yaitu sebuah program *sharing* dengan mentor mengenai beragam topik dan wajib diikuti oleh seluruh karyawan maupun pemegang.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Langkah pertama yang penulis lakukan adalah membuat CV dan portofolio terlebih dahulu. Setelah selesai, penulis mulai mencari lowongan kerja dari berbagai sumber, seperti Instagram, JobStreet, LinkedIn, dan aplikasi lainnya. Penulis menemukan banyak lowongan yang sesuai dengan minat dan berniat untuk melamar semua lowongan tersebut, termasuk CGI Creative Lab. Setelah membaca semua persyaratan dan sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh kampus, penulis melakukan proses MBKM 01, yaitu mengajukan lowongan yang ingin dilamar ke Website Merdeka UMN untuk mendapatkan persetujuan serta *Cover Letter* yang nantinya akan diserahkan kepada pihak perusahaan. Sambil menunggu proses tersebut, penulis menyiapkan semua berkas yang diperlukan untuk melamar, seperti CV dan portofolio sesuai dengan posisi yang dilamar, video perkenalan diri, *Cover Letter*, dan berkas lainnya.

Setelah mendapatkan persetujuan, penulis mengunduh *Cover Letter* dan mulai melamar ke semua perusahaan yang telah diajukan pada Website Merdeka UMN. Pada 10 Juni 2024, CGI Creative Lab mengumumkan via email bahwa penulis lolos tahap seleksi berkas dan dapat melanjutkan pada tahap *interview* secara daring. Para calon pemegang dapat memilih hari *interview* berdasarkan tanggal-tanggal yang telah ditentukan oleh pihak CGI Creative Lab dan penulis memilih tanggal 14 Juni 2024 pukul 20.00 WIB. Pada 24 Juni 2024, diumumkan mengenai lolos seleksi *interview* via email dan penulis diterima sebagai *graphic designer intern*.

Setelah mendapatkan pengumuman, penulis mulai melengkapi berkas yang diminta dari perusahaan, seperti data diri, foto, serta menandatangani *Letter of Acceptance* (LoA) sebagai bukti kesanggupan melaksanakan magang di CGI Creative Lab. Bersamaan dengan kegiatan tersebut, penulis juga melakukan proses MBKM 02, yaitu melengkapi berkas yang diminta dalam Website Merdeka UMN sebagai bukti bahwa penulis telah diterima oleh perusahaan tersebut. Kelengkapan berkas penulis selesaikan dari tanggal

25–27 Juni 2024. Pada 1 Juli 2024, penulis melakukan *on-boarding* secara daring bersama para karyawan perusahaan dan pemegang lainnya, serta secara resmi mulai menjalankan magang pada tanggal 2 Juli 2024. Kegiatan magang berakhir pada 31 Oktober 2024 dan mendapatkan sertifikat serta laporan kinerja selama bekerja sebagai bukti telah menyelesaikan magang di CGI Creative Lab.

Selama menjalankan proses magang, penulis melakukan proses MBKM 03, yaitu mengisi *daily task* mengenai kegiatan yang penulis lakukan selama menjalankan magang dan proses pengerjaan laporan. Untuk *daily task*, diperlukan *approval supervisor* dan dosen pembimbing agar dapat berubah menjadi jam kerja. Terdapat batasan minimal jam kerja yang harus dipenuhi, yaitu 640 jam untuk waktu kerja dan 207 jam untuk pengerjaan laporan.

Sela pelaksanaan magang, diadakan bimbingan bersama dosen pembimbing mengenai laporan magang. Terdapat 8 kali bimbingan yang harus dijalankan, 4 kali sebelum evaluasi 1 dan 4 kali sebelum evaluasi 2. Evaluasi merupakan penilaian yang dilakukan oleh supervisor magang dan dosen pembimbing magang mengenai kinerja penulis dan progres laporan magang. Proses bimbingan dilakukan secara daring melalui Google Meet dan pengumpulan progres laporan di OneDrive.

Evaluasi 1 diadakan pada tanggal 21–25 Oktober 2024, maka bimbingan bersama dosen pembimbing magang diadakan pada 12 September 2024, 26 September 2024, 3 Oktober 2024, dan 21 Oktober 2024. Evaluasi 2 diadakan pada tanggal 2–6 Oktober 2024, maka bimbingan diadakan pada 7 November 2024, 14 November 2024, 21 November 2024, dan 28 November 2024. Bersamaan dengan evaluasi 2, penulis melakukan proses MBKM 04, yaitu meminta tanda tangan pihak perusahaan dan dosen pembimbing magang mengenai laporan magang yang telah dibaca dan disetujui. Setelah semua proses lengkap, maka penulis mengikuti sidang, melakukan revisi laporan berdasarkan hasil sidang, dan mengumpulkan laporan akhir.