

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman membawa kemajuan teknologi yang pesat dan semakin canggih, terutama dalam mendukung aktivitas sehari-hari. Pengguna teknologi kini mencakup berbagai generasi, mulai dari kalangan muda hingga lanjut usia, terutama dalam aspek yang berkaitan dengan internet, seperti media sosial (Herdiyani, Barkah, Sukoco, 2022, h. 103). Pada tahun 2020, terdapat beberapa platform media sosial yang paling banyak digunakan di dunia. Facebook menjadi platform dengan jumlah pengguna aktif bulanan tertinggi, mencapai lebih dari 2,6 miliar pengguna. Sementara itu, WhatsApp sebagai aplikasi pesan instan digunakan oleh sekitar 2 miliar pengguna setiap bulan. Selain itu, Instagram memiliki lebih dari 1,08 miliar pengguna aktif bulanan, menjadikannya salah satu platform yang paling sering digunakan. Jika dibandingkan dengan TikTok, yang memiliki sekitar 800 juta pengguna aktif bulanan, Instagram masih menunjukkan tingkat penggunaan yang lebih tinggi (Kemp, 2020).

Dengan pesatnya perkembangan media sosial, platform ini menjadi sarana paling strategis dalam memasarkan brand atau produk perusahaan guna menarik perhatian konsumen (Nurimani, 2022, h. 60). Akademi Crypto memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk menyebarkan edukasi dan informasi terkait *cryptocurrency*. Banyaknya perusahaan yang berperan sebagai produsen suatu barang atau jasa menyebabkan meningkatnya persaingan dalam menarik minat beli konsumen (Umbara, 2021, h. 573). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif dan kreatif agar informasi yang disampaikan dapat menarik perhatian audiens. Salah satu faktor utama dalam meningkatkan daya tarik dan kredibilitas media edukasi adalah penggunaan desain grafis. Elemen visual seperti grafik, teks, ilustrasi, dan gambar dapat dipadukan secara efektif untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Selama menjalani program magang MBKM, Penulis memilih untuk bergabung dengan Akademi Crypto guna memperdalam wawasan tentang aset digital dan *Crypto*. Ketertarikan tersebut muncul setelah melihat berbagai konten edukatif serta berita yang disajikan oleh Akademi Crypto. Pengalaman ini memberikan kesempatan bagi Penulis untuk mengeksplorasi lebih lanjut dan memperoleh pemahaman langsung mengenai strategi komunikasi, desain visual, serta penyampaian informasi yang efektif kepada audiens di industri *crypto*.

1.2 Tujuan Magang

Program magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diikuti oleh Penulis merupakan salah satu persyaratan kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Adapun tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana.
2. Mendapatkan pengalaman kerja nyata di industri aset digital dan *crypto* serta memahami dinamika dunia kerja secara profesional.
3. Mengasah keterampilan teknis dalam desain grafis serta kemampuan bekerja dalam tim, koordinasi proyek, dan adaptasi di lingkungan kerja.
4. Memperluas wawasan mengenai strategi visual dan penyampaian informasi dalam merancang desain yang relevan untuk industri *crypto*.
5. Membangun jaringan dan relasi profesional di bidang desain grafis serta industri aset digital dan *crypto*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses magang diawali dengan pencarian lowongan yang sesuai dengan bidang desain grafis melalui berbagai platform. Setelah menemukan kesempatan yang tepat, Penulis mengikuti serangkaian tahapan seleksi yang mencakup pengiriman dokumen, wawancara, serta uji keterampilan sebelum akhirnya diterima sebagai intern di Akademi Crypto. Rincian lengkap mengenai waktu dan prosedur magang akan dijelaskan pada paragraf berikut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Tertulis di dalam *offering letter* yang sudah dikirim oleh pihak Akademi Crypto, bahwa durasi pelaksanaan magang dilakukan selama durasi 6 bulan. Dimulai dari 20 Januari 2025 hingga 20 Juni 2025, dengan pelaksanaan harian magang dilakukan secara WFO (*work from office*) yang berlokasi di Prominence Tower di Alam Sutera dan di mulai pukul 09.00 hingga 17.00 serta jeda istirahat makan siang pada pukul 12.00 hingga 13.00.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan pencarian magang dari berbagai *platform* lowongan pekerjaan seperti LinkedIn, Glints, Dealls, Instagram, dan berbagai *platform* lainnya. Penulis terlebih dahulu mencari dan menyeleksi lowongan magang sebelum mengajukan permohonan melalui situs merdeka.umn.ac.id untuk proses verifikasi oleh koordinator magang. Setelah diverifikasi pada 2 Desember 2025, Penulis memperoleh Surat Pengantar Magang MBKM 01, yang kemudian disampaikan kepada perusahaan tujuan. Penulis menemukan lowongan magang *Graphic Designer* Akademi Crypto melalui LinkedIn dan melalui lowongan tersebut penulis mengirimkan portofolio dan *Curriculum Vitae* (CV) pengajuan terhadap email yang tercantum pada tanggal 13 Januari 2025.

Setelah itu, pihak Akademi Crypto mengontak Penulis untuk melakukan interview secara daring melalui Google Meet pada tanggal 14 Januari 2025, Proses interview dilakukan bersama *Vice President* Akademi Crypto Nur Laela Sari. Usai tahap interview Penulis diberikan *design test* sebagai bentuk tahap uji sebelum lanjut ke tahap *internship*. Pada tanggal 14 Januari 2025 juga Penulis mengirim email terkait hasil dari *design test* yang sudah ditentukan. Kemudian pada tanggal 16 Januari 2025 pihak Akademi Crypto mengirimkan *offering letter* dan mengabarkan Penulis bahwa lulus untuk ke tahap *internship graphic designer* di Akademi Crypto. Tertulis

dalam *offering letter* bahwa durasi *internship* dilakukan selama 6 bulan di mulai dari 20 Januari 2025 dan berakhir pada 20 Juni 2025.

Setelah diterima dalam program magang, penulis diwajibkan melengkapi proses administrasi dengan mengunggah dokumen yang diperlukan dan menyelesaikan pendaftaran melalui laman resmi merdeka.umn.ac.id. Proses ini bertujuan untuk memperoleh Kartu Magang MBKM 02 sebagai bukti keikutsertaan dalam program tersebut. Selama masa magang, peserta harus mencatat aktivitas hariannya dalam sistem yang tersedia. Terdapat dua kategori laporan yang harus diisi, yaitu laporan terkait tugas dan tanggung jawab di perusahaan yang diawasi oleh supervisor serta laporan mengenai perkembangan penyusunan tugas akhir yang dipantau oleh advisor.

Setelah data harian diunggah, peserta perlu mengajukan persetujuan kepada supervisor dan advisor agar laporan dapat divalidasi. Proses ini menjadi bagian dari persyaratan untuk memperoleh MBKM 03 atau *Daily Task-Proses Kerja Magang*. Selain pelaporan, terdapat ketentuan terkait durasi magang yang harus dipenuhi. Peserta diwajibkan menyelesaikan minimal 640 jam kerja di perusahaan serta 207 jam dalam sesi bimbingan terkait penyusunan laporan akhir.

A large, semi-transparent blue watermark of the letters 'UMN' is centered on the page, partially overlapping the text.A large, semi-transparent blue watermark of the letters 'UMN' is centered on the page, partially overlapping the text.A large, semi-transparent blue watermark of the letters 'UMN' is centered on the page, partially overlapping the text.