

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media promosi yang pada awalnya terdapat pada media cetak, namun karena adanya transformasi teknologi sehingga kini beralih ke media digital dan salah satu platformnya ialah Instagram (Budianto, 2023). Hal tersebut membuat banyak sekali perusahaan berlomba-lomba untuk meningkatkan konten yang mereka unggah di media sosial sebagai sarana promosi digital. Dalam kegiatan promosi *digital* itu, tentunya membutuhkan aset visual yang dapat memberikan kesan menarik kepada calon *customer*. Sehingga perusahaan memiliki keunikan masing-masing dan mampu bersaing dengan yang lain. Oleh karena itu peran *Graphic Designer* dalam membuat aset serta men-desain konten yang diunggah dalam kegiatan promosi sangat penting.

YWMF merupakan perusahaan yang bergerak dibidang digital dan konsultan kreatif *marketing* di Jakarta Selatan, *client* yang ditangani umumnya perorangan ataupun perusahaan yang membutuhkan solusi branding, bisnis, serta promosi. Dengan reputasi dan beragam portfolio di industri musik, umumnya *project* yang banyak ditangani oleh YWMF berasal dari perusahaan-perusahaan label musik dan musisi. Dalam menjalankan bisnisnya, perusahaan label musik dan musisi memiliki kebutuhan *marketing* dan promosi. Oleh karena itu, *Graphic Designer* merupakan salah satu posisi yang memiliki peran penting di YWMF dalam menghasilkan aset visual serta membuat desain, baik untuk kebutuhan *project* maupun *client*.

Penulis memilih perusahaan ini sebagai tempat dalam melakukan magang karena penulis sudah memiliki berbagai pengalaman di bidang *Graphic Design* pada organisasi dan media kampus yang diikuti. Kemudian YWMF juga bekerjasama dengan UMN sehingga sudah terakreditasi. Selain itu karena tujuan YWMF dalam berbisnis sangat relate dengan penulis. Yang dimana berada pada bidang kreatif, berhubungan dengan musik, promosi dan media sosial. Sehingga penulis memiliki keinginan untuk mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* yang

dimiliki. Serta dapat menjadi lebih kreatif dan profesional karena akan bekerja dengan banyak orang yang memiliki divisi berbeda-beda.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Pelaksanaan program magang *track* 1 ini merupakan kewajiban yang harus dilakukan agar dapat lulus pada Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan diadakannya program ini agar mahasiswanya mampu memiliki keterampilan serta pengalaman di dunia kerja yang nyata di dalam industri kreatif. Sehingga dengan adanya program ini, terdapat hal-hal yang ingin penulis lakukan selama durasi magang ini ialah:

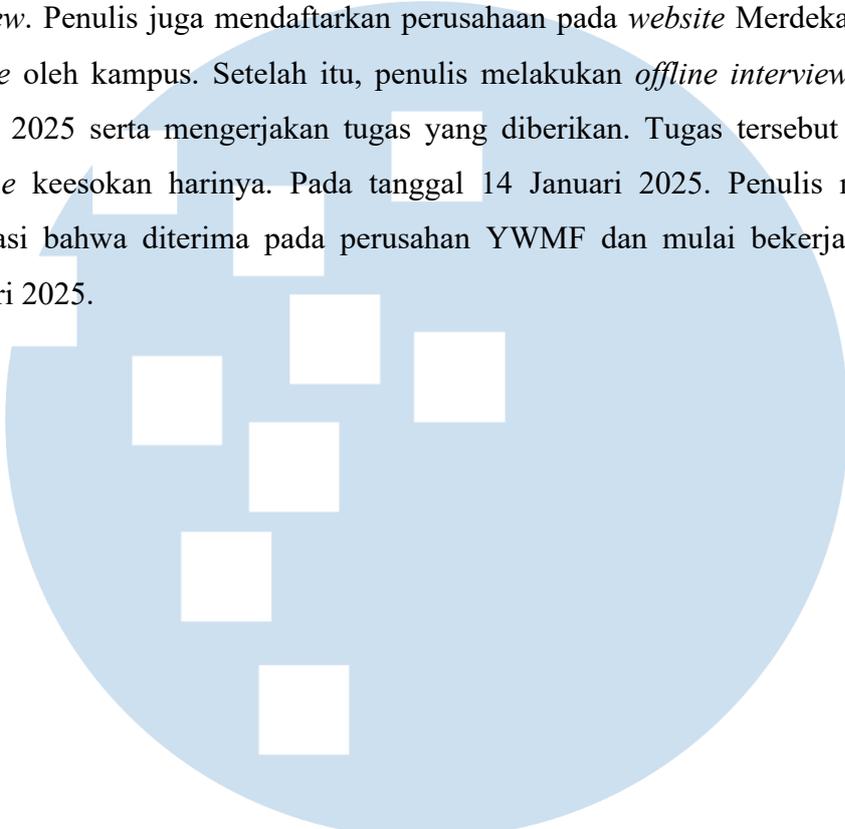
- a. Menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.
- b. Mengembangkan *hardskill* seperti mengeporasikan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, After Effects.
- c. Menambah pengalaman dalam dunia kerja yang sudah ditahap profesional.
- d. Menjangkau lebih banyak relasi.
- e. Memperbanyak portofolio dalam hal desain.

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

Durasi kegiatan magang yang dilakukan penulis yaitu berlangsung dari 26 Februari 2025 sampai 25 Agustus 2025. Waktu kerja yang ditetapkan yaitu lima hari dalam seminggu, dari hari Senin sampai Jumat, dengan sistem *Work From Office* di YWMF, Jalan Al Barkah, Cilandak Barat, Jakarta Selatan. Setiap hari mulai dari jam 10.00 hingga 18.00. Saat masa magang, penulis mendapat bimbingan dari *supervisor* yaitu Mas Gilang dan mentor yaitu Kak Pierre serta Kak Echa. Yang dimana mereka bertanggung jawab dalam menilai kinerja penulis selama masa magang berlangsung.

Proses melamar magang penulis dimulai dari 18 Desember 2025. Saat itu penulis mencari informasi mengenai perusahaan melalui teman yang sedang magang. Kemudian perusahaan tersebut membuka lowongan magang dan penulis mengirimkan *CV* serta portofolio pada email perusahaan. Setelah itu pada 7 Januari

2025, penulis dikabari melalui *WhatsApp* bahwa lolos untuk ke tahap *offline interview*. Penulis juga mendaftarkan perusahaan pada *website* Merdeka untuk di *approve* oleh kampus. Setelah itu, penulis melakukan *offline interview* pada 10 Januari 2025 serta mengerjakan tugas yang diberikan. Tugas tersebut memiliki *deadline* keesokan harinya. Pada tanggal 14 Januari 2025. Penulis menerima informasi bahwa diterima pada perusahaan YWMF dan mulai bekerja pada 26 Februari 2025.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA