BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ekonomi kreatif adalah sektor ekonomi yang ditunjang dari segi produksi, distribusi, barang, dan jasa yang dihasilkan melalui ekspresi seni, tradisi, mau pun intelektual untuk mengkreasikan inovasi (Riswanto, et.al., 2023). Inovasi yang dihasilkan sektor kreatif juga memiliki dampak dalam pertumbuhan Indonesia sebagai negara berkembang kerap meningkat bahkan dari sebelum pandemi COVID-19. Menurut Badan Ekonomi Kreatif, pada tahun 2019 disumbangannya nilai sebesar Rp 1.100 triliun dari sektor ekonomi kreatif kepada Produk Domestik Bruto (PDP) nasional (Syafitri & Nisa, 2024). Hal tersebut didukung oleh Laporan Statistik Ekonomi Kreatif, dimana sebanyak 19,2 juta tenaga kerja menduduki sektor kreatif yang meningkat sebesar 4,02% dari tahun sebelumnya (Kemenparekraf, 2020). Sektor ekonomi kreatif juga memiliki beberapa sub-sektor, salah satunya adalah desain grafis.

Desain grafis adalah sub sektor yang berfokuskan pada penyampaian pesan melalui elemen visual seperti titik, garis, bentuk, warna, tekstur, dan elemen lainnya. Desain grafis sangat penting dalam perkembangan ekonomi kreatif oleh karena perannya sebagai pengantar informasi secara visual. Sama halnya dengan mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) yang tidak hanya menciptakan desain sebagai penyampaian pesan, namun juga pemberi solusi dari suatu masalah secara visual. Masalah yang dapat diselesaikan mahasiswa DKV pun beragam, seperti fenomena sosial yang membutuhkan penyuaran melalui media kampanye, kurangnya informasi pengarah jalan pada suatu tempat, atau diperlukannya identitas visual dari suatu benda atau individu untuk menonjolkan keunikan dan mengkomunikasikannya kepada target pasar.

Dalam berlatih mengkomunikasikan pesan dalam bentuk visual secara efektif, tidak cukup jika hanya dilakukan dengan belajar dalam ruang lingkup

pembelajaran. Maka dari itu, program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara memiliki program magang yang wajib ditempuh oleh seluruh mahasiswa DKV yang juga merupakan salah satu syarat kelulusan. Dengan dilaksanakannya program magang, mahasiswa dapat mempraktikkan ilmu yang telah dipelajari dalam dunia profesional, memperluas jaringan, serta mengembangkan portofolio sebagai poin pengalaman untuk terjun ke proyek atau pekerjaan setelah lulus. Selain bermanfaat untuk mahasiswa, tempat magang yang dituju juga memperoleh ide-ide baru dari jiwa muda kreatif sesuai dengan tren dan minat terbaru dari kalangan muda.

Penulis sebagai mahasiswa semester 8 di Program Studi Desain komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara memiliki kewajiban untuk menempuh mata kuliah *Internship* dengan penentu kelulusan mata kuliah berada pada kualitas laporan dan proses sidang akhir. Dipilihnya KAIA Project, sebuah *creative agency* yang berlokasi di Tangerang, sebagai tempat magang yang ditempuh penulis oleh karena portofolio agensi yang menangani *brand-brand* ternama dengan gaya visual yang beragam baik itu gaya minimalis mau pun maksimalis. Durasi magang di KAIA Project adalah selama 6 bulan, mulai dari tanggal 22 Januari 2025 hingga 5 Agustus 2025 sesuai dengan syarat kelulusan mata kuliah yang memerlukan pemenuhan minimal 640 jam kerja.

1.2 Tujuan Magang

Sebelum ditentukan lokasi tempat magang, ditentukan terlebih dahulu landasan kuat berupa tujuan yang ingin dicapai penulis melalui proses magang. Tujuan ditentukan berdasarkan hal yang ingin diperoleh baik dalam lingkup akademik mau pun non-akademik. Berdasarkan tempat magang terpilih dan dari latar belakang di atas, dapat disusun tujuan magang sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa untuk memperoleh gelar sarjana desain;
2. Mahasiswa memperoleh pengalaman profesional dalam industri kreatif sebagai desainer grafis;

3. Mahasiswa memperluas pengetahuan dalam bentuk *softskill* dan *hardskill* baik dalam lingkup desain grafis atau pun di luarnya;
4. Mahasiswa memahami dinamika dunia profesional dalam sehari-hari; dan
5. Mahasiswa memperoleh koneksi dengan sesama profesional dari berbagai bidang.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Selama menjalani mata kuliah magang, terdapat beberapa prosedur yang perlu dijalani baik sebelum, selama, dan setelah masa magang berakhir sesuai periode waktu yang ditentukan universitas. Secara keseluruhan, periode magang yang diperlukan untuk memenuhi mata kuliah adalah sebanyak 640 jam kerja atau setara dengan 20 SKS. Berikut uraian waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dilakukan penulis selama berada di *creative agency* KAIA Project:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Waktu pelaksanaan penulis selama kerja magang di KAIA Project dimulai dari tanggal 22 Januari 2025 dan berakhir pada tanggal 5 Agustus 2025 dengan acuan berakhirnya periode magang didasari dari jatuh tempo penerimaan *appreciation fee* setiap tanggal 5. Untuk hari produktif, KAIA Project buka selama 5 hari dalam 1 minggu, yaitu dari hari Senin sampai Jumat. Setiap harinya, kantor beroperasi selama 8 jam yang dibuka pukul 09:30 dan tutup pukul 18:30 Waktu Indonesia Barat (WIB) dengan durasi istirahat selama 1 jam. Untuk divisi desainer grafis, pekerjaan dapat dilakukan baik WFO (Work from Office), WFH (Work from Home), atau pun WFA (Work from Affar) selama mengajukan izin maksimal sehari sebelumnya dengan memberikan alasan yang jelas kepada supervisor dan divisi *Human Resource Development* (HRD), serta alasan memiliki urgensi.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan magang memiliki lini masa berdasarkan Lembar Panduan Magang Universitas Multimedia Nusantara tahun 2024. Prosedur pelaksanaan magang dimulai dari mahasiswa yang diwajibkan

