

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern ini desain memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek, salah satunya desain dalam media promosi. Media promosi ini dapat berbentuk cetak maupun digital yang gunanya untuk mempromosikan suatu produk maupun layanan jasa dari suatu perusahaan. Media promosi digital biasanya memanfaatkan platform digital seperti *Instagram*, *Youtube*, *Facebook*, *Twitter* dan platform digital lainnya (Chaffey, 2019). Sedangkan media promosi berbentuk cetak biasanya berupa poster, *flyer*, *banner*, brosur, dan pamflet. Media promosi membantu para pelaku usaha dalam menyampaikan informasi mengenai manfaat, harga, dan cara konsumen mendapatkan produk atau jasa yang ditawarkan dengan lebih menarik dan efektif (Barus, 2025). Maka dari itu untuk membuat suatu media promosi yang dapat menarik konsumen diperlukan elemen desain visual yang menarik dan membantu konsumen dalam mencerna informasi yang diberikan.

RS Bethesda Yogyakarta merupakan rumah sakit tertua di Yogyakarta, umurnya sudah 127 tahun sejak didirikan. Mereka memiliki visi misi melayani masyarakat dengan penuh kasih tanpa pandang bulu. Visi misi ini sudah sangat melekat dan menjadi identitas RS Bethesda selama 127 tahun berkarya dalam melayani masyarakat. Untuk itu dalam menyebarkan bentuk pelayanannya, RS Bethesda membutuhkan media yang digunakan untuk memperkenalkan dan mempromosikan layanan jasanya. Media promosi ini dibuat dengan unsur desain yang mencerminkan ciri khas RS Bethesda dan terlihat menarik di mata audiensnya. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penulis melihat hal ini sebagai peluang dalam menerapkan ilmu yang selama ini telah dipelajari. Oleh karena itu penulis memilih RS Bethesda Yogyakarta sebagai tempat bagi penulis untuk melaksanakan magang. Media promosi RS Bethesda sendiri terdiri dari media cetak maupun digital, untuk media cetaknya berbentuk poster, *banner*, dan *flyer*

sedangkan untuk media digitalnya berfokus pada media sosial, *website*, dan *mobile app* nya. Media promosi ini umumnya berisi informasi mengenai paket layanan, harga serta bagaimana cara mendapatkan layanan-layanan tersebut.

Penulis memilih RS Bethesda sebagai tempat magang karena visi misi dan kisah perjalanan mereka yang memotivasi penulis untuk bergabung dan berkarya bagi sesama. Penulis juga ingin belajar membuat media promosi yang informatif, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens. Dalam program magang ini penulis bekerja sebagai *graphic designer* di dalam tim digital yang merupakan bagian dari unit relasi dan bisnis RS Bethesda. Dengan melakukan kegiatan magang ini penulis berharap dapat memiliki pengalaman nyata dan profesional dalam dunia kerja serta pelajaran baru yang dapat diambil. Penulis ingin berkontribusi dengan menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual yang telah dipelajari ke dalam desain yang dibuat dalam program magang ini secara maksimal hingga program magang berakhir. Setelah menjalani program magang ini penulis akan memiliki pengalaman bekerja dan mental yang siap untuk masuk ke dalam dunia pekerjaan setelah lulus nanti.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan penulis dalam program *Career Acceleration Program* di RS Bethesda Yogyakarta ini adalah sebagai syarat kelulusan yang wajib dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui program ini penulis berharap dapat memperoleh pengalaman nyata dan mengembangkan serta menerapkan kemampuan penulis dalam bidang desain secara nyata. Berikut merupakan tujuan penulis dalam melaksanakan program magang ini:

1. Memenuhi salah satu syarat akademik dalam memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds).
2. Memperoleh pengalaman kerja nyata sebagai *Graphic Designer* dalam dunia kerja.
3. Mengasah *hard skill* penulis dalam menggunakan berbagai perangkat desain dalam merancang sebuah desain.

4. Mengasah *soft skill* penulis seperti melakukan komunikasi yang baik, bekerja secara profesional dan tepat waktu, serta mampu bekerja sama dengan baik dalam tim.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Sebelum melaksanakan kegiatan magang di RS Bethesda Yogyakarta, penulis mengikuti pembekalan magang yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 24 November 2025 secara *offline*. Dari pembekalan magang ini mahasiswa dianjurkan untuk mencari 10 opsi tempat magang yang nantinya akan di *submit* ke *website* prostep.umn.ac.id. Dalam proses pencarian tempat magang penulis mencari magang menggunakan aplikasi *Instagram* dengan melihat lowongan yang diposting oleh akun *@jobs.cdcumn* dan akun-akun lainnya yang memposting hal serupa. Penulis juga mencari lowongan melalui aplikasi *job seeker* seperti *Glints*.

