

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang atau *internship* merupakan kegiatan yang diwajibkan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu syarat kelulusan bagi seluruh mahasiswa termasuk mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds). Magang menjadi sarana bagi mahasiswa untuk dapat mengaplikasikan ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan. Tujuan utama magang adalah untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman kerja nyata sebelum nantinya memasuki dunia kerja. Selain itu, kegiatan magang juga bertujuan untuk memperluas wawasan di bidang desain, menambah relasi, serta mengasah *hard skill* dan *soft skill* yang tentunya sangat bermanfaat bagi penulis di masa depan.

Pada masa yang serba digital, penggunaan desain grafis sangat memegang peranan penting, salah satunya dalam mempromosikan dan menyampaikan pesan suatu produk atau jasa tertentu. Kemenparekraf (2020) mengatakan bahwa desain grafis berperan penting dalam mendukung pertumbuhan bisnis perusahaan, pemilik merek, dan juga kelancaran program-program pemerintah. Dengan berkembangnya kebutuhan penggunaan dalam hal desain, peran desainer grafis di berbagai bidang industri semakin meningkat. Salah satunya adalah bidang ritel.

PT Mitra Adiperkasa Tbk atau MAP merupakan salah satu perusahaan ritel terbesar dan terkemuka di Indonesia yang berdiri sejak tahun 1995. MAP memiliki sekitar 3.200 gerai ritel dan beragam portfolio yang mencakup bidang *sports*, *fashion*, *department stores*, *kids*, *food & beverage*, serta produk-produk *lifestyle*. Melihat reputasi baik yang dimiliki MAP, maka penulis tertarik untuk melakukan praktik kerja magang di perusahaan ini. Melalui kesempatan ini, penulis ingin mempelajari lebih dalam mengenai peran desain grafis dalam mendukung kegiatan promosi suatu brand. Penulis percaya bahwa pengalaman magang di PT Mitra

Adiperkasa dapat menjadi bekal dalam berkarir sebagai *Graphic Designer* yang professional.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang yang dilakukan penulis merupakan kegiatan wajib dan menjadi salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswi program studi sarjana (S1) Fakultas Seni dan Desain jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Tujuan penulis melakukan kerja magang adalah untuk:

1. Menerapkan ilmu desain yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dunia kerja,
2. Mengembangkan *softskill* dan *hardskill* melalui penerapan di dalam perusahaan tempat magang,
3. Memperluas pengetahuan dan mendapatkan pengalaman kerja nyata di bidang desain grafis secara professional,
4. Mengembangkan kemampuan penulis dalam berkomunikasi, berkolaborasi dalam tim, menerima masukan dari pembimbing lapangan, dan menghasilkan karya visual yang tepat untuk perusahaan,
5. Menjalani relasi dengan rekan kerja, baik yang berada di divisi desain maupun berada di divisi lainnya.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah detail waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang di PT Mitra Adiperkasa Tbk.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik kerja magang di semester 7 atau pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Praktik kerja magang berlangsung selama lima bulan mulai dari tanggal 17 Juli 2023 sampai dengan 16 Desember 2023. Kerja magang yang dilakukan penulis mengikuti ketentuan dari perusahaan yaitu hari Senin sampai Jumat mulai dari pukul 08:30 – 17:30 dengan waktu istirahat pukul 12:00 – 13:00. Dari kelima hari tersebut, penulis diperbolehkan untuk satu hari bekerja dari rumah (*work from home*). Total

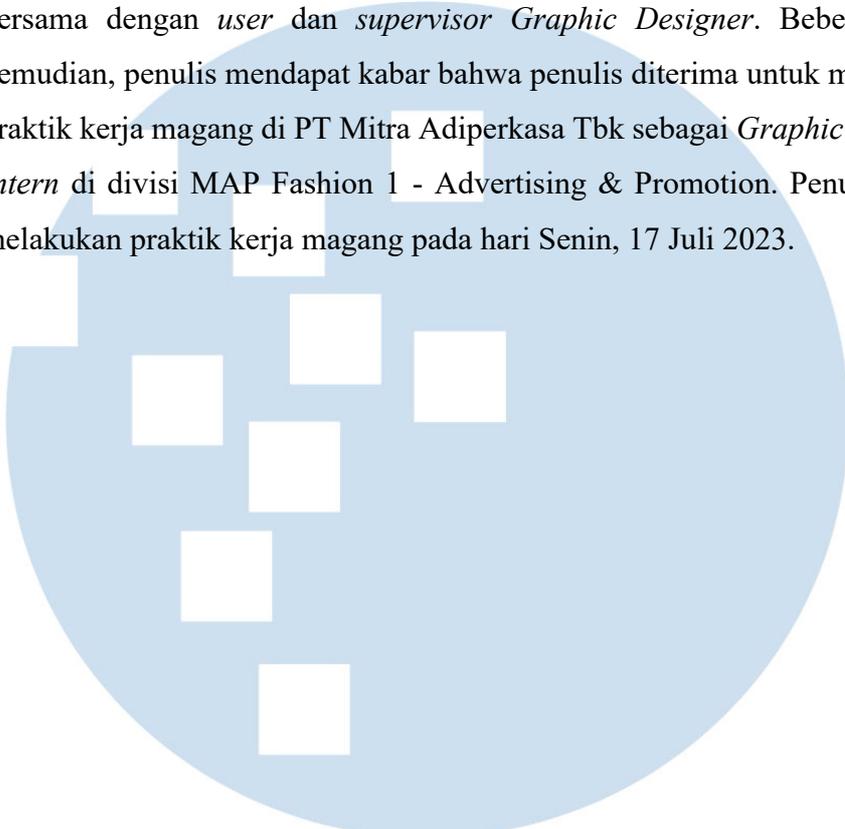
waktu kerja magang yang dijalani penulis adalah 110 hari kerja dengan jumlah 990 jam. Durasi magang tetap dilakukan sesuai dengan perjanjian awal dengan perusahaan yaitu lima bulan meskipun adanya pengurangan jam kerja dari kampus menjadi 640 jam.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melakukan kegiatan kerja magang, penulis harus terlebih dahulu memenuhi beberapa persyaratan yang ditetapkan oleh pihak kampus, seperti lulus mata kuliah ACW, sudah menempuh minimal 100 SKS, tidak memiliki nilai D atau E pada mata kuliah lainnya, dan mengikuti pembekalan magang sebagai salah satu syarat sidang magang. Setelah semua persyaratan tersebut terpenuhi, penulis mencari tempat magang yang menawarkan lowongan kerja sebagai *Graphic Designer Intern*. Penulis mencari di beberapa platform, seperti website lowongan kerja, media sosial, dan LinkedIn. Dalam memilih tempat magang, penulis mempertimbangkan beberapa aspek, seperti lokasi perusahaan, bentuk perusahaan, dan jobdesknya. Setelah menemukan tempat magang yang cocok, penulis mengajukan KM-01 yang berisi daftar tempat magang pilihan melalui website Merdeka UMN untuk mendapatkan persetujuan dari ketua program studi. Setelah KM-01 disetujui, penulis menerima KM-02 atau surat pengantar magang resmi dari pihak kampus.

Proses melamar ke perusahaan dapat dimulai setelah penulis memenuhi KM-01 dan KM-02 dari kampus. Penulis mendapatkan informasi mengenai ketersediaan lowongan kerja magang di PT Mitra Adiperkasa Tbk dari seorang teman kuliah yang pada saat itu sedang menjalani magang mandiri. Penulis mengajukan lamaran sebagai *Graphic Designer Intern* kepada PT Mitra Adiperkasa Tbk dengan mengirimkan CV dan Portfolio melalui email. Pada tanggal 15 Juni 2023, penulis menerima pesan WhatsApp dari bagian HR PT Mitra Adiperkasa Tbk dan kemudian melakukan *interview* singkat melalui WhatsApp Call. Keesokan harinya, HR dari perusahaan kembali menghubungi penulis untuk menginformasikan jadwal *interview*

selanjutnya. *Interview* dilakukan secara daring menggunakan *Google Meet* bersama dengan *user* dan *supervisor Graphic Designer*. Beberapa hari kemudian, penulis mendapat kabar bahwa penulis diterima untuk melakukan praktik kerja magang di PT Mitra Adiperkasa Tbk sebagai *Graphic Designer Intern* di divisi MAP Fashion 1 - Advertising & Promotion. Penulis mulai melakukan praktik kerja magang pada hari Senin, 17 Juli 2023.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA