

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan aktivitas praktik dan pembelajaran untuk mendapatkan wawasan dan pengalaman praktikal kerja nyata kepada mahasiswa akademik maupun non-akademik, sesuai dengan bidang kompetensi yang dikuasai. Tujuan pengalaman praktik kerja bagi mahasiswa adalah untuk memiliki nilai dan wawasan keilmuan pendidikan yang teoritik dan aplikatif (Kampus Merdeka, 2021). Sedangkan *Career Acceleration Program* merupakan program magang wajib yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara yang ditujukan untuk mahasiswa/i UMN sebagai syarat salah satu kelulusan.

Dalam program magang ini, penulis berfokus mencari lowongan kerja dengan posisi *Graphic Designer* atau *Digital Content Creator* sebagai *Intern*. Tugas seorang *Graphic Designer* adalah menyampaikan/mengkomunikasikan suatu pesan melalui visual. Peran seorang *Graphic Designer* sangat penting di zaman yang sudah berkembang dan membutuhkan *branding* untuk mempromosikan suatu merek, produk, ataupun individu (Jobstreet, 2024). Sama halnya dengan *Digital Content Creator*, yang juga bertugas mempromosikan sesuatu di *platform-platform* daring melalui pembuatan konten dan *video editing*, hanya saja peran ini condong ke *skill marketing* yang mampu mengangkat nama *brand* secara strategis untuk kebutuhan promosi (Isroisholikhah, 2022).

FUOMO merupakan perusahaan *start-up* yang bergerak di bidang *Digital Platform* untuk para kreator kreatif seperti *Ilustrator*, *Cosplayer*, *Penulis*, *Musisi*, dan sejenisnya. Penulis bertanggung jawab sebagai *Social Media Intern* di FUOMO untuk mengerjakan kebutuhan promosi media sosial FUOMO seperti *video editor*, *content creator*, *content editor*, *graphic designer*, dan *social media designer*. Walaupun perusahaannya masih baru, penulis berharap dapat mengasah *skill* dan belajar banyak hal seperti pembuatan konten media sosial dan mengeksekusi media konten promosi yang bisa diimplementasikan nanti untuk karir kedepannya.

Melalui program magang ini, penulis berharap ilmunya dapat berguna untuk kedepannya dengan berbagai *skill* yang telah diasah untuk karir, orang lain, maupun diri sendiri. Selain itu, penulis juga berkeinginan untuk memperluas jangkauan koneksi dan berkomunikasi dengan baik antar rekan-rekan, serta menciptakan pengalaman yang bermakna untuk meningkatkan kompetensi diri sebagai calon sarjana Desain Komunikasi Visual.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan penulis dalam melaksanakan program magang di FUOMO:

1. Melengkapi salah satu syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual sebagai mahasiswi di Universitas Multimedia Nusantara;
2. Sarana pembelajaran dan pengalaman praktikal kerja nyata sebagai *Social Media Intern*, yang mencakup beberapa bidang yang masih berhubungan dengan bidang Desain Komunikasi Visual;
3. Mengasah *soft skill* seperti manajemen waktu, *problem-solving*, dan etika berkomunikasi.
4. Mengasah *hard skill* seperti menguasai *software* kreatif, dan eksekusi desain.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Proses penulis untuk melaksanakan magang di FUOMO diawali dengan pencarian lowongan pekerjaan di tabel reportase CDC UMN 2025, yang diberikan pada tanggal 1 Agustus 2025 melalui email Student. Penulis menemukan lowongan pekerjaan untuk *Art Illustrator Intern* di tabel tersebut dan mengajukan lamaran melalui *email* pada tanggal 4 Agustus 2025. Tetapi ada perubahan posisi menjadi *Social Media Intern* karena posisi sebelumnya sudah terisi. Tahap berikutnya, penulis melakukan wawancara secara daring pada tanggal 5 Agustus 2025, dilanjutkan dengan tahap studi kasus dengan tenggat 1 hari setelahnya. Penulis dinyatakan lulus dari kedua tahap wawancara serta studi kasus dan secara resmi memulai program magang pada tanggal 11 Agustus 2025.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja penulis selama magang di FUOMO dilakukan secara *Work from Home* dari hari Senin—Sabtu. Durasi kerja pada hari Senin—Jumat adalah 9 jam dari pukul 08.30—17.30, sedangkan pada hari Sabtu berdurasi 4 jam dari pukul 08.30—12.30. Kontrak kerja magang dimulai dari tanggal 11 Agustus 2025 sampai dengan 11 Desember 2025 dengan total durasi 4 bulan. Per Desember 2025, kontrak selesai magang dimajukan menjadi tanggal 9 Desember 2025.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Sebelum memulai program magang, penulis diwajibkan untuk mengikuti prosedur-prosedur yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Berawal dari proses pendaftaran pembekalan magang pada tanggal 6 Mei 2025, dilanjutkan dengan acaranya yang dilakukan secara luring pada tanggal 9 Mei 2025. Program pembekalan magang ini untuk memandu dan memberi wejangan kepada mahasiswa/i UMN yang ingin melaksanakan magang terlebih dahulu.

Mahasiswa dianjurkan untuk segera mencari lowongan pekerjaan setelah pembekalan magang agar tidak terdesak dengan tenggat waktu yang telah ditentukan dan agar memenuhi jam kerja yang ditetapkan, yaitu 640 jam kerja. Penulis mulai melakukan proses pencarian lowongan kerja melalui aplikasi-aplikasi seperti Jobstreet, LinkedIn, Dealls Jobs, Cake, dan akun Instagram yang khusus menyebarkan lowongan pekerjaan.

Sehingga akhirnya penulis menemukan lowongan ini di tabel reportase CDC UMN 2025, proses pelamaran hanya memakan 3 hari proses dari tanggal 4 Agustus—6 Agustus 2025 dan penulis mulai melakukan magang pada tanggal 11 Agustus 2025 sebagai *Social Media Intern* untuk andil sebagai *Content Writer & Editor, Graphic Designer, Article Writer, Content Creator, Video Editor, Copywriter*, dan *Social Media Designer*.