

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain grafis merupakan salah satu bentuk komunikasi menggunakan elemen visual, contohnya foto, bentuk, tulisan, dan lainnya dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau gagasan kepada orang atau masyarakat melalui berbagai elemen yang digunakan (Enterprise, 2018). Dalam sebuah perusahaan, desain grafis memiliki peran yang cukup penting terutama untuk melakukan aktivitas *marketing* baik cetak ataupun digital, seperti membuat iklan/*advertising*, *banner*, brosur, *flyer*, post media sosial dan lainnya. Dapat dikatakan sebuah perusahaan perlu memiliki desain yang baik agar menarik perhatian masyarakat.

Mengetahui pentingnya desain grafis di sebuah perusahaan. Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan untuk mahasiswanya melakukan praktek kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan. Sebelumnya, magang adalah bentuk program belajar sekaligus pelatihan praktek bekerja langsung sesuai dengan peminatan di sebuah perusahaan dengan kurun waktu tertentu. Melalui kegiatan ini, mahasiswa bisa berkembang secara fisik dan mental sehingga setelah selesai menjalani magang, mahasiswa memiliki pengalaman serta bekal yang bisa diterapkan langsung dalam sebuah perusahaan (Siregar, 2020).

Oleh karena itu, penulis mencari tempat magang sesuai dengan minat dan *skills*. Sebelumnya, penulis memiliki ketertarikan dalam *design advertising* dan ilustrasi. penulis akhirnya memilih Sampoerna Agro sebagai tempat magang. Berdasarkan *website* resmi, Sampoerna Agro atau SGRO merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di agribisnis dan telah berdiri pada Juni 1993 dengan nama PT Selapan Jaya. Namun, pada tahun 2007 perusahaan ini berubah nama menjadi PT Sampoerna Agro Tbk. Sampoerna Agro memiliki variasi produk, yaitu kelapa sawit, sagu dan karet. Adapun lokasi kebun Sampoerna Agro berada di Sumatera Selatan, Riau, Kalimantan Barat dan Tengah.

Sebelumnya, penulis memiliki beberapa opsi perusahaan untuk dijadikan tempat magang, namun penulis memilih Sampoerna Agro karena deskripsi pekerjaan atau *jobdesc* yang diberikan sesuai dengan minat dan *skills* penulis. Selain itu, adapun penawaran yang cukup menarik perhatian, seperti mendapat ajaran langsung mengenai *digital marketing* dan bagaimana cara membuat konten sesuai dengan target pasar. Mengetahui hal tersebut, harapan penulis setelah selesai menjalani kegiatan magang adalah bisa melatih mental dan fisik dalam dunia kerja, memahami lebih dalam mengenai desain konten sesuai dengan target pasar dan mendapatkan ilmu baru yang berguna serta bisa diimplementasikan langsung dalam dunia kerja berikutnya.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Program kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan dalam Universitas Multimedia Nusantara. Tidak hanya itu, terdapat maksud dan tujuan lainnya, berikut penjabarannya:

1. Sebagai tempat untuk mengaplikasikan ilmu desain sekaligus menambah wawasan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan baik verbal ataupun non-verbal melalui desain
2. Mendapat pengalaman kerja secara langsung sehingga penulis bisa mudah beradaptasi apabila memasuki dunia kerja
3. Melatih *soft skills* dan *hard skills* penulis baik berhubungan dengan desain ataupun non-desain
4. Memperluas relasi atau koneksi penulis melalui perusahaan yang dijadikan sebagai tempat magang

## **1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Selama menjalani kerja magang, penulis memiliki waktu dan prosedur menyesuaikan dengan aturan Universitas Multimedia Nusantara. Berikut penjabaran lebih detail.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Periode kerja magang yang dilakukan penulis di PT Sampoerna Agro Tbk adalah 6 bulan. Kegiatan ini dimulai sejak tanggal 15 Januari 2024 dan akan selesai pada 14 Juni 2024. Adapun PT Sampoerna Agro Tbk memiliki metode kerja full WFO dari hari Senin-Jumat dengan waktu kerja dimulai dari jam 08.30 – 17.30 WIB sehingga penulis mempunyai total 8 jam kerja per harinya. Terakhir, lokasi tempat magang penulis berada di Gedung Sampoerna Strategic Square, North Tower 28<sup>th</sup> Floor, Karet Semanggi, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Terdapat beberapa proses pelaksanaan magang di Universitas Multimedia Nusantara yang harus dilewati penulis, diantaranya adalah mengikuti sosialisasi magang yang dijadikan sebagai bekal awal untuk melakukan magang, dilanjutkan dengan mencari tempat magang itu sendiri dimana penulis mengikuti *career day*, melamar melalui LinkedIn, Kalibr dan situs cari kerja lainnya. Setelah penulis mendapatkan perusahaan yang sesuai dengan kriteria magang yang diberikan Universitas Multimedia Nusantara, penulis mendaftarkan perusahaan tersebut pada situs Merdeka.umn.ac.id untuk mendapat surat pengantar.

Selama proses mencari tempat magang, penulis menemukan PT Sampoerna Agro Tbk pada situs cari kerja Kalibr. Selanjutnya, penulis membaca deskripsi kerjaan dan memutuskan untuk melamar pada perusahaan tersebut dengan mengirimkan CV dan portfolio. Tiga hari kemudian, penulis mendapat panggilan untuk wawancara langsung atau *walk-in interview* dengan HR dan *user* di Sampoerna Strategic Square. Terakhir, setelah melakukan wawancara, tiga hari kemudian penulis mendapatkan informasi melalui *whatsapp* bahwa diterima sebagai *graphic designer* dan bisa mulai bekerja pada 15 Januari 2024.