

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan inisiatif penting untuk membekali mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja. Selama 3,5 tahun menempuh pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara, penulis mengikuti program magang ini untuk memperluas wawasan, ilmu pengetahuan, disiplin, dan keterampilan agar lebih kompetitif di dunia kerja (KwikKianGie, 2023). Program ini dirancang oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan guna mengembangkan wawasan akademis, keterampilan praktis, dan karakter mahasiswa melalui pembelajaran berbasis pengalaman.

Dalam pelaksanaannya, mahasiswa menjalani lebih dari 640 jam praktik kerja serta lebih dari 207 jam untuk penyusunan laporan dan bimbingan akademik. Selain memperoleh pengalaman lapangan, mahasiswa juga dapat meningkatkan *hard skill* dan *soft skill* sesuai kemampuan masing-masing. Melalui program ini, mahasiswa dapat memahami dinamika dunia kerja serta membangun keterampilan dan koneksi yang relevan untuk bersaing secara kompetitif. Bagi penulis, program magang juga dapat meningkatkan kemampuan mendesain sesuai tujuan (Hafiza, 2023).

Di era perkembangan teknologi yang pesat saat ini, banyak perusahaan memanfaatkan media sosial untuk mengiklankan produk mereka dengan tujuan menarik pelanggan. Promosi digital seperti ini dapat meningkatkan penjualan, memperluas pangsa pasar, dan meningkatkan *brand awareness*, Kalman *Marketing Agency* salah satunya. Kalman *Marketing Agency* adalah agensi pemasaran yang berfokus pada pengembangan strategi merek yang berlokasi di Jl. Raya Padang Luwih Masuk No. 8, Kerobokan Kaja, Kecamatan Kuta Utara, Bali. Dengan pengalaman lebih dari 18 tahun, perusahaan ini telah membangun portofolio klien yang luas. Dalam menjamin kualitas dan efektivitas strategi pemasaran, Kalman

Marketing Agency mengandalkan tenaga kerja kreatif dengan keahlian khusus. Dalam hal ini, penulis terlibat sebagai praktikan magang *graphic designer* di departemen produksi.

Selama menjalani magang di Kalman *Marketing Agency*—sebuah perusahaan periklanan yang bergerak di bidang pemasaran—penulis memperoleh pengalaman dalam pembuatan konten media sosial untuk seluruh klien. Penulis juga berpartisipasi dalam berbagai proyek, mulai dari merancang konsep *feeds* dan *story* untuk Instagram, membuat video TikTok, hingga produksi video dan sesi pemotretan. Melalui program magang ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan strategi pemasaran tidak hanya bergantung pada kreativitas, tetapi juga pada pemahaman perilaku konsumen, tren pasar, dan teknologi terkini. Penulis pun berkolaborasi erat dengan tim kreatif, yang menjadi kunci tersusunnya konten berkualitas.

1.2 Tujuan Magang

Berikut adalah tujuan magang penulis di Kalman *Marketing Agency*. Program magang ini ditempuh untuk memenuhi syarat kelulusan Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Adapun aspek-aspek tujuan pelaksanaan magang ini, sebagaimana berikut.

1. Mempelajari sistem kerja desain grafis dalam lingkungan profesional; penulis memanfaatkan magang untuk memahami alur kerja desainer grafis, yang tidak hanya menuntut keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berkolaborasi dalam tim dan berkomunikasi dengan berbagai pihak. Sistem kerja ini mencakup interaksi dengan klien, manajemen proyek, serta pengambilan keputusan kreatif dalam batasan anggaran dan waktu—dinamika yang sering kali hanya disinggung secara teoretis di bangku kuliah.
2. Menghadapi tantangan dunia kerja profesional; menyajikan beragam tantangan, mulai dari kesulitan teknis hingga kompleksitas hubungan interpersonal, manajemen waktu, dan ekspektasi klien yang terus berubah.

Melalui magang, penulis merasakan langsung tekanan tersebut dan mengembangkan kemampuan *problem solving* kreatif dan efektif untuk menyelesaikannya.

