

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual, sebagai bagian dari seni komunikasi, menggunakan bahasa visual untuk menyampaikan pesan melalui media yang berbeda dengan tujuan menginformasikan, mempengaruhi, dan mengubah perilaku sesuai dengan keinginan (Casova & Isa, 2022). Oleh karena itu, kita dapat mengapresiasi seni visual grafis yang tidak hanya terdiri dari gambar, tetapi juga serangkaian huruf yang disusun dengan indah. Desain komunikasi visual atau disingkat sebagai DKV, memainkan peran penting dalam mengomunikasikan pesan dan informasi kepada audiensi melalui elemen visual. Warna, ilustrasi, tipografi, dan garis merupakan beberapa bentuk elemen visual yang kerap di jumpai dalam karya visual.

Dalam era industri dan teknologi yang berkembang pesat, persaingan di industri dan jasa menjadi lebih ketat. Informasi atau pesan persuasif yang disampaikan secara normal akan sulit menarik perhatian audiensi sehingga saat ini peran desainer grafis menjadi lebih penting. Sehingga, untuk dapat bersaing seorang desainer grafis juga memerlukan kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan informasi. Sebagai contoh, jika sebuah perusahaan menerbitkan iklan untuk majalah dengan desain dan teks yang buruk perusahaan dapat terlihat tidak profesional. Sebaliknya, perusahaan kecil yang mampu membuat iklan yang menarik dan memikat akan memberikan kesan yang profesional. Inilah tugas utama seorang desainer grafis, yaitu memberikan solusi kreatif dan efektif dalam komunikasi visual bagi klien mereka. Seorang desainer grafis harus mampu mengomunikasikan ide-ide mereka dengan kreatif agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh target audiensi dan menarik perhatian mereka disuarakan (Casova & Isa, 2022). Alumnus dari pendidikan Desain Komunikasi Visual banyak terserap dalam industri seperti biro desain, biro

iklan, percetakan, rumah produksi multimedia, animasi, televisi, dan humas/ PR baik di sektor swasta maupun pemerintah, serta dalam berwirausaha (Kusrianto, 2019).

Internship, yang juga dikenal sebagai magang, merujuk pada sebuah program pelatihan kerja yang diselenggarakan oleh lembaga atau perusahaan kepada individu tertentu. Melalui program ini, peserta akan menerima bimbingan dalam berbagai aspek pekerjaan yang akan membantu mereka memperoleh keterampilan dan jaringan profesional di dunia kerja, yang nantinya dapat mendukung karier mereka di masa depan. Pemerintah telah menetapkan peraturan terkait *internship*, yang termasuk dalam Undang-undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan (Gumilang, 2023). Biasanya, program *internship* atau magang lebih sering dikaitkan dengan mahasiswa, khususnya yang berada di tahap akhir studi, baik untuk memenuhi persyaratan mata kuliah maupun untuk mendapatkan pengalaman sebelum benar-benar memasuki dunia kerja. Dalam upaya memenuhi syarat kelulusan perguruan tinggi serta mengembangkan kemampuan, penulis memutuskan untuk menjalani magang pada perusahaan PT. Summarecon Agung Tbk. (SMRA).

PT. Summarecon Agung Tbk. didirikan pada tahun 1975 oleh Bapak Soetjipto Nagaria dan rekannya untuk mengembangkan *real estate*. Mereka mulai dengan lahan rawa seluas 10 hektar di pinggiran Jakarta dan berhasil mengubah Kelapa Gading menjadi salah satu area hunian dan bisnis terkemuka di Jakarta. Summarecon telah membangun reputasi sebagai pemain utama di industri properti Indonesia, terutama dalam pengembangan kota-kota baru yang mengintegrasikan perumahan dan komersial dengan fasilitas lengkap. Mereka memiliki keahlian dalam semua aspek pengembangan properti, dari arsitektur hingga manajemen properti, dan dikenal karena keandalan dan keahliannya dalam mengeksekusi proyek di berbagai kota seperti Kelapa Gading, Serpong, Bekasi, Bandung Karawang, Makassar, dan Bogor (Summarecon.com, 2017).

Citra perusahaan Summarecon yang terus berkembang hingga saat ini tentunya bergantung pada tenaga kerja kompeten yang telah melalui hasil seleksi

para rekruter. Dalam upaya mempertemukan rekruter dan pelamar Summarecon telah membentuk Summarecon Career. Peran desainer grafis sangat dibutuhkan dalam upaya membangun citra perusahaan dan memvisualisasikan pesan yang dapat mencapai target pelamar yang tepat. Melihat citra perusahaan yang baik dan juga hasil nyata dari perusahaan, menjadi landasan penulis memilih Summarecon Career sebagai tempat magang yang tepat untuk menumbuhkan kemampuan *soft-skill* serta *hard-skill* sebagai desainer grafis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam rangka mengejar pemahaman yang lebih mendalam tentang peran desainer grafis dalam industri properti serta pengembangan keterampilan praktis yang relevan. Melalui paparan ini, penulis menguraikan perjalanan serta pencapaian yang saya harapkan selama periode magang di perusahaan tersebut:

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan guna mendapatkan gelar Sarjana Desain dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Untuk mempersiapkan diri dengan pengalaman profesional sebagai desainer grafis dalam lingkup pekerjaan aktual.
3. Untuk memahami proses kerja seorang desainer grafis di perusahaan yang berfokus pada bidang promosi dan rekrutmen.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Bekerja pada sebuah perusahaan tentunya memiliki ketentuan waktu serta prosedur pelaksanaan yang perlu diikuti oleh pekerjanya. Prosedur serta waktu bekerja akan berbeda-beda tergantung tempat bekerja yang dilamar. Berikut ini dijabarkan waktu pelaksanaan serta prosedur pelaksanaan kerja magang yang telah dilakukan oleh penulis selama kerja magang pada Summarecon;

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan pelaksanaan magang dimulai pada tanggal 24 Januari 2024 dan berakhir pada tanggal 31 Juni 2024, dengan total durasi magang selama 5 bulan. Magang yang diikuti penulis merupakan program magang *track 1*,

yang mengharuskan peserta untuk mengikuti magang dengan total waktu bekerja selama 640 jam.

