

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan salah satu universitas terkemuka di Indonesia dengan pendidikan tinggi yang berpusat pada pengembangan kualifikasi di bidang desain, teknologi, dan komunikasi. Dalam program studi Desain Komunikasi Visual (DKV), terdapat program magang yang bersifat wajib untuk dilaksanakan oleh setiap mahasiswa pada semester 7 atau semester 8. Pelaksanaan program magang dapat disesuaikan oleh setiap mahasiswa. Dengan kata lain, setiap mahasiswa berhak memilih untuk dapat mendahulukan tugas akhir atau program magang yang telah disesuaikan dengan ketentuan akademik yang berlaku. Program magang ini setara dengan 20 SKS yang terdiri atas 4 mata kuliah, yaitu *professional ethics*, *industry experience*, *industry validation*, dan *evaluation & reporting*. Tujuan adanya program tersebut agar mahasiswa berkesempatan untuk dapat belajar dan mengembangkan kemampuan yang sesuai dengan praktik kerja di dunia industri kreatif sehingga setiap mahasiswa memiliki kesiapan untuk menghadapi dunia kerja yang lebih profesional setelah menyelesaikan jenjang perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

Setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) diberikan kebebasan untuk mengajukan perusahaan dan posisi yang masih relevan dengan jurusan desain komunikasi visual seperti *creative house*, *advertising agency*, *brand consultant*, *game studio*, dan lainnya. Salah satu sektor industri yang masih berkaitan dengan jurusan desain komunikasi visual yaitu *creative agency*. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, subsektor ini memberikan kontribusi signifikan terhadap industri kreatif di Indonesia yang berperan dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif dan strategis dalam berbagai media (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021).

Peran dari *creative agency* merupakan salah satu bidang industri yang berkaitan dalam lingkup desain komunikasi visual yang dibutuhkan saat ini. Menurut Tamala (2021), *creative agency* merupakan sebuah wadah yang menyediakan layanan yang memasarkan jasa atau produk seperti menyediakan berbagai ide, tema, konsep desain, hingga isi konten media sosial dari suatu *brand* yang sedang bekerja sama. Pada saat ini, *creative agency* telah banyak beredar di Indonesia salah satunya di daerah Jakarta dengan kualitas portofolio yang tidak dapat diragukan, salah satunya yaitu PT. Idein Kreatif Indonesia.

PT. Idein Kreatif merupakan perusahaan Indonesia yang bergerak di tiga sektor industri yaitu Idein Creative, Idein Workshop yang menyediakan pembuatan jasa *signage* dan produk retail, dan Idein *Studio* yang menyediakan fasilitas studio foto yang berdiri pada tahun 2016. PT. Idein Kreatif Indonesia telah menjalin kerja sama dengan beberapa *brand* ternama salah satunya yaitu Tokopedia, ABC Battery, Ajaib, Come-Xia, Recogen, Solanum, Aroma Truffle & Co, dan lainnya sehingga kualitas pada portofolio (PT. Idein Kreatif Indonesia, 2025). Berdasarkan hal tersebut, penulis memutuskan untuk melamar sebagai *graphic designer internship* di PT. Idein Kreatif Indonesia dengan tujuan agar dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan baik *hard skill* ataupun *soft skill* yang relevan dengan dunia industri profesional.

1.2 Tujuan Magang

Salah satu tujuan dari penulis dalam menjalankan program magang yaitu sebagai salah satu pemenuhan mata kuliah wajib yang merupakan syarat kelulusan akademik di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Namun dengan adanya program magang tersebut, terdapat beberapa tujuan lain yaitu:

1. Penerapan ilmu desain komunikasi visual yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam praktik industri kreatif secara langsung.
2. Mengasah dan mengembangkan *softskill* dan *hardskill* yang diperlukan dalam profesi sebagai *graphic designer*.

3. Berkontribusi langsung dan belajar mengenai sistem kerja sebagai seorang *graphic designer* dalam dunia industri.
4. Mengembangkan portofolio desain.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan magang sesuai dengan waktu dan ketentuan yang telah disepakati oleh kedua pihak, serta merujuk pada prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dengan tujuan agar pelaksanaan magang dapat selaras dengan kebijakan yang telah ditentukan.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan program magang yang penulis lakukan berlangsung sekitar 4 bulan, dimulai pada 31 Januari 2025 hingga 5 Juni 2025. Dalam kurun waktu tersebut penulis telah menyesuaikan dengan kebijakan waktu yang tertera pada program magang yang ditentukan Universitas Multimedia Nusantara (UMN), yang mewajibkan setiap mahasiswa melakukan program magang mandiri dengan total durasi magang selama 640 jam. PT. Idein Kreatif Indonesia menerapkan jam kerja yang berlangsung selama 9 jam, mulai dari pukul 09.00 hingga 18.00 WIB dengan batas keterlambatan pada pukul 10.10 WIB. Sebagai peserta magang, PT. Idein Kreatif Indonesia menggunakan sistem kerja yang dilaksanakan secara *hybrid* yang berlangsung dari hari Senin hingga Jumat, dengan ketentuan dua hari *Work From Home* (WFH) dan 3 hari *Work From Office* (WFH). Setiap hari Rabu, PT. Idein Kreatif Indonesia menetapkan sebagai hari *Work From Home* (WFH) tetap bagi seluruh karyawan, dan terdapat satu hari *Work From Home* (WFH) lainnya dapat disesuaikan oleh setiap peserta magang. Dengan adanya sistem tersebut, penulis dapat merasakan atmosfer lingkungan bekerja dari dua sisi sehingga lebih fleksibel.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis diawali dengan adanya pengajuan beberapa perusahaan yang ingin dilamar melalui

