

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis dikenal sebagai salah satu cara komunikasi yang dilakukan dengan menggabungkan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout, dan sebagainya untuk menyampaikan pesan. Di era digital, konten visual berperan penting dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat yang tidak hanya menarik untuk dilihat, namun juga bermanfaat. Seiring berkembangnya teknologi, penyampaian pesan atau informasi sering dilakukan melalui media sosial, salah satunya Instagram. Saat ini media sosial dipergunakan sebagai media komunikasi yang dapat diakses oleh semua orang untuk kebutuhan informasi, hiburan, berbagi momen, dan lain-lain. Akan tetapi, penggunaan media sosial sebagai media promosi telah menjadi peranan penting bagi para *brand* yang ingin meningkatkan *brand awareness* untuk menarik calon konsumen. Sebab media sosial dapat mendorong konten informatif secara cepat dan luas, menjadikan alternatif untuk sumber berita yang biasanya menggunakan media tradisional seperti televisi atau surat kabar.

Di antara berbagai platform yang ada, Instagram menjadi salah satu yang paling sering digunakan karena mencakup konten visual yang dinamis, sehingga cocok dijadikan sebagai pilihan utama untuk membangun *brand image* dan menjangkau target audiens. Hal ini membedakan suatu *brand* dari kompetitor melalui pendekatan yang menonjol untuk membangun ciri khas. Saat ini, Instagram menawarkan fitur seperti foto, video, reels, story, dan iklan berbayar yang bermanfaat untuk meningkatkan daya tarik konten dan interaktivitas dengan pengguna. Seiring dengan hal tersebut, desain grafis memegang peran penting dalam penyampaian pesan, terutama kreativitas yang merupakan aspek kunci dalam menghasilkan karya yang menarik dan bermakna. Sebuah desain yang baik tidak hanya dilihat dari estetika, namun juga memastikan bahwa informasi yang

disampaikan jelas dan efektif. Seorang desainer yang berpengalaman memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan menyesuaikan pendekatan visual sesuai kebutuhan audiens. Oleh karena itu, kegiatan magang menjadi sebuah sarana pembelajaran dalam membentuk pengalaman bagi desainer yang mendorong keterampilan profesional.

Program magang atau Acceleration Program diadakan sebagai kegiatan yang wajib dilakukan dalam Universitas Multimedia Nusantara untuk mengasah skill serta belajar mengenai strategi komunikasi yang mendukung kegiatan promosi perusahaan atau *brand*. Dalam program ini, penulis memilih Nyne Creative Agency sebagai pilihan untuk mengeksplorasi desain secara kreatif dan inovatif, dikarenakan Nyne Creative Agency berasosiasi dengan Kuru Baby, KamiUrus, Kaye Brother's Tailor, Warna Warni Ban, Radiant, AyoKenalin, Tjoetji Sepatoe, DG Clinic, Rempah Ijo, Kkoom, CBH, dan masih banyak *brand* komersial dengan reputasi baik lainnya. Nyne Creative Agency bergerak di bidang desain sebagai tim yang membangun strategi *brand* secara menyeluruh, dimulai dari pengembangan identitas merek, identitas visual, pengelolaan media sosial, fotografi, hingga perancangan situs web. Dengan cakupan layanan yang lengkap, perusahaan ini menjadikan pilihan tepat bagi penulis untuk memperluas wawasan serta pengalaman dalam memenuhi kebutuhan klien dan target audiens.

Maka dari itu, penulis berharap bahwa dengan menjalani magang di Nyne Creative Agency, penulis dapat mempraktikkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, serta beradaptasi dalam bekerja dengan tim secara langsung. Melalui pengalaman tersebut, diharapkan bahwa penulis dapat meningkatkan kemampuan *hard skill* maupun *soft skill* yang mendorong kompetensi diri menuju karier di masa mendatang.

1.2 Tujuan Kerja

Penulis melaksanakan Acceleration Program di Nyne Creative Agency sebagai desainer grafis yang merancang desain serta layout untuk kebutuhan media

sosial *brand* yang bekerja sama dengan perusahaan. Berikut merupakan tujuan dari pelaksanaan magang di Nyne Creative Agency:

1. Memenuhi syarat kelulusan dengan gelar Sarjana Desain (S.Ds.)
2. Sebagai tempat untuk mempraktikkan ilmu yang telah diperoleh selama 6 Semester perkuliahan.
3. Meningkatkan kemampuan *softskill* dan *hardskill* penulis, membangun etis kerja, dan memperoleh pengalaman nyata di lingkungan kerja.
4. Memperluas jaringan atau koneksi dengan orang-orang baru.
5. Berpartisipasi aktif dalam koordinasi serta kerja sama tim.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Supaya pelaksanaan magang dapat berjalan dengan baik, dibutuhkan persiapan melalui beberapa tahapan yang telah disusun terkait waktu dan prosedur pelaksanaannya. Hal tersebut telah disepakati antara pihak kampus Universitas Multimedia Nusantara dan perusahaan dengan penjelasan berikut mengenai kegiatan yang akan penulis laksanakan:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan magang yang diikuti penulis berlangsung selama 4 bulan, dimulai dari tanggal 7 Juli hingga 7 November 2025. Jadwal ini telah disepakati bersama antara penulis dengan perusahaan menggunakan sistem kerja *Hybrid*, yaitu *Work from Office* (WFO) pada hari Senin dan *Work from Home* (WFH) mulai Selasa hingga Jumat. Sebagai mahasiswa yang sedang menjalankan Acceleration Program di Universitas Multimedia Nusantara, jumlah total waktu kerja diharuskan mencapai 640 jam kerja dan 207 jam penyusunan laporan. Penulis memutuskan untuk menjalani program di Nyne Creative Agency dengan total durasi 8 jam kerja dari pukul 09.00 WIB sampai 18.00 WIB, dan dipotong 1 jam istirahat makan siang dari pukul 12.00 – 13.00 WIB. Meski demikian, jadwal istirahat tidak bersifat tetap karena sifatnya fleksibel dan dapat ditentukan oleh masing-masing pekerja dengan ketentuan berdurasi satu jam.