Jadwal kerja yang disepakati antara pihak rekrutmen Summarecon dan penulis adalah waktu kerja di tempat lima hari dalam seminggu, yaitu pada hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis, dan Jumat. Sedangkan pada Sabtu dan Minggu, penulis tidak memiliki jadwal kerja atau dapat disebut sebagai hari libur. Secara detail, jam kerja untuk hari yang ditetapkan adalah selama 8 jam dan jam 12.00-13.00 merupakan waktu istirahat.

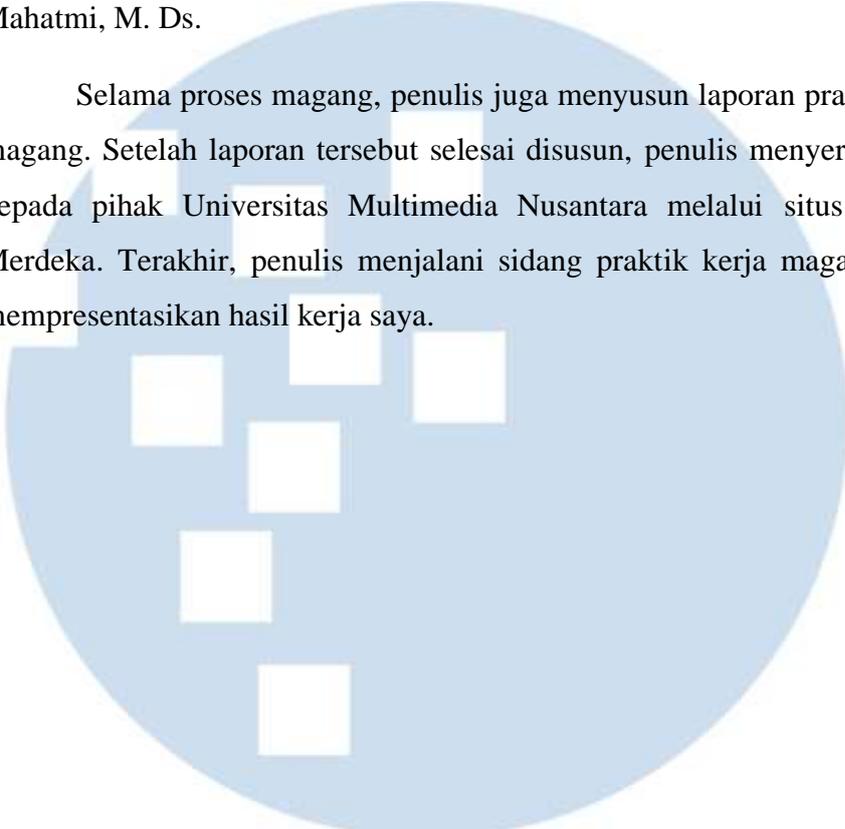
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengirimkan lamaran kepada Summarecon Agung, Tbk. melalui situs Glints. Setelah mengirim surat lamaran bersama CV pada tanggal 17 Desember 2023, penulis mendapatkan *follow up* dari HRD melalui Whatsapp pada tanggal 19 Desember 2024. Kemudian penulis diarahkan untuk kembali melakukan proses mendaftarkan lamaran melalui situs resmi Summarecon yaitu, Summareconcareer.com. Pada tanggal 3 Januari 2024 penulis kemudian melakukan *interview* bersama dengan Widya Pramitha sebagai *interviewer*, Kellyeaster Nathaniella sebagai pembimbing, dan Juliana Indira sebagai HRD. Setelah *interview*, penulis langsung mendapatkan tawaran gaji serta waktu masuk. Surat penerimaan kerja masuk didapatkan penulis melalui email pada tanggal 17 Januari 2024 beserta dengan perlengkapan dan pakaian yang harus disiapkan. Pada tanggal 4 Februari 2023, saya mengurus surat MBKM *Internship Track 1* melalui *website* Kampus Merdeka.

Setelah berhasil mengurus surat MBKM *Internship Track 1*, penulis menemukannya dengan surat keterangan resmi bahwa saya diterima untuk melakukan praktik kerja magang di Summarecon Agung Tbk. Selanjutnya, penulis melaksanakan praktik kerja magang, melengkapi dokumen seperti *daily task* di *website* Kampus Merdeka, dan menjalani bimbingan praktik

kerja magang sebanyak 8 kali dengan dosen pembimbing, yaitu Nadia Mahatmi, M. Ds.

Selama proses magang, penulis juga menyusun laporan praktik kerja magang. Setelah laporan tersebut selesai disusun, penulis menyerahkannya kepada pihak Universitas Multimedia Nusantara melalui situs Kampus Merdeka. Terakhir, penulis menjalani sidang praktik kerja magang untuk mempresentasikan hasil kerja saya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA