

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Career Acceleration Program* merupakan salah satu program magang yang dilaksanakan oleh Universitas Multimedia Nusantara yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja dan melatih mahasiswa dalam menjalani pekerjaan pada bidang program studi masing-masing. Magang adalah kesempatan bagi mahasiswa untuk mempraktikkan teori dan keahlian di lingkungan industri. Dalam lingkup pendidikan tinggi, proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada ilmu yang diperoleh di ruang kelas, melainkan harus melibatkan pengalaman langsung (Kasanah, 2023, p.130). Sejalan dengan Teori Experiential Learning oleh David A. Kolb (1984), yang menegaskan bahwa pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman.

Pelaksanaan magang ini merupakan bagian dari proses pembembangan kompetensi penulis. Penulis memperoleh kesempatan dan memilih untuk menjalani program magang di PT Vidio Dot Com. Perusahaan tersebut merupakan platform *Over-The-Top* (OTT) terkemuka di Indonesia yang menyajikan beragam konten streaming video digital, olahraga, dan live-channel, yang berada di bawah naungan EMTEK Group. Penulis memilih Vidio karena lingkungan industri yang dinamis di perusahaan tersebut dinilai sangat mendukung upaya pengujian dan pengembangan skill set yang dimiliki penulis. Secara spesifik, PT Vidio Dot Com dipilih untuk mengaktualisasikan kompetensi *hard skill* dan *soft skill* penulis di bidang desain grafis dalam konteks operasional perusahaan media digital.

Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki peran penting dalam industri *Over-The-Top* (OTT) seperti PT Vidio Dot Com. Dalam lingkungan digital yang kompetitif, ilmu DKV merupakan sebuah kunci untuk pembentukan *brand identity*, dan memastikan konten Vidio mendapatkan perhatian (*engagement*). Secara spesifik, posisi Desainer Grafis menjadi sebuah peran yang krusial di Divisi

Business Development (BD). Divisi BD memiliki tanggung jawab untuk menjalin kemitraan strategis yang membutuhkan komunikasi persuasif. Dalam konteks ini, ilmu DKV menjadi sebuah alat bisnis, dimana penulis ditugaskan untuk merancang *key visual* yang harus mampu menerjemahkan strategi bisnis yang kompleks menjadi sebuah visual yang profesional dan berdampak. Dengan demikian, magang ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengaplikasikan ilmu DKV dalam konteks yang berorientasi pada pertumbuhan bisnis.

## **1.2 Tujuan Magang**

Tujuan penulis untuk mengikuti magang di PT Vidio Dot Com adalah untuk memperoleh pengalaman di luar perkuliahan agar menjadi bekal untuk penulis kedepannya saat bekerja dalam bidang profesional, antara lain:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual
2. Mengaplikasikan keilmuan DKV, menguji, dan mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* penulis sebagai seorang desainer profesional.
3. Memperoleh pengalaman kerja nyata dan beradaptasi dengan lingkungan kerja yang *fast-paced* di industri media digital.
4. Memperluas relasi dan jaringan profesional dalam industri *Over-The-Top* (OTT) sebagai modal pengembangan karir di masa depan.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang**

Waktu dan prosedur pelaksanaan magang mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan dan disepakati oleh PT Vidio Dot Com dan penulis pada saat proses wawancara dan tercantum dalam *offering letter* yang telah diterbitkan oleh tim Human Resources Vidio.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Awal Periode kerja magang dilakukan selama 3 bulan, dimulai dari 04 Agustus 2025 hingga 03 November 2025, kemudian pada tanggal 27 Oktober 2025, periode magang penulis resmi diperpanjang hingga 3 Februari 2026

atas kesepakatan penulis dan pihak PT Vidio Dot Com. Hari kerja yang ditetapkan adalah Senin-Jumat dengan prosedur kerja 1 hari *work from office* pada hari Rabu dan 4 hari *work from home*, dengan jam kerja yang ditentukan yaitu pukul 09.00 hingga 18.00, dengan estimasi setara dengan 1040 jam kerja, tidak termasuk hari libur.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Pelaksanaan magang diawali dengan pembekalan yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara mengenai ketentuan *Career Acceleration Program* yang ditetapkan serta tahapan-tahapan yang wajib ditempuh oleh peserta magang. Penulis kemudian melanjutkan tahap penyusunan dokumen penting untuk keperluan lamaran magang, yaitu *Curriculum Vitae* (CV) dan Portofolio, serta mencari dan memilah lowongan magang melalui pencarian di internet dan media sosial. Kemudian, data pilihan perusahaan-perusahaan diajukan melalui *website* Prostep untuk memperoleh persetujuan akademik dari pihak universitas, sebelum penulis secara resmi mengirimkan surat pengantar magang pada bulan Juli 2025.

Tahap rekrutmen di PT Vidio Dot Com dimulai setelah penulis mengajukan *Curriculum Vitae* (CV) dan portofolio melalui laman resmi *careers.vidio.com*. Penulis mengajukan lamaran untuk dua posisi yang berbeda, yaitu *Graphic Design Intern* dan *Brand Marketing Sports Intern*. Proses seleksi dilanjutkan dengan panggilan wawancara secara daring melalui *Google Meet*. Materi wawancara berfokus pada pembahasan Portofolio yang telah diserahkan, kesediaan penulis untuk mendukung Divisi *Business Development* dalam perancangan *key visual*, serta konfirmasi periode magang yang akan ditempuh. Setelah melalui keseluruhan proses wawancara, penulis mendapatkan *acceptance letter* dari tim *Human Resources (HR)* yang menetapkan tanggal mulai magang pada 04 Agustus 2025 dan ditempatkan sebagai *Graphic Design Intern* di bawah naungan Divisi *Business Development*. Penulis kemudian menyelesaikan registrasi akhir pada laman resmi Prostep dan memperoleh kartu magang. Seluruh

kegiatan magang kemudian wajib dilaporkan secara berkala dalam bentuk catatan tugas harian (*daily task*) pada laman Prostep hingga total durasi magang 640 jam terpenuhi.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA