

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah perkembangan teknologi di era ini, industri kreatif juga berkembang pesat dan telah menjadi salah satu komponen penunjang utama dalam perekonomian negara. Dengan berkembangnya industri kreatif, seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual harus dapat beradaptasi dan menjadi pribadi yang siap terjun ke dalam industri kreatif. Dengan tujuan sebagai berikut, tentu saja pemahaman teoritis saja tidak akan cukup, diperlukan juga pengalaman praktik kerja. Dalam rangka untuk mewujudkan tujuan tersebut, mahasiswa dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan, serta memperoleh pengalaman di industri kreatif melalui program magang.

Menurut Sumardiono (dalam Azwar, 2019), magang merupakan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan di dunia nyata, dengan dilakukannya bimbingan oleh para ahli di bidang tertentu dengan cara mengerjakan aktivitas langsung serta menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Double S Agency merupakan agensi kreatif yang menangani promosi dan *marketing* dari *brand-brand* seperti Suzuki, US Pizza Indonesia, Malaysia, dan Singapura, Potteria, dan banyak brand lainnya.

Dengan fokus utama di bidang *branding* dan *marketing*, Double S Agency menawarkan beberapa produk berupa paket-paket dengan fungsi dan fitur yang berbeda-beda, sesuai dengan tujuan paket dan harga yang ditentukan untuk brand-brand klien. Paket pertama yang bernama *Tiktok & Instagram Package* dengan harga Rp. 5.000.000 memfokuskan pada pembuatan konten Reels/Tiktok, Unggahan sosial media yang dibuat dengan desain grafis, model untuk pembuatan konten, *content writing*, dan sesi produksi yang mencakup konsep, syuting, dan pengeditan.

Paket kedua yang bernama *Branding & Campaign Package* dengan harga Rp. 10.000.000 memfokuskan pada pembangunan konsep *branding*, *marketing campaign* per bulan, 15-30 konten promosi per bulannya, *content writing*, riset, laporan dan evaluasi keberhasilan kampanye per bulannya, model untuk pembuatan konten, dan sesi produksi yang mencakup konsep, syuting, dan pengeditan.

Selain dua paket utama yang telah disebutkan diatas, terdapat paket-paket satuan dengan fitur yang lebih sedikit, seperti *Tiktok Package*, *Instagram Package*, *Photography Package*, *Graphic Design Package*, *KOL and Influencer Package*, dan *Advertisement Package*. Fitur yang disediakan oleh paket-paket tersebut hanya terfokus pada hasil satuan seperti yang telah disebutkan di judul paket tersebut.

Dalam proses pelaksanaan magang, penulis secara utama melakukan perancangan di media promosi dan pemasaran digital yang berbasis video dengan mengerjakan proses pembuatan dan pengeditan video pemasaran Tiktok dan Instagram. Sesuai dengan kontrak kerja, program magang ini dilaksanakan selama 6 bulan yang dimulai dari tanggal 1 Februari 2025 hingga 1 Agustus 2025.

1.2 Tujuan Magang

Penulis berpartisipasi dalam program magang yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara dengan bekerja di Double S Agency, dengan tujuan sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menjadi sarjana desain; dan
2. Media untuk mencari pengalaman di industri kreatif, dengan cara mengembangkan *softskill* dan *hardskill* secara praktik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang, penulis melalui beberapa prosedur dalam rangka untuk mendaftar di tempat magang. Magang yang dilaksanakan oleh penulis juga dibatasi oleh periode waktu tertentu dengan jam kerja yang penulis ikuti berdasarkan sistem yang telah disiapkan oleh tempat magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis memulai pelaksanaan magang pada tanggal 1 Februari 2025 yang diawali dengan penerimaan anggota baru dan dilaksanakannya *briefing* sistem kerja. Pekerjaan di tempat magang mulai dilakukan oleh penulis pada hari senin, 3 Februari 2025 yang dilakukan secara *work from home*. Meskipun penulis melaksanakan magang dengan sistem *work from home*, namun tetap ada jam kerja yang telah ditentukan oleh tempat magang. Jam kerja dimulai dari jam 9 pagi dengan dilakukannya *briefing* dan pembagian tugas serta *brand brief* untuk proyek yang harus dikerjakan di hari tersebut. Dilanjutkan dengan jam 10 hingga jam 4 sore yang merupakan waktu pengerjaan proyek yang telah dibagikan. Pada jam 5 sore, semua progres dan hasil yang telah dikerjakan pada hari itu sudah harus dikumpulkan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Tahap awal yang penulis lakukan dalam mengajukan tempat magang adalah dengan mengumpulkan informasi penting mengenai alamat, kontak, serta lowongan, dan deskripsi pekerjaan yang diberikan oleh tempat magang untuk diajukan ke *website* Merdeka UMN. Setelah menerima persetujuan di *website* Merdeka UMN, penulis melanjutkan proses pelamaran dengan mengirimkan *curriculum vitae* dan *portfolio*. Berikut setelah proses penyortiran oleh tempat magang, penulis menerima panggilan dari pihak tempat magang untuk diberikan tes masuk berupa proyek pengeditan video *marketing* untuk *brand* tertentu. Setelah melalui tes masuk, penulis dihubungi oleh pihak tempat magang untuk diberi pengumuman terkait penerimaan di tempat magang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A