

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Program magang di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang merupakan bagian dari kebijakan kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Melalui program magang ini penulis yang menempati posisi *Creative Officer*, program magang ini tidak hanya dirancang untuk memberikan pengalaman kerja langsung, tetapi juga untuk memastikan penulis mampu menerapkan pengetahuan teoritis ke dalam praktik nyata di industri kreatif. Selama berkuliah di UMN penulis memiliki *passion* pada fotografi dan pembuatan logo yang mendorong penulis untuk mencari magang di perusahaan yang dapat menerima *passion* penulis, sehingga penulis mendapatkan bagian sebagai *Creative Officer*. Pada dasarnya *creative officer* adalah bagian dimana penyedia kreatif yang menggeluti banyak hal yang melingkupi semua hal yang kreatif.

Sebagai *creative officer* di Contenthub, penulis melakukan berbagai bidang seperti, membuat logo, membuat poster, fotografi, *shooting* video dan *editing* video. Penulis juga mendapatkan tugas merancang konten digital yang membutuhkan seseorang untuk menerapkan konsep desain visual, komposisi, dan pemahaman audiens dalam menciptakan karya yang relevan dengan kebutuhan perusahaan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, perusahaan-perusahaan di berbagai sektor mulai menyadari berbagai kesempatan yang dihadirkan oleh inovasi digital terbaru (Anna Singh, Patricia Klarner & Thomas Hess, 2020). Sehingga penulis berusaha mengembangkan inovasi konten yang dapat terhubung dengan audiens masa kini dalam konteks komunikasi visual.

Komunikasi visual mencakup cara indera penglihatan menangkap impresi dari objek visual. Kesan ini kemudian dikirim ke otak, yang akan menghasilkan interpretasi makna tertentu (Andhita, 2021). Dalam konteks ini, penulis bertujuan untuk menghasilkan konten yang dapat relevan oleh *audiens*. Proses pertukaran

pesan dalam komunikasi visual melibatkan simbol, huruf, warna, foto, gambar, grafis, dan elemen visual lainnya melalui berbagai media, yang masing-masing memiliki interpretasi makna yang spesifik. Dengan cara ini, karya tersebut dapat menyampaikan pesan yang jelas dan efektif kepada *audiens*.

Penulis terlibat dalam magang ini berkesempatan untuk memahami bagaimana sebuah perusahaan kreatif beroperasi, mulai dari proses produksi konten hingga strategi pemasaran. Pengalaman ini membantu penulis lebih siap dalam menghadapi tantangan di dunia kerja, terutama dalam industri yang selalu berkembang seperti konten digital.

## **1.2 Tujuan Magang**

Program magang bersertifikat adalah bagian dari kebijakan Merdeka Belajar yang dirancang oleh Kemendikbud pada awal tahun 2020. Tujuannya adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka (Lantara, 2021). Program magang memiliki beberapa tujuan utama yang dirancang untuk memberikan manfaat baik bagi penulis maupun perusahaan tempat magang. Berikut adalah beberapa tujuan spesifik dari program magang:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain; dan
2. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer*.  
Pengalaman dapat juga berdasarkan pada *soft skill* dan *hard skill*.
3. Membangun jaringan profesional
4. Mengenal dunia kerja

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang**

Pelaksanaan program magang di Universitas Multimedia Nusantara mengikuti ketentuan kurikulum kampus merdeka yang dijabarkan dibawah ini.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Pelaksanaan magang dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2024. Berdasarkan ketentuan kurikulum kampus merdeka dengan menyelesaikan