Pelaksanaan magang diawali dengan pengiriman email pada tanggal 16 Februari 2026 ke pihak RS Bethesda Yogyakarta. Penulis mengirim email yang disertai surat permohonan magang, *cover letter* dari kampus, CV, dan portofolio. Proses rekrutmen berlanjut dan penulis dinyatakan lolos untuk melakukan magang di RS Bethesda Yogyakarta tepatnya di Unit Relasi dan Bisnis divisi Tim Digital. Pelaksanaan magang dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2026. Sistem kerja yang dijalani oleh penulis yaitu WFH (*Work From Home*) dengan durasi jam kerja 12 jam dari pukul 07.00 hingga 20.00 WIB. Hal ini dilakukan demi mengejar durasi 640 jam kerja yang ditetapkan kampus dan keterlambatan penulis dalam mendapat magang. Pelaksanaan magang yang dijalani penulis di RS Bethesda berlangsung selama 4 bulan, mulai dari 26 Februari 2026 hingga 26 Juni 2026.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis secara resmi melaksanakan *internship* di RS Bethesda lebih cepat dari tanggal yang ditentukan yaitu 24 Februari 2026 atas permintaan *supervisor*. Pada tanggal 26 Februari 2026 hingga 27 Februari 2026 penulis bekerja *onsite* selama 2 hari untuk mengikuti orientasi. Setelah itu sistem

kerja dilanjutkan menjadi WFH (*Work From Home*) selama kurang lebih 4 bulan yang berakhir di tanggal 26 Juni 2026. Pelaksanaan kerja dilaksanakan dari hari Senin hingga Sabtu mulai pukul 07.00 hingga 20.00 WIB dengan total 12 jam kerja.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Setelah mendapat *approval* dari prostep umn pada tanggal 5 Januari 2026, penulis memulai proses *apply* lowongan pekerjaan dengan mengirim email CV serta portofolio ke perusahaan yang membuka lowongan. Adapun beberapa perusahaan yang memiliki sistem *apply* melalui *website* resmi dan *apply* langsung melalui aplikasi *Glints*. Pada periode ini penulis mendapat beberapa panggilan untuk wawancara dan tes namun sayangnya sebagian besar tidak ada kabar lebih lanjut.

Penulis mendapat informasi mengenai lowongan pekerjaan di RS Bethesda Yogyakarta tepatnya di Unit Relasi dan Bisnis divisi Tim Digital. Penulis mengirim email pada tanggal 16 Februari 2026 ke pihak RS Bethesda Yogyakarta dengan menunjukkan minat penulis untuk magang di RS Bethesda. Pengiriman email disertai surat permohonan magang, cover letter dari kampus, CV, dan portofolio. 3 hari kemudian tepatnya pada tanggal 19 Februari 2026 penulis mendapat email balasan bahwa penulis diterima dan dapat melaksanakan magang di RS Bethesda Yogyakarta. Setelah mendapat email balasan akhirnya penulis dapat melakukan proses *complete registration* di *website* prostep.umn.ac.id.

Akhirnya atas kesepakatan bersama dan negosiasi penulis dapat melaksanakan magang pada tanggal 26 Februari 2026 namun atas persetujuan *supervisor*, penulis memulai magang pada tanggal 24 Februari 2026. Meskipun sistem kerjanya adalah WFH (*Work From Home*) penulis diwajibkan untuk mengikuti orientasi selama 2 hari di RS Bethesda yang akhirnya penulis jalani di tanggal 26 Februari 2026 hingga 27 Februari 2026. Masa orientasi ini dilaksanakan dengan tujuan *bonding* serta pengenalan antar

sesama anggota Tim Digital RS Bethesda. Setelah itu penulis dapat melanjutkan kegiatan magang dengan sistem WFH hingga 26 Juni 2026. Waktu pelaksanaan kerja penulis dimulai dari hari Senin hingga Sabtu mulai pukul 07.00 hingga 20.00 WIB dengan total 12 jam kerja. Hal ini dilakukan demi mengejar durasi 640 jam kerja yang ditetapkan kampus dan keterlambatan penulis dalam mendapat magang.

