

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kotler dan Keller (2016, h.171) menyatakan bahwa masih banyak perusahaan yang mengabaikan kekuatan pemasaran digital sebagai sarana dalam menangkap wawasan para target pelanggannya, memantau merek, hingga melakukan penelitian terhadap produk-produk baru. Sedangkan di era teknologi ini, banyak audiens yang mempercayai suatu merek atau jasa dari hasil rekomendasi teman atau kerabat, yang mana didapatkan dari hasil ulasan yang didapatkan secara online. Dalam strategi pemasaran digital, peran desain komunikasi visual sangatlah penting, karena mampu menimbulkan citra merek yang kuat hingga mampu menimbulkan hubungan erat dengan pelanggan, melalui konten kreatif dan interaktif karena kemajuan teknologi dan jaringan internet yang semakin luas.

Dengan harapan melalui program magang ini, mampu mempelajari dan memahami bagaimana dinamika pasar yang berkembang pesat, bagaimana cara menghadapi tantangan dalam industri kreatif, yaitu bagaimana peran visual kreatif untuk mencapai target yang beragam yang mampu berdampak pada peningkatan kemampuan desain visual. Oleh karena itu, penulis memilih untuk melaksanakan program praktik kerja magang di perusahaan digital kreatif yang bernama, Kopcus Digital.

Kopcus Digital adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang digital marketing, yang bertujuan mampu membantu suatu merek atau perusahaan mampu memasarkan produk atau jasanya secara efektif lewat *platform* digital. Tidak hanya sebagai agensi digital, akan tetapi perusahaan ini pertama kali berdiri sebagai bisnis *FnB*, yang bernama Kopi Chuseyo. Tidak hanya melakukan pemasaran secara digital, perusahaan ini juga membantu merancang ataupun membangun ulang branding para kliennya, dimana Kopcus Digital pun memiliki berbagai macam

portofolio yaitu berbagai macam project hasil kerja sama bersama klien dari berbagai macam bidang.

Terpilihnya perusahaan Kopcus Digital sebagai tempat magang ini diharapkan penulis mampu mendapatkan dan mempelajari banyak wawasan mengenai peran desainer grafis dalam dunia pemasaran digital. Lewat kontribusi diri dalam *project-project* besar untuk klien perusahaan, penulis berharap tidak hanya bisa mendapatkan *insight*, namun juga bisa menambah relasi, bekerja sama secara, dan mendapatkan pengalaman yang berharga namun juga profesional dalam dunia desain komunikasi visual.

1.2 Tujuan Magang

Dengan melakukan program magang merdeka kampus di perusahaan Kopcus Digital, ada berbagai maksud dan tujuan yang ingin diraih oleh penulis sebagai berikut:

1. Syarat untuk mampu meraih gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara; dan
2. Sarana untuk bisa menambahkan pengalaman dan ilmu baru mengenai profesi sebagai *graphic designer* di dunia pemasaran digital.
3. Sarana untuk meningkatkan *softskill* dalam dunia kerja nyata, yaitu dalam berpartisipasi dalam kerja sama tim kreatif, mampu mengelola waktu dengan efisien, menyelesaikan proyek kerja tepat dengan waktu yang telah ditetapkan, dan mampu bertanggung jawab atas proyek yang diberikan.
4. Sarana untuk meningkatkan *hardskill* dalam dunia kerja nyata, yaitu dalam menggunakan aplikasi maupun *software* desain grafis, mampu merancang desain konten media sosial sesuai dengan *brief* yang telah diberikan, mampu mengeksekusi pengambilan gambar maupun video sesuai dengan konten yang dibutuhkan klien.
5. Menjadi sarana untuk memperluas koneksi maupun relasi bersama dengan rekan kerja secara profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan program magang merdeka oleh kampus, terdapat beberapa proses tahapan yang perlu dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan baik oleh pihak kampus yaitu Universitas Multimedia Nusantara, maupun pihak perusahaan tempat kerja magang. Berikut dibawah ini adalah penjelasan mengenai ketentuan tentang waktu dan prosedur pelaksanaan praktik magang yang harus dipatuhi.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Berdasarkan ketentuan dan peraturan yang sudah ditetapkan oleh pihak kampus, mahasiswa semester magang wajib menyelesaikan minimal 640 jam kerja yang perlu disetujui oleh *supervisor* dan juga 270 jam mengerjakan laporan magang, juga dengan wajib melakukan bimbingan sebanyak 8x bersama *advisor* ataupun dosen pembimbing internal. Berdasarkan kontrak kerja perusahaan Kopcus Digital tertulis bahwa kegiatan kerja magang dilakukan dengan sistem *Hybrid*, yang bekerja tiap hari dari hari Senin sampai Jumat; yaitu 3 hari *Work From Office* (WFO) yang dilaksanakan pada hari Senin, Rabu, dan Jumat, lalu 2 hari *Work From Home* (WFH) yang dilaksanakan pada hari Selasa dan Kamis. Masa kerja magang yang telah disepakati dalam kontrak kerja dimulai dari tanggal 3 Januari 2025 hingga 30 Juni 2025, dengan periode kontrak magang selama 6 bulan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang diawali dengan mengikuti sesi *briefing* sebelum melakukan magang (*pre-internship*) pada tanggal 18 November 2024 secara *onsite* di Universitas Multimedia Nusantara. Setelah itu dimulai pencarian tempat-tempat magang maupun lowongan kerja magang baik secara online maupun lewat Career Development Center UMN, lalu melakukan pengajuan tempat magang lewat website Merdeka. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak Koordinator Magang dan Ketua Program Studi DKV UMN, penulis mengirimkan dokumen-dokumen yang diperlukan

untuk pelamaran kerja magang yaitu *cover letter*, *portfolio*, dan *curriculum vitae* (CV) kepada perusahaan tempat kerja magang.

Pada tanggal 26 Desember 2024, penulis mendapatkan penawaran wawancara secara langsung dari *Founder* Kopcus Digital. Kemudian pada tanggal 27 Desember 2024 diberlakukannya wawancara bersama *Founder* Kopcus Digital, yang langsung mendapatkan hasil keputusan penerimaan kerja magang sebagai *Graphic Designer intern* setelah melakukan sesi wawancara kerja. Pada tanggal 2 Januari 2024, penulis mendatangi langsung kantor Kopcus Digital yang berlokasi di Ruko Villa Melati Mas, kemudian mengunggahnya pada situs website merdeka sebagai salah satu langkah tahapan prosedur magang. Setelah mendapatkan dan mengunduh formulir MBKM 02 sebagai kartu Magang Track 1, penulis bisa memulai magang dari hari pertama yaitu tanggal 10 Januari 2025. Adapula pengisian KRS magang yang dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025 dan bisa mendapatkan dosen pembimbing internal pada tanggal 3 Februari 2025, dimana hari perkuliahan pertama berlangsung.

Selama menjalani kerja magang di Kopcus Digital, penulis mengikuti jadwal kerja yang dimulai dari pukul 09:00 WIB hingga 18:00 WIB tiap harinya, dari hari Senin hingga Jumat. Dalam bekerja, penulis diperkenalkan dengan aplikasi atau website Trello yang digunakan untuk *tracking* progress maupun hasil kerja yang dilakukan, website tersebut juga bisa memantau apa saja tugas yang diberikan selama beberapa waktu kedepannya. Setiap seminggu sekali para pekerja magang tim kreatif melakukan *weekly meeting* untuk memberikan *briefing* secara lengkap dan jelas mengenai *jobdesk* yang akan dilakukan, juga untuk memantau hasil progress kerja yang sudah dilakukan.