

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kampus Merdeka adalah inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang dirancang untuk memberikan mahasiswa pengalaman nyata di lingkungan industri. Melalui program ini, mahasiswa dapat memperoleh keterampilan praktis dan wawasan yang lebih luas agar lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja (KEMENDIKBUDRISTEK, 2024). Sejak 2021, Universitas Multimedia Nusantara telah menerapkan berbagai skema MBKM, termasuk program magang yang memungkinkan mahasiswa mendapatkan pengalaman profesional sesuai dengan bidang studinya.

Sebagai bagian dari pengembangan keterampilan industri kreatif, penulis memilih untuk menjalani magang di CV AITI Solusi Kreatif, sebuah agensi kreatif digital yang bergerak di bidang strategi pemasaran digital dan manajemen media sosial. Berdiri sejak 2018 di Bali dan memperluas operasinya ke Jakarta pada 2021, agensi ini telah bekerja sama dengan berbagai industri, seperti kuliner (F&B), retail (*retail & consumer goods*), layanan jasa (*service*), serta perhotelan (*hotels & accommodations*). CV AITI Solusi Kreatif membantu klien dalam membangun *brand identity*, memperkuat strategi pemasaran digital, serta meningkatkan jangkauan audiens melalui *branding*, manajemen media sosial, dan produksi konten kreatif. Pemasaran digital sendiri merupakan kegiatan promosi produk yang memanfaatkan internet melalui media sosial, *website*, *blog*, dan *e-mail* untuk menjangkau konsumen lebih luas (Kuwsibowo & Natasya, 2023, h.181). Dengan pesatnya perkembangan digitalisasi, kebutuhan akan layanan pemasaran digital semakin meningkat, menjadikan peran agensi ini semakin relevan dalam membantu bisnis beradaptasi dengan tren yang terus berkembang.

Penulis memiliki minat dalam bidang desain grafis, *branding*, dan strategi komunikasi visual, yang sejalan dengan industri yang digeluti oleh CV AITI Solusi Kreatif. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Multimedia Nusantara, kesempatan magang di agensi ini menjadi pengalaman berharga untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari ke dalam praktik industri yang nyata. Selain itu, lingkungan kerja yang dinamis dan berbasis industri kreatif menjadi peluang bagi penulis untuk mengasah keterampilan dalam menciptakan desain yang strategis dan komunikatif guna mendukung pemasaran digital yang efektif.

Dalam program magang ini, penulis bergabung di Divisi Kreatif (*Creative Team*) sebagai *graphic designer intern*. Tugas utama yang dilakukan meliputi pembuatan konten visual untuk media sosial, desain materi promosi digital, serta pengembangan elemen grafis yang mendukung strategi pemasaran klien. Selain itu, penulis juga terlibat dalam *brainstorming* dan pengembangan konsep kreatif agar desain yang dihasilkan tetap sesuai dengan *brand identity* dan target pasar klien. Selama periode magang, penulis akan menjalani total 640 jam kerja, yang telah disetujui oleh *supervisor* di perusahaan, serta memperoleh 207 jam bimbingan dari dosen pembimbing (*advisor*) sebagai bagian dari evaluasi akademik. Melalui pengalaman ini, diharapkan penulis dapat memperdalam pemahaman mengenai industri kreatif serta meningkatkan kemampuan dalam menghasilkan desain yang efektif sesuai kebutuhan pasar.

## **1.2 Tujuan Magang**

Melalui program magang ini, penulis bertujuan untuk memperoleh pengalaman profesional yang mendukung pengembangan keterampilan di bidang desain komunikasi visual. Selain itu, magang ini juga menjadi kesempatan untuk memahami lebih dalam proses kerja di industri kreatif, khususnya dalam bidang strategi pemasaran digital dan manajemen media sosial. Adapun tujuan magang yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan studi di program Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara;
2. Memperdalam pemahaman tentang strategi pemasaran digital dan implementasinya dalam media sosial melalui praktik langsung di industri;
3. Mengeksplorasi konsep desain yang inovatif serta mengasah keterampilan *problem-solving* dalam menghadapi tantangan industri kreatif dan pemasaran digital;
4. Meningkatkan kemampuan dalam berkolaborasi dengan tim kreatif dan memahami alur kerja dalam sebuah agensi kreatif digital; dan
5. Mengembangkan *portfolio* profesional dengan menghasilkan karya-karya berkualitas yang dapat meningkatkan daya saing di dunia kerja.

