

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan di berbagai sektor, termasuk industri kreatif (Jufri, 2023, h.1). Industri ini mencakup penciptaan, produksi, serta distribusi produk dan layanan yang berbasis kreativitas. Dengan pertumbuhan yang terus meningkat, industri kreatif tidak hanya mendorong inovasi, tetapi juga berkontribusi pada perekonomian dengan menciptakan lapangan kerja baru. Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut mengharuskan perusahaan atau pengusaha untuk ikut terjun mengikuti perkembangan teknologi dan informasi di era sekarang ini (Ahadiyah, 2024, h.42).

Salah satu bidang utama dalam industri kreatif adalah desain grafis, yang memiliki peran penting dalam membentuk identitas serta komunikasi visual untuk suatu *brand*. Dalam dunia bisnis modern, desain grafis menjadi elemen penting dalam membangun citra perusahaan agar dapat menarik perhatian audiens (Maslahah & Arifianto, 2024, h.54). Dengan meningkatnya penggunaan media sosial dalam bisnis modern sebagai salah satu *platform* untuk memperkenalkan *brand*, kebutuhan akan desain yang menarik dan informatif semakin tinggi. Kondisi ini membuka peluang bagi agensi kreatif sebagai penyedia solusi untuk bisnis yang ingin meningkatkan strategi pemasaran dan identitas visual mereka. Agensi kreatif menawarkan berbagai layanan, mulai dari *branding*, pemasaran digital, desain grafis, produksi konten, hingga manajemen media sosial.

CV Aiti Media adalah salah satu contoh *creative marketing agency* yang berbasis di Bali dan telah beroperasi sejak 2018. Agensi ini didirikan untuk membantu pelaku bisnis dalam membangun strategi pemasaran digital yang efektif melalui pendekatan yang kreatif. Aiti Media menawarkan berbagai layanan, seperti *branding* dan strategi pemasaran, desain grafis, pengelolaan media sosial, serta

produksi konten visual. Klien yang ditangani oleh agensi ini berasal dari berbagai industri, mulai dari *food and beverage*, perhotelan, ritel, dan jasa. Seiring perkembangannya, Aiti Media membuka cabang di Jakarta pada tahun 2021 untuk memperluas jangkauan layanan mereka.

Penulis memilih untuk menjalani magang di CV Aiti Media sebagai *graphic designer* khususnya karena lingkungan kerja di agensi kreatif memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengeksplorasi berbagai gaya *design*. Berbeda dengan industri lain yang cenderung memiliki batasan gaya visual tertentu, *graphic designer* di agensi kreatif diberikan tanggung jawab untuk menangani berbagai klien dengan kebutuhan visual yang beragam. Hal ini memungkinkan desainer untuk lebih fleksibel dalam menyesuaikan pendekatan desain yang sesuai dengan target audiens masing-masing *brand*. Selain itu, bekerja dalam tim yang terdiri dari desainer, fotografer, dan spesialis pemasaran digital memberikan pengalaman yang lebih jelas dalam memahami cara kerja industri kreatif secara profesional.

Dengan kesesuaian antara keterampilan akademik yang telah diperoleh selama perkuliahan dan kebutuhan industri di CV Aiti Media, magang ini menjadi peluang yang sangat berharga bagi penulis. Selama masa magang, penulis berharap dapat memperdalam pemahaman mengenai praktik industri kreatif, memperoleh pengalaman langsung dalam menangani klien, serta meningkatkan kemampuan dalam menghadapi tantangan dunia kerja. Dengan demikian, pengalaman magang ini diharapkan dapat menjadi bekal yang kuat bagi penulis dalam mempersiapkan karier di bidang desain komunikasi visual setelah menyelesaikan studi.

## **1.2 Tujuan Magang**

Program Magang Merdeka adalah salah satu program dalam Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) yang dirancang untuk memberikan pengalaman praktik di luar lingkungan akademik (Jufri, 2023, h.1). Program ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan wawasan dan keterampilan yang tidak diperoleh di perkuliahan. Oleh karena itu, pelaksanaan magang yang penulis jalani di CV Aiti Media memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar S1 yaitu Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sarana untuk menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer*.
3. Meningkatkan kemampuan *soft skill* (komunikasi, kerjasama tim, manajemen waktu, kedisiplinan, dan lain-lainnya) maupun *hard skill* (kemampuan mengoperasikan *software design* seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan *software* lainnya)
4. Mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan portofolio *design* untuk kedepannya mencari pekerjaan di bidang yang serupa.
5. Melihat bagaimana cara dan alur kerja dari industri kreatif terutama agensi kreatif di bidang yang bersangkutan dengan proyek yang dikerjakan penulis.
6. Mengasah kemampuan berpikir kreatif untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh perusahaan sebagai tanggung jawab penulis.
7. Mendapatkan masukan dari profesional yang sudah memiliki pengalaman bekerja di bidang kreatif sebagai salah satu bekal untuk pembelajaran.

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

Mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual memiliki kewajiban untuk melaksanakan magang merdeka di semester 7 ataupun 8 pada masa perkuliahan. Adapun dalam program magang tersebut mahasiswa harus melaksanakan 640 jam kerja di perusahaan dan 207 jam untuk merancang laporan magang. Untuk memvalidasi jam kerja tersebut, penulis diwajibkan untuk mengisi *daily task* yang terdapat di *website* merdeka dengan 640 jam kerja perusahaan yang akan dikonfirmasi oleh *supervisor* dari perusahaan dan 207 jam yang akan ditandatangani oleh dosen pembimbing. Berikut ini adalah penjabaran waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dilaksanakan penulis di perusahaan Aiti Media.

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

Waktu pelaksanaan magang yang dijalankan oleh penulis berdurasi selama 5 bulan 12 hari terhitung dari tanggal 20 Januari 2025 hingga 30 Juni 2025 dengan hari kerja mulai dari hari Senin sampai Jumat. Jam kerja yang

sudah ditentukan oleh perusahaan dimulai dari jam 08.00 – 17.00 WIB dan diselingi dengan jam istirahat di jam 12.00 – 13.00 WIB. Pelaksanaan magang dilakukan dengan sistem *hybrid* yang dominan *Work from Home* (WFH). Waktu pelaksanaan magang tersebut sudah mencukupi kewajiban program magang dari Universitas yang mengharuskan mahasiswa melaksanakan magang selama 640 jam kerja.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Prosedur pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis dimulai dari mengikuti program *pre internship* yang disediakan oleh pihak universitas sebagai bekal untuk memulai proses magang di semester selanjutnya. Setelah itu penulis mulai melakukan pengajuan ke perusahaan Aiti Media melalui *website* Merdeka UMN. Setelah mendapatkan *approval* dari pihak UMN, penulis menghubungi pihak *Human Resource* (HR) dari Aiti Media pada tanggal 26 November 2024 untuk menanyakan info lebih lanjut mengenai *appliance* dari pihak perusahaan di bagian *graphic designer*. Setelah menghubungi dan mengkonfirmasi tentang ketersediaan lowongan kerja, penulis diminta untuk mengirimkan CV dan portofolio ke pihak perusahaan dan diminta untuk melanjutkan ke tahap *interview* yang dilaksanakan pada tanggal 29 November 2024. Pada tahap *interview*, penulis diminta untuk mengerjakan *skill test assignment* dari pihak perusahaan. Penulis melakukan *submission* tugas pada tanggal 1 Desember 2024 dan kemudian dijadwalkan untuk *user interview* pada tanggal 4 Desember 2024. Dua hari setelah *user interview* pada tanggal 6 Desember, penulis diberikan hasil penerimaan dari pihak perusahaan. Pada tanggal 11 Desember, pihak HR dari perusahaan memberikan *file* kontrak kerja yang harus ditandatangani oleh penulis. Setelah menandatangani kontrak kerja, penulis mulai kerja di perusahaan pada tanggal 20 Januari 2025 sesuai dengan kontrak yang tertera.