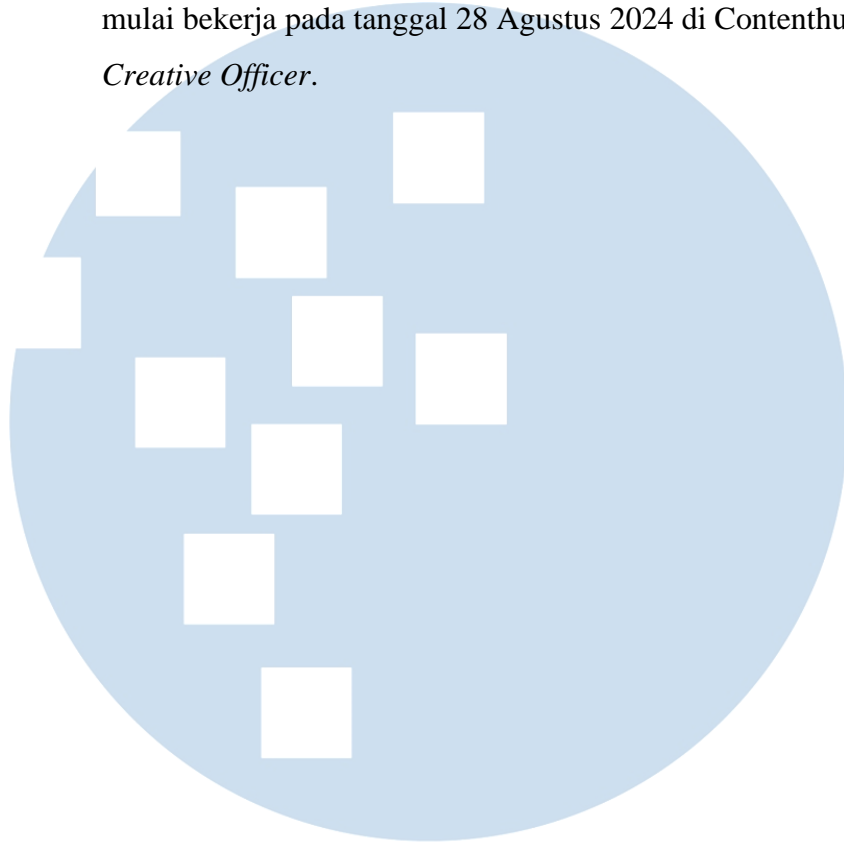
640 jam kerja. Penulis juga menyelesaikan kewajiban untuk mengikuti masa bimbingan dengan dosen pembimbing sebanyak 207 jam. Penulis mendapatkan arahan untuk bekerja 8 jam untuk hari kerja biasa hingga 14 jam kerja tergantung kerja *event* yang didapatkan. Dimulai dari jam 09:00 sampai 18:00 WIB. Penulis bekerja hari biasa pada Senin hingga Jumat sedangkan untuk *event* tergantung kapan dilaksanakan. Penulis melakukan magang dengan WFH (*Work From Home*) untuk hari kerja biasa dan WFA (*Work From Anywhere*) tergantung kerja *event* diadakan.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Prosedur pelaksanaan magang dilakukan mengikuti arahan dan ketentuan yang telah diberikan oleh koordinator magang. Prosedur pelaksanaan magang ini dimulai pada saat penulis mengikuti briefing magang oleh koordinator hingga penerimaan tempat magang. Berikut rincian prosedur pelaksanaan magang sebagai berikut:

1. Penulis mengikuti briefing magang yang diselenggarakan oleh koordinator magang pada 26 April 2024. Pelaksanaan briefing berisikan mengenai arahan serta informasi-informasi mengenai pelaksanaan magang.
2. Penulis mencari tempat magang yang sesuai dengan jurusan serta kemampuan yang ada.
3. Penulis melakukan apply portofolio dan CV ke berbagai perusahaan magang yang memiliki lisensi dan syarat yang sesuai dengan Universitas Multimedia Nusantara.
4. Penulis melakukan rangkaian test dan interview pada berbagai tempat perusahaan magang melalui email.
5. Penulis melakukan registration perusahaan tempat penulis magang pada *website* Kampus Merdeka
6. PIC dan Hod melakukan approval pada registration penulis.

7. Penulis dinyatakan diterima pada tanggal 27 Agustus 2024 dan mulai bekerja pada tanggal 28 Agustus 2024 di Contenthub sebagai *Creative Officer*.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA