

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang *track 1* adalah program wajib dari Universitas Multimedia Nusantara sebagai persyaratan untuk meraih gelar sarjana Desain Komunikasi Visual. Program magang berlangsung selama 640 jam yaitu 16 minggu atau empat bulan, jika magang berjalan selama delapan jam selama lima hari dalam seminggu, dengan 207 jam waktu pengerjaan laporan dan bimbingan. Magang membuka kesempatan untuk mahasiswa mendapatkan pengalaman bekerja, merasakan langsung lika-liku industri kreatif yang diminati, dan mempraktikkan serta meningkatkan keterampilan yang selama ini sudah dipelajari di kelas.

Sebagai mahasiswi Desain Komunikasi Visual, selain perlu mengasah *soft skill* dan *hard skill*, Penulis merasa penting memperluas wawasan tentang ekonomi kreatif, terutama bagaimana cara sektor desain dapat berkontribusi. Untuk mengetahui perkembangan ekonomi kreatif dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti jumlah ekspor produk, meningkatnya sumbangan Produk Domestik Bruto (PDB), dan meningkatnya peluang kerja (Syafitri & Nisa; 2024). Tingginya peluang ekonomi kreatif dapat dilihat dari pencapaiannya sejak triwulan satu; nilai tambah ekonomi sudah menyentuh angka 55,65 persen dari target Rp.1.347 triliun yang ditetapkan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Hanya dalam seperempat tahun, hasil sudah melebihi setengah dari target. Persentase tersebut mencerminkan posisi Indonesia yang berada dalam peringkat ketiga didunia dalam aspek kontribusi sektor ekonomi kreatif terhadap PDB negara (Kemenparekraf, 2020). Perkembangan ekonomi kreatif ada karena dorongan berbagai kampanye yang meningkatkan daya jual merek-merek lokal pada industri, di sinilah agensi kreatif berperan (Riswanto, dkk; 2023). Oleh sebab itu Penulis menaruh minat magang pada agensi desain. Dari banyaknya agensi desain, Penulis menaruh minat pada PT Simpul Aksara Grup.

Agensi ini menarik perhatian Penulis karena *branding* mereka sebagai *Creative Content & Storytelling Agency* yang fokus akan *Design Thinking* dan *human-centered design*. PT Simpul Aksara Grup juga memperkenalkan konsep kolaborasi yang mereka rakit sendiri; *discover and tell*, yang bekerja dengan baik merakit hubungan bersama klien, dapat dilihat dari daftar klien lokal, regional, dan internasional mereka yang panjang. Filosofi ini sejalan dengan latar belakang Penulis; *discovering* pendekatan naratif serta visual dan *telling* ide yang menjawab kebutuhan industri.

PT Simpul Aksara Grup memiliki portofolio variatif dan sporadis, yang berfokus pada konsep *storytelling* dengan pendekatan yang humanis. Proyek-proyek yang sangat beragam ini memiliki garis merah yang sama, desain berbasis pada *user experience* yang juga matang secara visual. Proyek-proyek terdahulu PT Simpul Aksara Grup tidak terpaku pada jenis estetika tertentu, memberikan Penulis kebebasan mengeksplorasi berbagai gaya visual dan metode kerja kreatif.

Magang memberikan Penulis kesempatan mempelajari hal yang tidak dapat direkayasa pada ruang kelas. Seperti mengerjakan proyek sesuai kebutuhan klien nyata dan perubahan desain mendadak di bawah tekanan waktu. Pemahaman tentang klien yang terpaku pada teori akan diuji sandingkan dengan kebutuhan nyata klien yang lebih spesifik serta bagaimana cara memenuhi kebutuhan tersebut sembari menyesuaikan kebutuhan target audiens. Observasi langsung memberikan Penulis perspektif baru tentang proses desain agensi yang fleksibel dan dinamis, melibatkan banyak revisi secara internal ataupun eksternal. Urgensi tenggat waktu yang ketat, juga mencari solusi pada masalah tidak terduga.

Skala ukuran proyek pada PT Simpul Aksara Grup mewajibkan kolaborasi antar tim, hal ini mendorong Penulis untuk bersikap asertif dalam menginisiasi komunikasi. Penulis berkesempatan menyaksikan alur kerja dan proses berkarya tim kreatif profesional. Melalui pengalaman magang ini, harapannya Penulis dapat mempelajari cara ide abstrak dapat diterjemahkan ke dalam bentuk konkret yang tetap menjawab kebutuhan desain.

1.2 Tujuan Magang

Magang *track 1* adalah program wajib dari Universitas Multimedia Nusantara sebagai persyaratan untuk meraih gelar sarjana Desain Komunikasi Visual. Berikut beberapa tujuan utama dari pelaksanaan magang ini:

1. Memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa untuk mendapatkan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Meningkatkan dan mengaplikasikan keterampilan teknis maupun non-teknis.
3. Mempelajari etika dan cara mengelola proyek agar dapat menjawab kebutuhan desain sesuai keinginan klien; dan
4. Mengobservasi cara menghadapi tantangan nyata dalam manajemen proyek.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Rangkaian program Magang Merdeka mewajibkan Penulis untuk patuh pada waktu, prosedur, dan aturan yang ada di PT Simpul Aksara Grup. Pada subbab selanjutnya Penulis akan menjelaskan dengan lebih rinci deskripsi waktu pelaksanaan magang; topik ini termasuk periode, jam kerja, dan waktu kehadiran bekerja. Selain itu Penulis akan menjabarkan prosedur pelaksanaan magang yang dilakukan; mulai dari pengajuan lamaran, proses wawancara, hingga pada tahap *briefing jobdesc*.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Program MBKM magang di PT Simpul Aksara Grup berlangsung dari tanggal 29 Juli hingga 29 November 2024, dari pukul 09:00 WIB hingga 18:00 WIB. Empat bulan ini berdasarkan kalkulasi Penulis sudah mencukupi kebutuhan *Working Hours* 640 jam di situs Merdeka UMN. Simpul memiliki pola kerja *hybrid*, dimana dua sampai tiga hari dalam seminggu wajib bekerja di kantor. Hari wajib bekerja di lingkungan kantor jatuh di hari Senin, Selasa, dan dua minggu sekali di hari Jumat. Sementara pada hari Rabu, Kamis, dan Jumatnya Penulis bekerja di rumah. Saat Penulis magang, Simpul Grup yang berlokasi Jl. Bambu Kuning sudah berpindah di Jl. Darmawangsa-X No.A20,

RT.9/RW.4, Cipete Utara, Kec. Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan. Sekarang Simpul Grup beroperasi di Citylofts, Sudirman, Jakarta Pusat.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Perjalanan magang Penulis dimulai tepat pada tanggal 1 Juli 2024. Penulis menemukan lowongan pekerjaan AE pada agensi Simpul Grup, melalui relasi, Penulis menemukan bahwa ada lowongan yang terbuka untuk desainer grafis magang di perusahaan tersebut. Mengetahui hal ini, Penulis tertarik dan segera mengikuti prosedur administrasi magang *track 1*, seperti memastikan IPS mencukupi, tidak ada mata kuliah dengan nilai D dan E, dan registrasi melalui situs Merdeka UMN. Setelah registrasi perusahaan diterima, tepat dalam seminggu, Penulis mengirimkan lamaran magang via surel kepada PT Simpul Aksara Grup yang terdiri dari *Cover Letter*, CV, dan portfolio di tanggal 8 Juli.

Penulis menerima ajakan untuk wawancara dua minggu setelah lamaran dikirm. Co-CEO Simpul Grup menghubungi Penulis di tanggal 22 Juli sore, kami menjadwalkan wawancara untuk tanggal 23 Juli 2024 pukul 15:00 WIB. Pertanyaan dan diskusi wawancara adalah seputar proyek dari mata kuliah yang relevan, desainer favorit, minat, juga *software* yang dikuasai. Penulis juga menerima beberapa pertanyaan teknis, seperti *workflow* pekerjaan, ekspektasi *workload*, dan bahkan tentang mata kuliah yang beririsan dengan pekerjaan di Simpul Grup.

Pada tanggal 24 Juli 2024, Penulis akhirnya menerima konfirmasi penerimaan magang di PT Simpul Aksara Grup dalam bentuk surel yang dikirim oleh HRD perusahaan. Hari pertama bekerja dimulai pada tanggal 29 Juli, lima hari setelah menerima *Letter of Acceptence*, sesuai dengan permohonan Penulis. Selama tiga hari pertama Penulis mengerjakan desain *pitch deck* dan mencari konten untuk *pitching*.

Selanjutnya pada tanggal 1 Agustus, Penulis mengikuti *briefing* resmi mengenai tugas dan *job description* selama magang. Penulis ditunjuk

sebagai PIC desain untuk *event* Pearfest 2024, mengelola konten sosial media untuk Simpul Grup dan Pear Press, mendesain proposal, katalog, dan *pitch deck*. Penulis juga ikut mengerjakan beberapa desain yang sudah berjalan dengan beberapa klien berbeda. Seperti IdeaFest, IFFINA dan Bagus Enrico and Partners.

Untuk sampai pada tahap tersebut Penulis perlu mengikuti tahapan program MBKM magang UMN yang membantu mengarahkan, mengarsip, dan mendata proses magang, tahapannya adalah sebagai berikut:

1. MBKM 01 merupakan dokumen *Cover Letter* yang disediakan oleh situs merdeka. Untuk mendapat *generated CV*, Penulis mendaftarkan perusahaan pada laman aktivitas *Internship Track 1* dengan mengisi formulir tentang informasi dasar perusahaan. Penulis dapat melihat apakah perusahaan-perusahaan yang Penulis daftarkan memenuhi kriteria Kampus Merdeka melalui *tab Monitoring Registration*. *Generate Letter* dan *Download Letter* hanya tersedia kepada Perusahaan yang memenuhi kriteria.
2. MBKM 02 adalah MBKM *Internship Track 1 Card*, yang hanya bisa didapat setelah menerima *Letter of Acceptance*. *Card* tersebut akan dibubuhi tanda tangan mahasiswa, supervisor, dan cap perusahaan.
3. MBKM 03 merupakan arsip dari formulir *daily task* yang diisi dengan tanggal, jam masuk, jam pulang, dan deskripsi tugas pada situs merdeka. *Daily task* yang sudah di-*approve* oleh supervisor dan memenuhi minimal 640 jam dapat dikonversikan menjadi PDF yang akan ditanda tangani supervisor dan dibubuhi cap perusahaan.
4. MBKM 04 adalah *Verification Form of Internship Report*, lembar verifikasi ini diperoleh setelah submisi judul laporan pada sistem Kampus Merdeka UMN. Verifikasi magang memerlukan tanda tangan supervisor dan *advisor*, yang didapat setelah supervisor telah menerima, membaca, dan menyetujui laporan magang.