3. Mengasah kreativitas dan kemampuan komunikasi; di luar keahlian teknis, kreativitas dan komunikasi merupakan kunci sukses desainer grafis. Magang memberi kesempatan bagi penulis untuk berpikir *out-of-the-box* dalam menciptakan solusi visual inovatif, sekaligus menjelaskan ide desain secara persuasif kepada klien dan rekan kerja sehingga proses bertukar gagasan berjalan produktif dan hasil desain konsisten dengan tujuan proyek.
4. Mengelola waktu dan proyek secara profesional; para desainer grafis sering menangani beberapa proyek sekaligus dengan tenggat yang ketat. Selama magang, penulis belajar mengatur waktu secara efisien, menetapkan prioritas tugas, serta menyelesaikan pekerjaan tepat waktu tanpa mengorbankan kualitas, keterampilan krusial untuk menjamin keberlanjutan karier di bidang desain.
5. Menerapkan ilmu desain secara praktis; landasan teori yang diperoleh di bangku kuliah—mengenai warna, tipografi, dan komposisi visual—ditransformasikan menjadi hasil karya nyata melalui proyek magang. Penulis menavigasi tantangan kompleks di lapangan untuk mengonversi konsep akademik menjadi solusi desain yang aplikatif dan berdampak.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan kegiatan magang sejak 3 Februari 2025, dengan durasi 9 hingga 10 jam per hari. Sebelumnya, penulis mengikuti tahap wawancara *Human Resources Interview (HR Interview)* dan dilanjutkan dengan *User Interview*, hingga dinyatakan diterima menjalani magang selama empat bulan. Masa magang ini akan berakhir setelah penulis menyelesaikan total 640 jam kerja dan 207 jam bimbingan akademik bersama dosen pembimbing. Penulis menjalankan kegiatan magang secara *work from office (WFO)* sebagai *graphic designer intern*.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Waktu pelaksanaan magang berlangsung sejak 03 Februari 2025 hingga 30 Mei 2025. Berdasarkan surat penerimaan dari perusahaan, penjadwalan kerja adalah Senin–Kamis pukul 09.00–19.00 Waktu Indonesia Tengah (WITA), yaitu sekitar 9–10 jam per hari. Jadwal ini telah memenuhi ketentuan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mensyaratkan total 640 jam kerja. Kegiatan magang dijalankan secara *work from office* (WFO). Pada hari Jumat, penulis bekerja selama 7 jam (09.00–17.00 WITA) karena mengikuti kegiatan agama pada malam hari; izin ini telah disetujui oleh perusahaan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses dimulai dengan *briefing* magang di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) pada Senin, 18 November 2024, bertepatan dengan penulis yang masi menjalani perkuliahan semester gasal. Setelah *briefing*, penulis mencari dan mendaftarkan beberapa tempat magang melalui situs Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) UMN.

Pada 14 Januari 2025, penulis menemukan lowongan *Graphic Designer Intern* di Kalman Marketing Agency di Bali. Pada 17 Januari 2025, penulis mengirim portofolio dan *curriculum vitae* (CV) kepada perusahaan. Setelah dokumen ditinjau, *Human Resources Department* (HRD) Kalman mengundang penulis untuk sesi *user interview* pada 21 Januari 2025 pukul 13.15 WITA. Setelah sesi wawancara pada pukul 18.47 WITA, penulis dinyatakan diterima magang selama empat bulan.

Selanjutnya, penulis meminta surat penerimaan magang dari Kalman Marketing Agency untuk diunggah ke situs merdeka.umn.ac.id dan mengisi data terkait sebagai bagian dari proses *complete registration* guna memperoleh MBKM 02 (Kartu Magang).

Periode magang tercatat sejak 03 Februari 2025 hingga 30 Mei 2025. Pada hari pertama, penulis diperkenalkan dengan lingkungan kerja, menerima

dokumen untuk ditandatangani, serta mendapatkan penjelasan mengenai aturan kantor, jam kerja, dan sejarah perusahaan. Seluruh kegiatan dan tugas penulis dicatat dalam *Daily Task* di situs merdeka.umn.ac.id untuk memantau perkembangan jam kerja dan aktivitas magang. Penulis juga menerima informasi dari dosen pembimbing melalui *email student* dan segera bergabung dengan grup bimbingan.