untuk mengambil mata kuliah *Pre Enrollment Internship* saat KRS pada 1 semester sebelumnya, yaitu semester 7. Satu semester setelahnya atau semester 8, dilaksanakan *briefing* magang secara *onsite* pada tanggal 18 November 2024 yang berlokasi di *Lecture Theater*, Gedung D, Universitas Multimedia Nusantara. Setelah itu, dibuka periode pencarian tempat magang dari tanggal 19 November 2024 sampai 24 Januari 2025 dan periode registrasi ke situs merdeka.umn.ac.id mulai dari tanggal 19 November 2024 sampai 3 Februari 2025.

Selama periode pendaftaran tempat kerja magang, penulis telah melakukan pencarian lowongan magang melalui berbagai *platform* seperti LINE *group*, Instagram, Glints, LinkedIn, dan situs pencarian lowongan lainnya. Tempat magang yang didaftarkan juga beragam, mulai dari acara tahunan, korporat, hingga agensi dengan total 21 perusahaan yang membuka lowongan magang untuk desain grafis seperti Indonesia Fashion Week, BLP Beauty, Aras Design & Motion, Tiket.com, BUMN, BCA Life, Orang Tua Group, BMW Astra, Arterie Studio, Shopee, dan masih banyak lagi. Dari 21 perusahaan yang didaftarkan, terdapat 5 perusahaan yang lolos *screening* Curriculum Vitae (CV) dan portofolio yaitu BMW Astra, BUMN, PT Kurnia Ciptamoda Gemilang, Noote & Netoo, dan KAIA Project. Namun, penulis hanya melaksanakan wawancara pada 3 perusahaan, oleh karena 2 perusahaan lainnya menghubungi setelah penulis diterima di tempat magang.

Sebelum dilakukan proses wawancara, KAIA Project sebagai salah satu dari 3 perusahaan yang lolos ditemukan lowongannya oleh penulis pada hari Kamis pagi tanggal 9 Januari 2025 melalui LINE *group* angkatan DKV yang dibagikan oleh mahasiswa lain sejak tanggal 3 Januari 2025. Pada hari yang sama, dikirimkan CV beserta portofolio yang telah disusun kepada email perusahaan sesuai dengan info kontak pada postingan. Sore harinya, diterima balasan melalui Whatsapp Rafa Khairunisa selaku HRD KAIA Project untuk undangan wawancara pada hari Jumat, 10 Januari 2025 secara *onsite* dengan syarat membawa portofolio yang telah dicetak. Selama proses

wawancara, seluruh proses dilakukan antara penulis bersama Kelvin Kosasih selaku *Creative Director* dan Diana Febriani selaku *Head of Design*. Kemudian pada hari Selasa, 13 Januari 2025 diperoleh informasi bahwa diterimanya penulis untuk bekerja di KAIA Project dan dapat mulai bekerja keesokan harinya. Namun, dilakukan pengajuan oleh penulis untuk memulai proses magang pada tanggal 22 Januari 2025 untuk menyelesaikan revisi laporan tugas akhir.

Selain KAIA Project, dari 2 perusahaan lainnya terdapat 1 perusahaan yang menerima penulis. Untuk perusahaan lainnya tidak lolos wawancara, oleh sebab deskripsi pekerjaan yang dijelaskan selama wawancara tidak sesuai dengan deskripsi pekerjaan desainer grafis seperti yang tertera pada postingan lowongan. Dari dua perusahaan yang lolos wawancara, dipilih KAIA Project sebagai pilihan tempat magang penulis oleh sebab pada saat wawancara, pihak KAIA mampu menjelaskan alur serta budaya kerja dengan lebih rinci dan mengkomunikasikan potensi kendala yang dapat timbul beserta solusinya, sehingga terbangunnya keterbukaan dan kepercayaan antara perekrut dengan calon karyawan. Tak hanya itu, KAIA Project memiliki pengalaman dengan *brand* ternama seperti Tokopedia, Gojek, MOI, Gandaria City, Scarlett, Orang Tua Group, PIK Avenue, dan *brand* lainnya. Faktor terakhir KAIA Project menjadi pilihan tempat magang adalah biaya transportasi yang sama antara rumah penulis dengan kedua perusahaan, namun KAIA Project memberikan uang tanggungan yang lebih besar. Oleh sebab itu, penulis memulai hari pertama magang di KAIA Project pada tanggal 22 Januari 2025. Pada hari yang sama diselesaikan registrasi perusahaan beserta dimulainya pengisian *daily task* pada situs merdeka.umn.ac.id.