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

Pelaksanaan magang di CV AITI Solusi Kreatif dilakukan dengan total 640 jam kerja, sesuai dengan ketentuan program *Internship Track 1* yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, mahasiswa juga diwajibkan untuk menyusun laporan magang yang mencakup proyek serta tugas yang telah dikerjakan. Berikut adalah penjelasan mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dijalani oleh penulis.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Pelaksanaan magang di CV AITI Solusi Kreatif berlangsung selama enam bulan, dimulai dari 3 Februari hingga 3 Agustus 2025. Penulis menjalankan magang selama lima hari dalam seminggu, yakni Senin hingga Jumat, dengan total durasi kerja delapan jam per hari, yaitu pukul 09.00 hingga 18.00 WIB, termasuk satu jam istirahat pada pukul 12.00-13.00 WIB.

Magang ini menerapkan sistem *hybrid*, di mana mayoritas pekerjaan dilakukan secara *Work from Home* (WFH). Dalam satu minggu, penulis bekerja dari kantor sebanyak satu hingga dua hari sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Kehadiran di kantor digunakan untuk koordinasi tim dan evaluasi proyek yang sedang berjalan. *Work from Office* (WFO) dilakukan di

kantor CV AITI Solusi Kreatif yang berlokasi di Ruko Melody, Gading Serpong, Kabupaten Tangerang.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Sebelum melaksanakan program magang, terdapat serangkaian langkah yang harus dilalui sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh kampus. Langkah pertama yang dilakukan adalah menghadiri sesi pembekalan magang yang diselenggarakan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Senin, 18 November 2024, pukul 09.00 - 12.00 WIB di *Lecture Theater*, Gedung D, Universitas Multimedia Nusantara. Dalam sesi ini, mahasiswa mendapatkan informasi mengenai prosedur magang, kriteria perusahaan yang memenuhi syarat, serta tahapan administratif yang perlu dilakukan sebelum, selama, dan setelah pelaksanaan magang.

Setelah mendapatkan pembekalan, penulis mulai mencari peluang magang yang relevan dengan bidang desain melalui berbagai platform, seperti LinkedIn, Glints, Jobstreet, dan Instagram. Setelah menemukan beberapa perusahaan yang sesuai, penulis mendaftarkan perusahaan pilihan dengan mengisi data yang diperlukan, termasuk nama perusahaan, alamat, nomor kontak, serta deskripsi pekerjaan di *website* Merdeka UMN ([merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id)). Setelah perusahaan yang diajukan mendapatkan persetujuan dari PIC (*Person in Charge*) dan HOD (*Head of Department*), penulis mengunduh surat pengantar magang (MBKM-01) yang nantinya digunakan dalam proses melamar ke perusahaan.

Pada tanggal 24 Januari 2025, penulis dihubungi oleh pihak CV AITI Solusi Kreatif melalui WhatsApp untuk menjalani wawancara tahap pertama bersama HRD pada hari yang sama pukul 16.00-16.30 WIB secara *online*. Setelah menyelesaikan wawancara, penulis diberikan tugas yang harus dikerjakan dalam kurun waktu tiga hari sebagai bagian dari tahap seleksi lanjutan. Tugas yang diberikan terdiri dari dua opsi, yaitu perancangan identitas visual berupa logo atau perancangan desain konten media sosial

dalam format Instagram *feed* berbentuk *carousel*, yang keduanya ditujukan pada *brand* F&B. Penulis memilih untuk mengerjakan opsi kedua dan mengirimkan hasil tugas melalui WhatsApp pada 24 Januari 2025.

Setelah mengirimkan tugas, penulis mendapatkan undangan melalui *e-mail* untuk mengikuti wawancara tahap kedua bersama HRD dan *user* pada tanggal 28 Januari 2025 pukul 11.00-11.30 WIB. Pada tahap ini, diskusi lebih lanjut dilakukan mengenai tugas yang telah dikerjakan serta keterampilan dan pengalaman penulis dalam bidang desain. Kemudian, pada tanggal 30 Januari 2025, penulis menerima pernyataan resmi penerimaan magang di CV AITI Solusi Kreatif dan diminta untuk menandatangani kontrak magang yang telah disediakan oleh perusahaan.

Setelah menerima surat penerimaan magang, penulis mengunggah dokumen tersebut ke dalam *website* Merdeka UMN dan melengkapi informasi perusahaan untuk memperoleh kartu magang mahasiswa (MBKM-02). Selama periode magang, penulis diwajibkan untuk mencatat dan mengunggah tugas harian (*daily task*) ke dalam sistem yang nantinya harus disetujui oleh *supervisor*. Selain itu, penulis juga harus memenuhi ketentuan jam kerja magang yang telah ditetapkan dan mengikuti sesi bimbingan bersama dosen pembimbing (*advisor*) sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh universitas.