

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang menurut (Menurut Robbins & Judge, 2017) dalam buku mereka tentang perilaku organisasi, menyebutkan bahwa magang adalah program pelatihan kerja yang memberikan kesempatan bagi individu untuk mempelajari tugas-tugas dan tanggung jawab pekerjaan secara langsung. Program ini sering digunakan oleh organisasi untuk mengevaluasi potensi kandidat sebelum memutuskan untuk merekrutnya sebagai karyawan tetap.

Program magang yang penulis menjalani bernama Creative Preneur Festival (CPF) yang merupakan agensi kreatif dalam *event promotor* dan *organizer* di bawah manajemen PT. Kreasi Muda Mahakarya yang terdaftar di KEMENKUMHAM dengan nomor : AHU-002693.AH.01.31 Dan Nomor Induk Berusaha (NIB) : 2002240000699. Sebagai *event promotor* dan *organizer*, PT. Kreasi Muda Mahakarya mengkhususkan diri dalam mengadakan seminar dan *talkshow*. Perusahaan ini telah sukses menyelenggarakan acara di beberapa kota di Indonesia, termasuk Tangerang Selatan, Jambi, dan Makassar.

Dalam dunia industri *event promotor* dan *organizer* di Indonesia sekarang mengalami perkembangan yang signifikan, terutama dalam acara-acara seperti *talkshow*, hingga seminar wirausaha kini tidak hanya mengandalkan isi acara yang menarik, tetapi juga dituntut memiliki identitas visual yang kuat dan strategi promosi digital yang efektif. Penulis memandang peluang ini sebagai kesempatan untuk mengaplikasikan keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) yang Penulis pelajari di kampus, karena peran Desain Komunikasi Visual (DKV) sangat dibutuhkan, terutama dalam strategi promosi digital yang efektif dan menarik. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan dan pengalaman kerja secara

langsung di luar kampus melalui program magang. Melalui program ini Penulis menjalankan untuk memperdalam pemahaman Penulis dalam merancang konten visual untuk media sosial, dengan fokus pada penerapan gaya atau konsep desain yang sesuai dengan *brief* atau tema acara tertentu. Selain itu, program ini juga melatih kemampuan kolaborasi dengan desainer lain, untuk mencapai hasil kerja yang optimal. Melalui program magang ini, Penulis berharap dapat memperoleh wawasan baru dan mempersiapkan diri secara lebih matang untuk melangkah ke dunia kerja dengan pengetahuan dan keterampilan yang lebih matang serta sesuai kebutuhan, sekaligus memberikan dampak yang signifikan di industri kreatif yang berkembang ini.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan magang yang dilaksanakan oleh Penulis adalah untuk mendapatkan pengalaman praktis di dunia kerja, mengembangkan keterampilan profesional, serta memperdalam pemahaman tentang industri kreatif. Adapun tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu syarat untuk menjadi sarjana desain.
2. Meningkatkan kemampuan dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis secara profesional, serta menerapkan prinsip-prinsip komunikasi visual secara efektif untuk menciptakan konten desain yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan proyek.
3. Memahami secara mendalam proses kerja di industri kreatif, meliputi pengelolaan manajemen proyek, kolaborasi tim, penanganan revisi dengan pendekatan profesional, serta strategi pengaplikasian hasil desain ke berbagai platform media sosial.
4. Menghasilkan karya desain kreatif yang tidak hanya inovatif, tetapi juga dapat dijadikan sebagai portofolio yang berkualitas tinggi untuk menghadapi persaingan dan tantangan di industri kreatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada tanggal 21 Januari 2025, penulis mencoba melamar ke perusahaan ini dengan posisi *graphic designer* sebagai *intern*. *Test* yang didapatkan oleh Penulis saat melamar berupa membuat *graphic design* untuk konten *feeds* Instagram bertema “Tips untuk mahasiswa baru”. Setelah melewati tahap *interview* dan *test* kemampuan, Penulis diterima dengan kontrak selama 4 bulan mulai dari 21 Januari 2025 sampai 21 Mei 2025.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Periode magang selama 4 bulan dari 21 Januari 2025 sampai 21 Mei 2025 dengan hari kerja dari senin sampai sabtu. Jam kerja yang diterapkan dari agensi juga fleksibel dan menggunakan sistem WFH/WFA mulai dari jam 10.00 WIB sampai 18.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur yang penulis lakukan dimulai dari pengiriman *Cover Letter* beserta CV dan portofolio ke tempat kerja magang yang Penulis ingin daftar. Selanjutnya Penulis mendapatkan panggilan dari tempat magang yang penulis ingin masuk melalui Whatsapp dan melakukan *interview*. Setelah menjalani proses *interview*, penulis langsung mendapatkan *test* kemampuan yang bertujuan untuk mengevaluasi kompetensi serta keahlian teknis yang dimiliki penulis secara lebih mendalam. Setelah berhasil menyelesaikan *skill test*, penulis mendapatkan konfirmasi dari perusahaan tersebut yang menyampaikan bahwa penulis diterima sebagai peserta magang (*intern*) untuk posisi *graphic designer*. Setelah menerima surat penerimaan dari tempat magang, Penulis mengumpulkannya di *complete registration* pada *website* merdeka.umn.ac.id.

Setelah resmi diterima di Creative Preneur Festival, maka Penulis sudah bisa melakukan program magang pada 21 Januari 2025 sesuai kontrak yang sudah disetujui oleh pihak Penulis dan juga perusahaan.