

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif adalah proses pemikiran yang memanfaatkan kreativitas, kemampuan, dan bakat seseorang (Hidayati, 2024). Industri kreatif terdiri dari beberapa bidang yang diantaranya adalah arsitektur, fotografi, perfilma, periklanan, music, televisi, desain, dunia *fashion*, dan masih banyak lagi (Kadek et al., 2023). Salah satu bidang yang memiliki hubungan sangat erat dengan industry kreatif adalah desain. Desain memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia. Peran desain berkesinambungan dengan bisnis maupun media, di mana pada desain dapat digunakan untuk memberikan identitas merek yang khas, mempromosikan sebuah produk agar lebih dikenal dengan ketertarikannya sendiri, maupun sebagai sarana untuk memberikan pesan kepada target audiens agar dapat tersampaikan dengan baik (Azhraa, 2025). Selain dunia bisnis, desain juga dapat disampaikan dari sisi media, di mana berita dan informasi yang hendak disampaikan dapat diberikan ciri khas *format* tertentu yang dapat menarik perhatian audiens lebih dalam karena kerapihannya, pewarnaannya, maupun cara penyampaiannya yang mudah untuk dipahami (Azhraa, 2025).

Philip Meggs menyampaikan bahwa pada zaman yang telah berubah menjadi *digital*, desain visual menjadi semakin penting karena banyak dunia profesional yang mulai menyadari bahwa desain tidak hanya sekedar estetika saja, namun juga cara penyampaian pesan dengan efektif (Telkom University, 2025). Konten visual yang berkualitas dapat meningkatkan ketertarikan secara *online* dalam memperkuat sebuah citra *brand* yang pada akhirnya dapat meningkatkan keinginan target audiens untuk menggunakan atau membeli jasa maupun produk yang ditawarkan (Febrilia, 2024). Namun dalam membangun citra *brand* yang sesuai dan menarik membutuhkan suatu keahlian tersendiri. Keahlian ini ditemukan dari pengalaman dan pengetahuan mendalam mengenai tren desain terbaru,

keinginan dan ketertarikan audiens, dan teknik desain terbaik untuk membuat hasil desain yang menarik (Febrilia, 2024).

Salah satu program yang dimiliki oleh Universitas Multimedia Nusantara adalah bahwa mahasiswa diwajibkan untuk melakukan praktik magang sebagai salah satu semester pada perkuliahan. Magang atau *internship* adalah program partisipasi seseorang dalam dunia kerja pada suatu perusahaan atau organisasi tertentu untuk mendapatkan pengalaman secara langsung pada bidang pekerjaan yang dituju (Ragam Info, 2023). Magang memberikan kesempatan pada mahasiswa, ataupun *fresh graduate* untuk mendapatkan pengetahuan dan menambah keterampilan dalam suatu bidang tertentu di dalam dunia profesional secara nyata dan dapat mempersiapkan seseorang untuk masuk ke dalam dunia kerja sebenarnya (Marcel, 2023).

Dalam kegiatan proses magang ini, penulis bekerja pada perusahaan Maika Aksara Nusantara, sebuah *creative agency* yang bergerak terkhusus dalam bidang desain, terutama dalam *branding* dan *advertising design*. Penulis bekerja di perusahaan ini setelah perusahaan membuka lowongan pekerjaan sebagai *intern graphic designer*. Pelaksaan magang ini berlangsung selama kurang lebih empat bulan dengan total jam kerja sebesar 640 jam.

1.2 Tujuan Magang

Bekerja magang adalah salah satu hal yang penting untuk dilakukan agar penulis dapat menimba ilmu dan memperdalam kemampuan dalam bidang yang dituju, yaitu bidang desain. Dalam pemilihan perusahaan-perusahaan magang yang hendak dipilih, penulis mengajukan lamaran pada beberapa perusahaan dengan mempertimbangkan beberapa hal yang sesuai dengan tujuan magang. Tujuan magang tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana desain.
2. Pengembangan pengalaman, terutama dalam bidang desain dan sebagai seorang desainer.

3. Pengembangan keterampilan dalam bidang desain grafis, baik dalam bentuk *softskill* maupun *hardskill*.
4. Mengetahui lebih dalam mengenai dunia pekerjaan dan profesionalitas dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Program magang diikuti berawal dari program magang yang dilaksanakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, di mana penulis harus mengikuti program magang melalui *internship track 01* guna memenuhi salah satu syarat untuk kelulusan. Kemudian penulis mencari lapangan pekerjaan yang bergerak dalam dunia desain atau membutuhkan posisi sebagai *intern designer*. Setelah melalui proses wawancara pelamaran kerja dan mendapatkan kesempatan untuk magang pada PT Maika Aksara Nusantara yang bergerak pada dunia kreatif, penulis menjalankan tugasnya sebagai *intern graphic designer*. PT Maika Aksara Nusantara, atau Maika Creative berlokasi pada Ruko Golden Fatmawati, Jalan RS Fatmawati Raya, Blok H No. 3-8, Gandaria Selatan, Cilandak, Jakarta Selatan.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Magang dilaksanakan dari akhir bulan Agustus hingga Desember 2025 dengan jumlah hari kerja selama lima hari dalam satu minggu, yaitu dari senin hingga jumat selama kurang lebih 4 bulan. Jam kerja normal dari dilaksanakan dari jam sembilan pagi hingga tujuh sore, dengan tambahan satu jam istirahat pada jam 12.00-13.00. Namun, jika sedang ada *deadline* projek yang mendekati atau acara-acara tertentu yang dilaksanakan diluar kantor, penulis dapat melakukan lembur selama 1-2 jam, atau tergantung dengan kebutuhan. Kegiatan kerja dilaksanakan langsung dikantor atau *work from office* yang berada di daerah Jakarta Selatan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan magang dimulai dari Juni 2025, di mana dilaksanakannya *briefing* magang pada Universitas Multimedia Nusantara, yang menjelaskan mengenai seluruh prosedur dan informasi mengenai

program magang yang akan dilaksanakan. Beberapa hal yang dibahas dimulai dari persyaratan magang, pendaftaran magang, syarat kelulusan magang, hingga prosedur yang perlu dilaksanakan selama melalui magang tersebut, baik dalam bentuk melaksanakan magang secara langsung maupun dalam penggerjaan laporan yang dibutuhkan. Pada pertengahan bulan Juli hingga Agustus, penulis mulai mendaftarkan diri pada perusahaan-perusahaan yang membuka lowongan kerja untuk desainer grafis setelah mencari tempat-tempat yang membuka lowongan pekerjaan magang di berbagai macam *platform* tempat pencarian kerja, maupun sosial media. Setelah mendapatkan beberapa tempat potensi magang yang dikira sesuai, penulis mendaftarkan tempat magang kepada pihak kampus untuk mendapatkan persetujuan mengenai tempat magang yang dipilih. Ketika sudah disetujui, pelamaran kerja dilakukan dengan mengirimkan Curriculum Vitae (CV) serta portofolio desain melalui email pada perusahaan-perusahaan tersebut dan melakukan wawancara pada beberapa darinya. Pada pertengahan Agustus, penulis mendapatkan kabar dalam berupa email yang menyatakan bahwa penulis berhasil mendapatkan pekerjaan pada PT Maika Aksara Nusantara. Sehingga, pada tanggal 27 Agustus 2025, penulis resmi menjalankan hari pertama magang di kantor dan berkenalan dengan pekerja-pekerja lainnya, diberikan informasi mengenai pekerjaan yang sedang mereka lakukan, mempelajari cara kerja dan *work flow* yang mereka miliki, dan mendapatkan tugas pertama. Kemudian, setelah mendapatkan *acceptance letter* dari perusahaan dan email dari *supervisor*, penulis mulai mengisi *daily task supervisor* dan *advisor* pada website prostep.umn.ac.id.