

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konten *social media* adalah materi-materi yang disebarluaskan dalam platform *social media*. Konten-konten ini dapat meliputi teks, gambar, video dan lainnya. Tujuan dari adanya konten *social media* meliputi pemberitahuan informasi, mengedukasi para target audiens, maupun mempromosikan sebuah bisnis (Izza, 2025). Konten *social media* memiliki sejumlah tahapan yang umumnya dilakukan, seperti menentukan topik dan strateginya, proses pembuatan konten, hingga proses pengecekan kelayakan dari konten yang dibuat sebelum akhirnya diluncurkan (Baker & Bhutani, 2023).

Konten *social media* memiliki peran yang besar dalam menjangkau target pasar yang besar. Menurut data dari Statista pada tahun 2022 yang dikutip dari Mohsin (2023), terdapat 4,59 miliar pengguna dari *social media* atau sekitar 57,5 % dari populasi penduduk dunia. Kemudian, rata-rata pengguna menghabiskan waktunya sebanyak 2,5 jam untuk berselancar di dunia maya (Mohsin, 2023). Hal tersebut menunjukkan betapa besar peluang mendapatkan *brand exposure* atau paparan merk dari para audiens. Belum lagi, berdasarkan riset dari Data Reportal pada tahun 2022, yang dikutip oleh Mohsin (2023), sebanyak 75% dari target audiens biasa menggunakan *social media* untuk meriset tentang sebuah *brand*, sehingga membangun visibilitas sebuah *brand* secara daring sangatlah penting.

Peluang besar dari *social media* sangat disadari oleh PT Memento Game Studios. PT Memento Game Studios merupakan sebuah studio pembuatan *game* yang berfokus pada jasa pembuatan *game indie* (William, 2025). Dalam hal ini, PT Memento Game Studios menawarkan jasa pembuatan *game* untuk marketing bisnis dari perusahaan lain, sehingga disebut sebagai *Business to Business* (B2B) *Marketing*. Dalam rangka mempromosikan jasanya, PT Memento Game Studios

berfokus pada pembuatan konten yang efektif untuk *social media* mereka, yakni Instagram dan Tiktok.

Oleh karena itu, dalam mempromosikan jasanya, PT Memento Game Studios membuka lowongan sebagai *Graphic Designer & Brand Intern*. Tugas dari lowongan ini adalah membuat konten untuk akun *social media* dari PT Memento Game Studios, berkolaborasi dengan tim pemasaran, hingga membuat animasi untuk keperluan *social media* dan materi pemasaran lainnya. Ini adalah sebuah peluang yang baik bagi mahasiswa magang untuk berkontribusi membangun identitas visual PT Memento Game Studios secara daring. Maka dari itu, penulis tertarik untuk mempelajari penggunaan desain grafis dalam *social media* sebagai wadah pemasaran.

1.2 Tujuan Kerja

Dari latar belakang yang telah ditulis oleh penulis pada sebelumnya, berikut adalah tujuan magang dari penulis:

1. Magang ini dilakukan sebagai syarat kelulusan penulis sebagai seorang mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dapat menambah relasi, berhubungan baik dengan *supervisor* dan rekan kerja magang, serta berkontribusi nyata dalam bidang desain grafis.
3. Sebagai sarana untuk memahami kebutuhan, wawasan, hingga standar kerja di dunia kerja, khususnya dunia industri kreatif.
4. Sebagai sarana mengimplementasi ilmu-ilmu yang telah dipelajari di kampus dalam ranah dunia industri kreatif.
5. Menambah pengalaman dan penguasaan *hardskill* seperti kemampuan ilustrasi dan juga *motion graphics*, maupun *softskill* seperti kemampuan membuat dan mengaplikasikan ide, sehingga menambah wawasan dan kredibilitas di dunia industri kreatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pada proses program *Career Acceleration Program Track 1* atau magang, terdapat ketentuan kisaran jam kerja dalam magang. Ketentuan magang dalam

kampus adalah pengisian *daily task* dengan minimal 640 jam untuk bekerja di waktu tersebut bermaksud untuk memenuhi ketentuan SKS, yakni sebanyak 20 SKS. Berikut merupakan detail dari kegiatan magang yang dilaksanakan oleh penulis. Detail-detail ini berisi mengenai waktu dan mekanisme dari kerja magang, hingga proses penerimaan magang :

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Magang dilaksanakan selama 6 bulan secara daring dengan ketentuan kerja secara WFH (*work from home*) atau kerja dari rumah. Magang dilaksanakan mulai dari bulan Juli hingga awal bulan Januari, tepatnya dari tanggal 21 Juli 2025 hingga 10 Januari 2025. Pekerjaan dilakukan pada hari Senin hingga hari Jumat dengan durasi waktu yang berkisar sekitar 8 jam per hari. Tetapi penulis diperbolehkan memulai waktu kerja secara fleksibel.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Proses mengajukan tempat magang dimulai dari tahapan mencari tempat magang. Ketika itu, penulis mencari tempat magang melalui aplikasi Glints. Setelah itu, penulis mempelajari seluk beluk dari perusahaan PT Memento Game Studios sebelum akhirnya memutuskan untuk mendaftar tempat magang. Sebelum mendaftar, penulis pada awalnya mengajukan tempat magang beserta jabatannya kepada pihak universitas lewat *website* merdeka.umn.ac.id (kini disebut sebagai prostep.umn.ac.id) agar mendapatkan *Cover Letter*.

Setelah mendapatkan *Cover Letter*, penulis akhirnya melamar tempat magang melalui Glints. Pada proses pelamaran, terdapat sesi tes kemampuan desain dimana penulis wajib membuat konten *social media* yang dikreasikan sesuai kreativitas dan ide, dengan maksimal pengumpulan 6 hari setelah penerimaan brief tugas. Sesudah penulis membuat karya dan mengumpulkannya, terdapat sesi wawancara dimana penulis berkesempatan wawancara melalui Google Meet dengan Hans Sokya, S. Kom, selaku

supervisor magang. Kemudian, sesudah wawancara dilakukan, pengumuman penerimaan magang diberitahukan beberapa hari kemudian.

Sebelum memulai magang, terdapat proses pembuatan surat kontrak magang, dimana penulis wajib memberitahukan data diri. Kemudian diberitahu mekanisme pelaksanaan magang dan jadwal memulai magang. Tak lupa penulis melakukan proses registrasi penerimaan magang pada website Merdeka UMN atau Prostep UMN. Proses registrasi penerimaan magang dilakukan agar penulis dapat menginput tugas harian dalam melakukan proses magang.

Maka, terdapat sejumlah kesimpulan yang didapatkan oleh penulis dari tahap ini. Pertama-tama, status magang yang dijalankan oleh penulis merupakan magang WFH (*Work from home*). Kemudian, pekerjaan yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai seorang *Graphic Designer & Brand Intern*, dengan durasi selama 6 bulan. Lalu deskripsi pekerjaan yang dilakukan oleh penulis meliputi pembuatan konten grafis, konten animasi, hingga berkolaborasi dengan tim pemasaran untuk keperluan *social media* dan promosi dari PT Memento Game Studios.