website merdeka.umn.ac.id. Setiap perusahaan yang telah ditentukan oleh mahasiswa akan disortir melalui *website* merdeka.umn.ac.id yang bertujuan agar terhindar dari beberapa risiko yang tidak memungkinkan terjadi selama periode magang berlangsung. Setelah mendapatkan notifikasi persetujuan dari *website* merdeka.umn.ac.id, penulis melakukan proses melamar ke beberapa perusahaan melalui beberapa aplikasi dan *website* pencari kerja seperti LinkedIn, Glints, Jobseeker, Jobstreet, dan lainnya. Kemudian, penulis melakukan wawancara dengan beberapa perusahaan yang memberikan respons ketertarikan terkait dengan lamaran penulis. Dari keseluruhan perusahaan yang telah penulis lamar, PT. Idein Kreatif Indonesia yang memberikan respons tercepat sehingga penulis dapat melanjutkan menuju tahapan seleksi yang telah ditentukan.

Kemudian, *Human Resource* (HR) dari PT. Idein Kreatif Indonesia menghubungi penulis untuk melakukan proses wawancara *online* yang dilaksanakan pada 21 Januari 2025 pukul 15.30 hingga 16.00 WIB melalui Google Meeting. Pada tahapan wawancara, penulis diberikan beberapa pertanyaan berikut dengan *skill test* yang diberikan oleh *Human Resource* dari PT. Idein Kreatif Indonesia dengan tenggat waktu pengumpulan pada 22 Januari 2025 pukul 17.00 WIB. Setelah penulis mengumpulkan hasil desain dari *skill test* yang diberikan, *Human Resource* dari PT. Idein Kreatif Indonesia menginformasikan terkait dengan penerimaan penulis sebagai *graphic designer internship*. Terdapatnya beberapa informasi data yang harus dilengkapi oleh penulis seperti foto KTP, beberapa kuesioner, email, surat keterangan magang dari pihak Universitas Multimedia Nusantara. Setelah melengkapi beberapa informasi data yang dibutuhkan oleh PT. Idein Kreatif Indonesia, penulis menghubungi *Human Resource* PT. Idein Kreatif Indonesia untuk meminta beberapa informasi data terkait dengan kelengkapan data yang dibutuhkan di *website* merdeka.umn.ac.id. Pada 24 Januari 2025, penulis menandatangani Surat Perintah Kerja (SPK) yang diberikan oleh *Human Resource* PT. Idein Kreatif Indonesia dan mulai

bekerja sebagai *graphic designer internship* di PT. Idein Kreatif Indonesia pada 31 Januari 2025.

Pada hari pertama, *Human Resource* dari PT. Idein Kreatif Indonesia memperkenalkan penulis kepada beberapa karyawan beserta supervisor yang akan membimbing penulis dalam setiap pengerjaan *task* yang akan dilakukan ke depannya. Kemudian, *Human Resource* melakukan *on boarding* dengan penulis dengan mengajarkan beberapa *tools* atau sistem pengerjaan yang digunakan di PT. Idein Kreatif Indonesia. Pelaksanaan sistem absensi yang dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi Kantorku dengan sistem *check in* pada saat memulai masuk dan *check out* setelah selesai jam kerja. Setiap informasi atau *daily task* yang dilakukan kesehariannya, PT. Idein Kreatif Indonesia menggunakan aplikasi Notion untuk memonitor setiap progres yang dilakukan agar sesuai dengan *timeline* yang telah ditentukan. Setelah melakukan *on boarding*, supervisor menjelaskan terkait dengan beberapa *brand* yang akan penulis tangani ke depannya serta dengan penggunaan *software* desain yang sering kali digunakan dalam mendesain seperti Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

Selama menjalani magang di PT. Idein Kreatif Indonesia, proses koordinasi yang sering dilalui oleh penulis bersama *Social Media Officer* (SMO) dan Supervisor. Setiap instruksi tugas yang diterima baik melalui Notion maupun secara langsung. Selain menjalankan tanggung jawab sebagai *graphic designer internship* selama jam kerja perusahaan berlangsung, penulis juga mulai mencicil penyusunan laporan magang secara bertahap di luar jam kerja. Kegiatan tersebut dilakukan pada malam hari setelah jam kerja berakhir, atau pada hari Sabtu dan Minggu. Penulis berupaya untuk menyelesaikan penyusunan laporan agar tidak tertunda, serta secara berkala melakukan bimbingan terkait dengan progres laporan dengan dosen pembimbing setelah menyelesaikan beberapa bagian dari laporan yang telah dikerjakan. Hal tersebut mengajarkan penulis untuk dapat mengatur *time management* dan bertanggung jawab atas apa yang telah dikerjakan.