Jadwal kerja dapat melewati batas jam kerja apabila pekerjaan yang diberikan oleh tim bersifat *ASAP (As Soon As Possible)* atau mendesak, dimana tugas tersebut termasuk dalam prioritas yang harus diselesaikan secepatnya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur pelaksanaan kerja merupakan tahapan yang harus dilewati oleh penulis sebagai bagian dari proses wajib oleh Universitas Multimedia Nusantara dalam rangka memenuhi syarat untuk mengikuti program kerja. Proses diawali dengan pencarian tempat magang sebagai penentuan pilihan penulis, ditengah itu, terdapat jadwal bimbingan akademik yang dilakukan dengan dosen pembimbing untuk membahas mengenai pemilihan Acceleration Program pada Semester Ganjil 2025/2026. Jadwal magang secara resmi dimulai pada tanggal 1 Agustus, setara dengan jadwal perkuliahan seperti pada umumnya, diikuti dengan *briefing* magang yang wajib dihadiri pada tanggal 25 Agustus 2025 pukul 13.00 WIB di Lecture Theater, untuk menyampaikan informasi terkait timeline, penulisan laporan, dan prosedur program kerja secara lengkap. Sejak awal Mei hingga Juni 2025, penulis melakukan proses pencarian tempat magang melalui berbagai media dan platform seperti Instagram, LinkedIn, Glints, Jobstreet, CDC UMN, dan lain sebagainya yang membuka kesempatan magang sebagai Desainer Grafis selama maksimal 6 bulan.

Setelah mengumpulkan beberapa tempat magang yang berpotensi, penulis melakukan pengajuan tempat magang melalui website Prostep. Pengajuan tempat magang memiliki batas waktu hingga tanggal 8 Agustus 2025 pukul 17.00 WIB, termasuk tahapan *Complete Registration* yang merupakan salah satu langkah wajib. Penulis mengajukan tempat magang sesuai kebutuhan yang kemudian disetujui oleh PIC dan juga HOD. Sesudah disetujui, penulis mempersiapkan dokumen berupa portofolio, CV (*Curriculum Vitae*), dan juga Surat Pengantar Magang yang dapat diunduh melalui website Prostep untuk mendaftar di sebuah perusahaan. Sebelum

memulai proses pengajuan magang ke perusahaan, penulis memastikan bahwa posisi *Graphic Design Intern* sedang tersedia di perusahaan, hingga akhirnya, penulis menetapkan Nyne Creative Agency sebagai pilihan utama untuk menjalani magang. Selanjutnya, penulis mengirimkan portofolio serta CV ke email yang tercantum di LinkedIn perusahaan pada tanggal 9 Juni 2025 dan mendapatkan balasan di hari yang sama, disertakan panggilan *interview* secara online melalui Google Meet pada tanggal 11 Juni 2025 pukul 10.45 WIB. Usai menghadiri *interview*, penulis mendapatkan pemberitahuan mengenai *Design Test* yang diadakan secara online dengan *brief* yang telah ditentukan. *Test* tersebut dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2025 pukul 9.00 WIB dengan sistem *real-time* dan dikumpulkan secepatnya.

Penulis kemudian menjalin komunikasi bersama pihak perusahaan pada hari yang sama terkait beberapa kesepakatan seperti sistem kerja (*Hybrid*) perusahaan, jadwal kerja, *allowance* yang ditawarkan, periode magang, dan tanggal memulai kerja. Setelah semua informasi telah dipastikan dan disetujui oleh kedua pihak, penulis mengirimkan cover letter ke perusahaan dan menerima surat penerimaan magang berisi periode magang yaitu 7 Juli 2025 – 7 November 2025, disertai tanda tangan oleh Bryan Halim selaku *Creative Director* di Nyne Creative Agency. Tahap terakhir pendaftaran magang yaitu *Complete Registration* yang diselesaikan oleh penulis pada 26 Juni 2025 dengan mengisi data *supervisor* magang dan mencantumkan surat penerimaan magang untuk mendapatkan Kartu MBKM 02 sebagai tahapan akhir verifikasi di website Prostep.

Penulis mengawali hari pertama bekerja secara WFO pada tanggal 7 Juli 2025, dimana penulis pertama kali berkenalan dengan *supervisor* yang bernama Stephanie Leonardo bersama dengan rekan tim. Pada hari tersebut, penulis dikenalkan dengan platform komunikasi bernama Slack.. Platform ini digunakan sebagai sarana komunikasi utama tim yang bertujuan untuk berdiskusi, mengajukan hasil desain, serta mendapatkan tanggapan ataupun revisi dari anggota tim lainnya. Di samping itu, terdapat juga platform

bernama Trello yang berfungsi untuk mencatat serta memantau progres pada tugas yang diberikan.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA